

# DOBRODRUŽSTVÍ NO.2

ÚSVĚTCON 2011

# Prokletí domu Asherů

## Dobrodružství pro Úsvitcon 2011 - PJ Jestřáb

### Obecně o dobrodružství pro PJ:

Starosta menšího městečka požádá družinu při cestě do/z Havenu o pomoc. Chce vyšetřit podivné události odehrávající se na starém opuštěném zámku rodu Asherů. Dle místních je zámek určitě prokletý (a kupodivu on opravdu je). Píše se rok 965.

Pokud do toho družina půjde (snad jo), po prohledání tohoto strašidelného zámku nalezne náhrdelník, který je po aktivaci přemístí do jiné doby a zmizí jim z rukou. Od aktivace již pro ně není cesta zpět, jen dopředu. Tj. absolvovat 4 časové skoky v každém získat znovu amulet, aktivovat a v posledním období zabránit/nezabránit samotnému prokletí. Dobrodružství se tedy dělí na pět samostatných úrovní + jedna bonusová. Máme vhodný hudební doprovod.

1. Zadání úkolu, 965, cesta k zámku, prohledání zámku – hororová atmosféra (ala Jiffis)
2. T-45let, 920, zámecký ples - dekadentní atmosféra (drogy, sex a rock-and-roll)
3. T-90let, 875, zámek pod útokem skřetů - bojová atmosféra
4. T-120let, 845, zámek vybydlený, nemrtvácký - fantasy atmosféra
5. T-146let, 819, původní zámek - atmosféra syrového středověku
6. Bonusová úroveň pro ty kdo vyřeší úkol - návrat do současnosti 965

**Co se skutečně stalo:** V roce 800 byl postaven zámeček rodu Asherů. Přísná hlava rodiny Arthur Asher byl krutý válečník ze staré školy. Měl dva syny (Theodorika, Patrika) a jednu dceru (Katrin). Katrin k její smůle zdědila po matce geny plné magie. Z pohledu otce to byla prachšprostá čarodějnice, tak jako její prolhaná matka (která to mnoho let úspěšně skrývala, mmchd všichni potomci pak mají v sobě magické geny). Arthur je s Katrin v neustálém sporu. V roce 819 je Katrin 17 let. Kravský mor zahubil právě většinu skotu z Asherských stád a Arthur se vrací ze zpackané válečné výpravy. V té chvíli Katrin experimentuje s kouzly metamorfózy. Arthur se vrazí na zámek s jasnou myšlenkou - za vše může ta čarodějnice. V jejím pokoji se setkají. Katrin je právě v poloviční metamorfóze na černého orla (na zádech má křídla). To je pro Arthura poslední kapka. Konflikt se vyhocuje a Arthur probodává Katrin dýkou. Ta než zemře stihne proklít celý rod Asherů. V ruce drží svůj amulet a protože není vyloženě zlá vloží do něj "pojistku návratu". Sama neví jak tato magie funguje, ale to už nechá na Osudu.



**Amulet:** Je to silně magický předmět, v němž je uložena „pojistka návratu“. Jde vlastně o časoprostorové kouzlo, které je schopno skoků do minulosti. Snaží se vlastně dostat zpět k původní události - tj. k aktivaci prokletí. Amulet je spřažen se základními elementy. Aktivací amuletu se z něj uvolní dostatek energie pro časový skok. Bohužel už je to tak dávno, že to nezvládne na jeden přesun, ale na čtyři. Přesně tolik je v amuletu uloženo elementárních sil. Amulet vypadá jako keltský kříž a v každém ramenu kříže je symbol elementu : plamínky - oheň, vlnky - voda, mrak - vzduch, strom - země. U symbolů jsou navíc tečky které určují pořadí ve kterém se musí aktivovat. Oheň 1, Vzduch 2, Voda 3, Země 4. Aktivaci lze provést aplikací těchto elementů na amulet s myšlenkou „aby to něco udělalo (ideálně aby to udělalo něco co nám pomůže to tady vyřešit)“ To snad bude 100%. Takže oheň a voda je jasná, vzduch - asi nejlíp fouknout, země - poprášit hlínou, dotknout se listem, atd. Po aktivaci ze zableskne ( v barvě elementu - červeně, bíle, modře, zeleně) a ocitnou se definovaném místě v zámku a **amulet nemají !**. Po aktivaci se část amuletu s odpovídajícím elementem jakoby rozzáří (*ze zašedlého amuletu se postupně stává lesklý šperk z ryzího bílého zlata*). V případě, že amulet „očichá alchymista, tak má 1001 magů.



### Časové rozvržení:

- Part 1: 60 minut
- Part 2: 45 minut
- Part 3: 60 minut
- Part 4: 30 minut
- Part 5: 30 minut
- Part 6: 15 minut

Pozn: Part 4-6 se dá srazit do hodiny.

### Part 1:

#### Zadání úkolu, cesta k zámku, prohledání zámku, amulet, první aktivace

**Zadání:** Družina jde z/do Havenu a nemá do čeho píchnout. Naznačit či upozornit, že jsou na vlastní pěst – v této chvíli nemají s Hlídkou ( a JaR) nic společného. Zastaví se ve středním městečku jménem Rudý kostelec ( na náměstí je kostelík z červených cihel). Večer v hospodě je odchytné poručík Horn s tím, že pan starosta hledá družinu na nějakou práci. Prý něco delikátního. Jestli mají zájem, tak ráno u starosty.

Starosta je přijme a vysvětlí situaci. V blízkosti města (asi 5km) se nachází opuštěný zámek rodu Asherů. Zámek je prý prokletý. Straší tam, ztratilo se pár lidí, co se tam vydali, vychází z tama někdy prý kdejaké neřádctvo. Všechny informace jsou povrchní a staršího data. Pravda je jen, že tam straší (v současné době). Město se rozhodlo s tím už něco dělat, ať má klid. Svě lidí tam posílat nechce, přece jen co kdyby na tom bylo něco pravdy – nejsou zběhlí v nějakých čaráchmárách, okultismu, atd... O rodu Asherů toho taky moc neví. Jen že byli hrozně uzavření a zámek je už minimálně 15 let opuštěný. Za vyřešení problému - nabídne 100 zl/hlavu + jídlo na měsíc a pití na týden v hospodě u Špekátého prasátka zdarma. :-)

Pokud zajdou za obyvateli, nic slavného nezískají, zase jen mlhavé a povšechné drby. (*Tady to co nejrychleji posunout dál.*)

**poručík Horn:** člověk ve vojenském oblečení, kroužkovka, varkoč se symbolem rudé kapličky, meč bastard, 10lvl, plnovous, ošlehaná tvář, velice bystrý pohled i úsudek

**Starosta Bjordalen:** člověk, měšťánsky oblečený, barvy modrá a rudá, na hlavě čepec s bílým pavím perem, je to klasický úředník znalý světa, již nějaké úkoly zadával, takže zná cenu práce dobrodruhů, 5 lvl

**K zámku:** Cesta vede dnes už nepoužívanou polní/lesní cestou. Semo tamo se zužuje zarůstajícími keři a dovede je bez nějakých komplikací až k zámku. Počasí je pošmourné a fouká vítr.

### **Co se skutečně stalo part 1:**

V letech před příchodem družiny zde žil poslední potomek rodu Asherů Thomas. Jelikož to byl takový čaroděj/theurg/okultista snažil se všemožně kletbu zlomit. Vyvolával pomocníky, démony, duše, čaroval časoprostorové a jiné kouzla, prováděl obřady, spiritistické seance, atd... Pochopil také, že klíčem k odstranění prokletí je i amulet. Bohužel jelikož byl Asher, neměl šanci. Zbytky po jeho práci + samotné prokletí způsobilo stav, v jakém je zámek nyní. Sám zemřel v místnosti rodinné kaple.

**Zámek první pohled:** Jde větší dvoupatrový objekt ve tvaru písmene U. Je zanedbaný, střecha v některých místech propadá. Po pravé straně budovy jsou zbytky nějakých hospodářských stavení a polámané stromy ovocného sadu. Tato část je „oplocena“ polorozpadlým plaňkovým plotem. Po levé straně je vidět mechem porostlou loučku s náhrobky. Loučka i s náhrobky je částečně zaplavena rozlitym jezírkiem. Z vody čouhají také náhrobky (*bez jmen a letopočtů*). Vstupní vrata jsou ale v celku. Jedno křídlo je pevně uzavřeno (zpřičeno) druhé se volně pohupuje v pantech (to naopak zavřít a zajistit nejde, vždy zůstane minimálně 10cm pootevřeno). Nad vraty je balkon. Při příchodu k zámku ve druhém patře svítí okno, po chvíli se přes okno mihne stín a světlo zhasne. Mmchd okna jsou tak nekvalitní a zašpiněná, že přes ne nejde prakticky nic vidět.

**Atmosféra:** Na zámku je **hororová atmosféra**. Zámek je plný přeludů, zjevení, zla a kde čeho. Po vstupu do zámku pustit **HUDBA PART 1-1 a u Boje s Hružama PART 1-2**. Snažte se tu atmosféru opravdu vytvořit. Změnou hlasu, intonací, šepotem, atd.

**Cíl:** Najít amulet a aktivovat jej.

### **Zámek:**

Budova se dělí na dvě patra + sklep. Každé patro na dvě křídla (dle vstupu do zámku) na levé a pravé. Bylo by dobré, aby družina prošla co nejvíce místností v zámku, než se dostane k amuletu. Obecně pro hráče platí, že jdou za zdrojem zvuku, světla či potenciálního nebezpečí. Tyto aspekty je proto vhodné použít. Ideální, aby zámek prošli v pořadí: 1.patro pravé křídlo, 1. patro levé křídlo, 2. patro pravé křídlo, 2. patro levé křídlo (zde je amulet). Bylo by dobré se v zámku orientovat +- i bez neustálého koukání do poznámek. Myslím, že je poměrně logicky uspořádaný, takže to nebude problém. Co se týče interiéru, jde o opuštěný a částečně vyrabovaný zámek. Jde vidět, že to byla před lety krása, ale teď už ne. Plíseň, vlhko, odlupující se barvy, tapety, drolicí se zdi. Když bude v konkrétní místnosti něco jiného, napíšu. Chodby jsou všude 2 sáhové. Bude vhodné poprvé zámek družině kreslit. Žádné čtverečky – jen schématicky. V dalších skocích už používat stejný náčrtek.

## Místnosti:

- 1) **Kuchyň – 4x8** – klasické vybavení kuchyně, na stole jsou zbytky chystaného jídla, maso na stole vypadá čerstvě, při prozkoumání se začne hýbat červy, na zemi jsou rozsypané příbory
- 2) **Sklad potravin - 4x4** – zamčené dveře, po otevření se vyvalí strašný smrad ze zahnívajících potravin (zavěšená srna, brambory, ...) **Past na zvracení Odl -6- zvracení/nic.**
- 3) **Sklad vybavení – 4x4** – zde je uskladněno kde co, nářadí, židle, stojany na knihu, prostě harampádí nevalné ceny a stavu
- 4) **Ubytovna služebnictva – 4x4** – dvě postele, a malá prázdná skříň, prostěradlo na jedné posteli je celé od krve. Ta dokonce kape na podlahu a jde to slyšet. Kap. Kap.
- 5) **Ubytovna služebnictva - 4x4**– nic zajímavého, postele a poličky
- 6) **WC + sprcha (pánská) – 4x4** – díra dolů ve které něco šplouchá, jako by tam něco plavalo, kbelík na polévání leží utržen na zemi
- 7) **WC + sprcha (dámská) - 4x4**– růžová barva stěn, celá místnost je hodně zapavučinovaná
- 8) **Chodba** – je osvětlena loučemi – jakmile se dostanou na spodní téčkovou křižovatku, začnou louče směrem od sklepa postupně zhasínat. Je tam tak 7 loučí. Co kolo to jedna louč zhasne. V přicházející tmě nic nevidí. To se k nim ale blíží 2 Hrůzy. *Tady vystupňovat to napětí blížíící se tmy.* Jakmile bude před družinou poslední louč (+ jedna u které stojí) čarodějové uvidí ve tmě Hrůzy.

**Noční Hrůza: 2ks, neviděný, 9 lvl (důležité pro bílé střely – je tam past rozdílovka, háže se za každou střelu zvlášť), UČ 7, OČ 9, velikost B, (pokud sebere 60 životů posílí na Temnou hrůzu viz PPP-PJ), zranitelnost C(kouzelná zbraň),I(hraničářská kouzla), J(útočná kouzla), N(bílá střela), P+(mentální útok který může sama i vyvolat), SUM/SOM: 14, pozn: čaroděj hrůzu vidí = boj bez postihu, ostatní nevidí = postih -5 (pokud zasáhnou, tak se ruší), pokud je naviguje čaroděj tak postih -4, pokud zasáhnou - postih se ruší, útočit mohou jen ti, na které hrůza zaútočila (*nastudujte si boj s neviditelným protivníkem*) **HUDBA PART 1-2****

Jakmile se dostanou na středovou křižovatku, uslyší z kuchyně (1) zvuk padajících příborů

- 9) **Vstupní hala – 8x8** – jsou zde dvě rozbité sochy nějakých zvířat, a chody nahoru na mezipatro a z něj dvoje do horního patra (*ala Titanic*). Levá zadní část zdi je zřícená, tvoří zával, obě dveře v rohu za závalem nelze použít. Při vstupu budou mít pocit, že se vzduch ochladil (*pocit trvá po celou dobu co jsou v zámku part 1*). Jakmile se rozhlédnou zaslechnou bouchnutí dveří (14). (*Vydají se do pravého křídla?*) Pokud se vrátí z pravého křídla uvidí pod dveřmi světlo z chodby (8)
- 10) **Velký zámecký sál – 12x12** – po bocích jsou polorozpadlé židle, v jednom místě na zemi to vypadá na provizorní ohniště, uprostřed je velký stůl na kterém je prostřeno pro 5-6 lidí (dle počtu lidí v družince). V případě že se do toho pustí se jídlo změní v prach a víno ve slanou vodu. V zadní části je něco jako podesta s pevným křeslem. Něco jako trůn. **Past Int -7- nic/koutkem oka budou mít pocit že na něm někdo sedí.**
- 11) **Chodba** - neosvětlená bez oken, na stěnách je pět obrazů stejného muže. Netváří se moc hezky. (*měla by z něj vyzářovat negativní atmosféra*) Při pohybu budou mít pocit, že je oči sledují. Jakmile se přiblíží až ke dveřím (14) samy se otevrou s klasickým zaskřípění (*zvuk naživo*).



- 12) **Modrý salónek – 4x4** – velký nadýchaný gauč ze kterého lezou pera a plíseň, na stolečku jsou přesýpací hodiny a stále se sypou. Kupodivu stolečkem ani hodinami nelze hnout, ani je rozbít (*že by byly v jiném časoprostoru? :-*).
- 13) **Zelený salónek – 4x4** – 6 křesel, na stolečku popelník a dokonce i dýmky, v místnosti je cítit pach dýmek, na stolku leží papír (prázdný), pokud někdo do místnosti vstoupí na tvář mu ze stropu skápne kapka krve. Opravdu to vypadá že prosakuje stropem.
- 14) **Červený salónek 4x4** – gauč, dvě křesla, na zemi poházené ženské šaty, tento salónek je 100% zachovalý, jako by jej opustili včera, pokud do místnosti někdo vejde past **Od -4/7- začne krvácet z očí/začne krvácet z nosu/nic , trvání 1 hodina, 6/3/0 životů**
- 15) **Kaple -10x12** – jde o poměrně velkou místnost, ve středu zadní části je oltář, něco jako kvádr h1 x v1 x š2 m pokrytý vyrytými znaky slunce, měsíce a runami chvalozpěvů bohyně světla Emilis a boha tmy Thardona :-). Na oltáři jsou dvě asi 80cm vysoké sošky. Žena s křídly držící v pozvednutých rukách kouli a muž v rozevlátém plášti který v ruce drží srp ve tvaru měsíce na delší násadě a muž je v pozici jako by chtěl zasadit srpem úder (v náprahu).

V místnosti je pak ještě 12 lavic které jsou naházené na hromadě v rohu. Na zemi je několik obrazců (oktogram, trojúhelník), svíce, hromádka kostí (kompletní sada - evidentně lidských dětských), několik váčků s různými barevnými solemi, křídly.

Tak a to nejdůležitější, před oltářem klečí v plášti zahalený člověk. Hlavou se dotýká země. Vlasy znemožňují pohled do jeho tváře. Je to Thomas a je mrtvý. Zůstal v této poloze prakticky mumifikovaný. Pokud se ho dotknou, svalí se na bok bez změny tvaru (drží v celku). V té chvíli uvidí, že v ruce svírá amulet (řetízek jde mezi prsty). Pod sebou měl i pergamen se slovy:

*Už jsem vyzkoušel snad všechno abych tu kletbu zlomil. Nic se mi nedaří. Opravdu jsme si to zasloužili? Možná. Věřím, že Katrinin amulet je klíčem ke všemu. Jen jsem nepřišel na to co s ním. Začínám věřit, že nikdo z našeho rodu s tím nic nenadělá. Nezbývá nic jiného než se modlit. K ní. Vždyť si prý byly tak podobné.*

*Thomas Asher*

- 16) **Chodba** – v této chodbě se drží půl metru mlhy
- 17) **Knihovna – 5x6** – v místnosti je rozházena spousta knih se zaměřením – magie, theurgie, okultismus, náboženství.
- 18) **Pracovna – 5x6** – theurgisticko alchymistická laboratoř – téměř vše rozbito – možno nalézt truhličku s 52mg a surovinami za 36zl, u okna je v držáku astron (je permanentně chráněno kouzlem – **při dotyku past Int -10- bolest 3životy za kolo a nejde se odtrhnou (musí někdo pomoci)/nic se mu nestane a může astron normálně používat.**
- 19) **Horní Foyer - 8x8** – zábradlí zde je chatrné, pokud se ho někdo dotkne spadne dolů na schody, vedou odtud i dveře na venkovní balkon, pokud na něj někdo vkročí, utrhne se **zranění 3+3k6**, jinak jako první zaslechnou chichotání za dveřmi z pravého křídla (26). (*Vydají se do pravého křídla?*)  
Pokud otevrou dveře do chodby (16) tak uvidí půl metru mlhy. Ta se z chodby začne valit do Foyer a z ní prakticky do celého domu (tam kde budou otevřené dveře). Zejména vodopád do dolního patra může být hezký. :-) Mlha zůstane stejně hustá. Do kaple nenateče.
- 20) **Ložnice - 5x6** – je zde jen zřícená střecha

- 21) **Ložnice – 5x6** – jedna postel, skříň s oblečením, na stěně je zaschlou krví napsáno: „Jsem prokletý“
- 22) **Ložnice – 5x6** – naprosto úplně prázdná a čistá místnost
- 23) **Ložnice – 5x6** – dětská postýlka, na ní sedí hračka medvídko otočená ke dveřím, dostanou pocit, že je pozoruje, pokud si ji někdo vezme, co hodinu se mu ztratí jedna věc (*první dvě nepozorovaně z batohu*) Věci lze získat zpět jen spálením medvídko – vypadnou z „neviditelné torny
- 24) **Hnědý salonek – 5x6** – dvě pohovky, na zemi kožešina medvěda a vlka, v salonku jde slyšet hukot ohně a praskání dřeva, nelze určit odkud
- 25) **Žlutý salonek – 5x6** – hodně poškozené stěny, praskliny, vlhkem vodou zničené vybavení, na stropě jsou krvavé dětské stopy (*jako by po něm přešlo*)
- 26) **Chodba** – jakmile do ní vkročí zazní šílící jek (*plíživá atmosféra a pak naživo plnou silou – nutno natrénovat :-)*) opět nelze určit odkud. Jakmile se uklidní, tak zaslechnou chichotání z (25).
- 27) **Velký sklep - 5x10** – spousta haraburdí u zadní stěny, počkat, až jich tam vejde co nejvíc, poté se zabouchnou dveře a nejdou 6 kol nijak otevřít a to ani zvenku (**max kouzlem beranidlo, nebo vyražením past Síla -14- nic/vyrazí**), Jakmile se zabouchnou dveře pohasnou všechna světla (postupné zhasínání trvá 1 kolo), tma nejde ničím zrušit.  
A pak se začnou dít věci. Začnou je ochmatávat ruce, tahat za vlasy, pokud se chce chytout kamaráda nahmatá slizkou ruku, pokud chce něco vytáhnout /přezbrojit nahmátne místo toho něco chlupatého co ho ihned kousne do ruky (**3živ/kolo pokud to nepustí**), něco páchnoucího olízne tvář, řetěz kolem krku. Po 6 kolech zazní šílící smích a dveře se otevřou. Efekty stupňovat každé kolo něco a někomu, i více lidem.
- 28) **Skřípek – 4x4** – místnost plná tekutého těžko identifikovatelného smradlavého hnisu (1 metr), po otevření dveří se na ně vyvalí :-)  
**Past Obr -7- spadne do toho/nic.**
- 29) **Vinný sklípek -4x4-** plný sudů, při bližším prohledávání naleznou archivní 30-tiletý soudek portského.

Na aktivaci je nutno použít oheň v jakékoli podobě. Rudě se zableskne.

## Part 2: Zámecký ples

### Co se skutečně stalo a stále děje part 2:

Družina se ocitla v roce 920, tedy 45 zpět. Zámek je v plném rozkvětu. Je půl hodky do půlnoci. Tedy pokud si pod rozkvětem představíte pití, pařby, zadlužování, prakticky volný sex, drogy... Současný pán je Liam Asher mladý asi 25letý floutek, který si spolu s přáteli tohle užívá. Je na mizině. Na všechno si stále více půjčuje. Kletba tady působí takovým pomalým plíživým způsobem.

**Cíl:** Najít Liama a přemluvit ho aby jim amulet vydal.

**Atmosféra:** Na zámku právě probíhá ples, neboli další pařba. A že je tedy už pěkně rozjetá. Takže i atmosféra je pěkně uvolněná. Veselá hudba pustit **HUDBA PART 2 - nechat hrát dokola.** (*Máme jen 5 lidí pod 18 let (3x17, 1x16 a 1x15), takže dle toho můžete ubrat či přitvrdit uvolněnost atmosféry*).

**Zámek:**

Zámek je ve stejném rozložení jako minule, jen je vše v perfektním stavu. Obrazy, květiny, výzdoba, jídlo, pití, zábradlí, balkon, venku koně a kočáry, atd...

**Situace:**

Došlo k přenosu do minulosti a to do kaple (15). Vše se přeneslo s nimi (vybavení, zranění, přítelíčkové,...) **kromě amuletu**. Ten je v držení Liama. V první fázi se asi družina bude rozkoukávat a divit se. Pak asi vyptávat a zjišťovat informace. Nakonec se asi budou chtít dostat k Liamovi a pak snad i získat amulet.

V zámečku je asi 30 hostů + 10 ochranky + 10 sloužících. Sloužící obsluhují a popřípadě se zdržují v levém křídle 1.patru. Ochranky jsou dobře vybavení žoldáci (od různých šlechticů) a jsou 2 na balkoně, 3 v horním, 3 v dolním foyer a 2 před bránou do zámku. Hosté většinou mladí lidé jsou rozprostřeni po celém zámku. V salóncích na chodbách a v hlavním sále.

Tohle je parketa pro RP PJů – nechám na vaší fantazii, jak a kam až situace dovedete. Nastíním jaké situace se na zámečku můžou stát / stanou.

- hned v kapli se objímá a laškuje mladý pár (ona sedí na oltáři) („*Och, jsem si myslela že tady to bude takové pikantní a teď to máme i s obecnstvem*“, ....., pohlédne na družinu, odstrčí svého současného, vybere si někoho z družiny a začne ho přemlouvat „*ty jsi ale fešák, nechceš se trochu uvolnit,...*“)
- na chodbě sedí na zemi dva hodně uvolnění mladíci a kouří vodní dýmku, nelze přes ně jen tak projít, budou chtít, aby si družina práskla s nimi, ve vodní dýmce však není tabák ale silně návyková droga, kdo si dá past **Odl -5- po hodině nutnost najít zdroj a dát si šluka/nic Odvykání: pokud nedostane dávku trpí bolestmi - trvá 12 hodin – každá hodina stojí jeden život.**
- ve foyer stojí dvě líbající se a pochichtávající se slečny
- z některé místnosti lze slyšet zvuky milování
- někomu není asi dobře a blije do rohu místnosti
- v hlavním sále se hraje a tančí, opět si je budou chtít rozebrat - k tanci
- z některé místnosti lze slyšet opravdu vyděšený „*Nech mě! Ty prasáku! Dej ruce pryč! – Ale, ale kočička nebraň se!*“ Mladík se pokouší znásilnit služku. (Vloží se do toho?) Pokud ano bude se snažit je vyhodit. Pokud mu to nepůjde zkusí je přemlouvit, aby mu pomohli, že jim ji pak nechá. V případě boje maximálně pěsti.

**Mladík:** člověk, 3 lvl, 18 živ, v případě boje asi jen pěsti, UČ 4, OČ 1

**Dostupné informace na zámku od hostů, služebnictva, ochranky:**

- jaký je rok ? : ťuk ťuk na čelo - 920
- kdo je pánem na zámku ? – Liam Asher
- co se tu děje ? – ples
- kde najdeme Liama ? – v hlavním sále, (tam ho ale nenajdou) a dále zjistí, že odešel někam s dvěma dívkami, nutno prohledat ložnice v horním patře, naleznou ho ve (20)
- něco o bozích ? – boží dvojice Emilis a Thardon, světlo/tma život/smrt ... uctívá se většinou dohromady
- o historii Asherů ? – starý rod, jinak nic

**Liam Asher:** člověk, 8 lvl, 50 živ, blondatý na mikádo, velice pohledný jen pod očima už kruhy od nevyspání, šermíř, 2 útoky za kolo, rapír, UČ:10 OČ:4



### **Setkání s Liamem:**

Jestliže vstoupí do ložnice (20) (*mmchd na klepání nereaguje, lze slyšet jen pochichtávání*) uvidí jak se na velké posteli pod peřinou něco převaluje. Pak vystrčí hlavu Liam a po něm i obě přítulkyňe a všichni v dobré náladě. Pokud s ním budou chtít mluvit, řekne ať na něj počkají venku. Čekání a to i po urgencích se protáhne až do rána. Teď je ale teprve večer, takže vzhůru na párty! Nebo ne?

Ráno se můžou s Liam setkat ve velkém sále. Liamovi je šoufl, přehrabuje se vidličkou ve zbytku nějakého dortu. „Něco jak náš „Liam“ po ránu“. S družinou se bude normálně bavit a pak popřípadě vyjednávat.

### **Informace dostupné od Liama:**

- o historii Asherů ? – starobylý rod, prý prokletý, ale on si myslí, že je to hloupost, zakladatel rodu Arthur byl prý super chlap – ten uměl dát věcem řád, všechno hned dostal do roviny, jen s ženskýma to prý neuměl, „blbec“. „*Tak to já takový nejsem*“.
- Jinak se o historii moc nestará, nemá na to čas.
- obrazy na chodbě ? – ano je to Arthur Asher
- amulet ? – ví o něm, je pro něho taková rodinná treška, kterou by ovšem v současné situaci zpeněžit rád
- dá jim amulet ? – chvíli přemýšlí a pak jim navrhne, že v Hnědém salónku vyspává Tim Bukrle – mladý šlechtic. Pokud ho zabijou, tak jim ho dá. „*a jeho manželka bude moje*“ . Pokud by se moc cukali, tak ho prodá za 500zl. Asi poslední možností je přímá konfrontace s Liamem - tedy souboj (amulet má na krku, nedá ho před obchodem z ruky potažmo krku – *aby nemohli aktivovat*).

**Tim Bukrle** – člověk, 4lvl, 25 živ, opravdu vyspává a nic menšího než kopanec ho asi neprobudí

Zabít ho ve spánku asi není moc složité, pokud to postavy udělají, tak než umře, tak na ně pohlédne a oni si uvědomí co udělali (*trošku zatlačit na morálku*) Navíc jim proběhne hlavou vzpomínka na tu kapku krve padající ze stropu z part1 (13) a vzpomínka je srazí na kolena a utrpí ztrátu 7 životů každý. Pokud v té místnosti s kapkou nebyly, uvidí to jako film že jdou chodbou (11) v partu1 a vedle v místnosti skápně ze stropu kapka. Efekt je stejný.

Amulet má jednu čtvrtinu s rytinou ohně vyčištěnou. Aktivace amuletu by měli provést větrem = např. fouknout. Bíle se zableskne.

## **Part 3:**

### **Zámek pod útokem skřetů**

#### **Co se skutečně stalo a stále děje part 3:**

Družina se ocitla v roce 875, tedy dalších 45 let zpět, celkově již 90. Jsou dvě hodiny v noci. Zámek se nachází pod útokem skřetů. Tedy přesněji řečeno v těsně po útoku s tím, že další se chystá. Zámku vládne Lady Eleanor Asher. (*velice schopná žena a navíc čarodějka*)

**Cíl:** Pomoci obraně zámku, setkat se s Eleanor, získat od ní amulet.

**Atmosféra:** Na zámku vládne chaos. Všude pobíhají lidé, křik. Někteří jsou ranění. Ve vzduchu je kouř. Na začátku pustit **HUDBA PART 3-1 - příprava**, v boji pak **HUDBA PART 3-2 - boj**. Celý tento part by měl probíhat ve spěchu. Všechno, rozhovory, popis, příprava souboje,...pocit naléhavosti a dynamičnosti. Uklidnit až při rozhovoru s Eleanor.

### **Zámek:**

Zámecký interiér je víc strohý, víc připomíná gotiku, zaměřenější na praktičnost. Oproti předchozímu stavu na nádvoří chybí studna, balkon, sklep má jen místnost (27) a místo velkého sálu (10) jsou zámecké stáje. Z obou foyer nejsou dveře do chodeb. Po chodbách v 1 patře a místnostech se válejí mrtvoly lidí i skřetů.

### **Situace:**

Družina se ocitne v kuchyni (1). Malým oknem můžou zahlédnout dva ohně. Zhlédnou i přebíhajícího skřeta. V kuchyni nikdo není. První kdo z kuchyně vkročí do chodby nakoupí šípku od strážce který stál ve stínu schodů do sklepa.

**Strážce Marvin:** člověk, 6 lvl, 35 živ, těžká kuše, UČ 7+2.

Marvin se okamžitě omluví „*sakra, kde jste se tu vzali, já myslel že už jsou to zase skřeti*“ Na vyptávání je pošle za lovcím Tiboriusem, který řídí obranu.

**Tiborius:** člověk v hnědém koženém oblečení, přes obličej se mu táhne krvavý šrám, věk 40 let, 12 lvl, hraničář, 70 živ, dlouhý luk, UČ 11, OČ 7

Ten se nachází ve spodním foyer a snaží se s chlapama zapřítit polovyraženou vstupní bránu. Bude překvapen ale bude komunikovat. Tak na půl pusy, protože vydává rozkazy a přitom ještě pracuje na bráně. Po pár otázkách příběhne shora mladík „*Tiborie! Vypadá to že se zase šikujou a něco kují, zhasli pochodně, nebude moc dlouho trvat a znova zaútočí.*“

### **Informace co se mohou dozvědět od Tiboriuse:**

- jaký je rok ? : cože? přece 875
- kdo je pánem na zámku ? – Lady Eleanor Asher
- co se tu děje ? – skřeti napadli zámek, odrazili už dva útoky, při druhém dokonce prolomili bránu a vnikli dovnitř
- kde najdeme Eleanor ? – je nahoře, ale naprosto ji nesmíme rušit, připravuje něco co nás zachrání (*pro PJ: medituje supermeditací co trvá hodinu*), musíme ji uchránit za každou cenu, nesmí se k ní ti smradlavci dostat, je ve svém pokoji (popíše 22)
- o historii Asherů ? – nemám čas, zeptejte se Eleanor
- amulet - neví

Družině se dále svěří, že tu sice velí ale že mu to moc nejde, že je lovcí a ne voják a že pokud by mu pomohli a převzali velení, Eleanor by jim jistě byla velmi vděčná. Jedině co chce, tak aby byly co nejmenší ztráty, žádné obětovávání, radši se posupně stahovat k (22) a bránit Lady než něco nachystat.

Pokud to vezmou, nechat je vymyslet prakticky cokoli jim umožní jejich schopnosti, vybavení jejich i zámku. Jen na ně tlačit časem „odtikávat“ (*aby na tom nestrávil mládí*). Skutečně na to mají 4 směny. Skřeti je pravděpodobně zatlačí nahoru, jak to bude moc zlé (nebo bude

posledních 5 skřetů) přijde Eleanor, zakouzlí kouzlo Ohnivý štít a Ohnivý vítr, čímž zabije všechny zbylé skřety v domě.

### **Strategický popis zámku:**

- okna ve spodním patře jsou zabeďněny, v každé místnosti jsou 2 okna
- dvě okna v dolním patře mají rozbité bednění, v kuchyni (1) a pokoji (14) (už nejsou desky na zabeďnění)
- okna v horním patře okna zabeďněná nejsou
- hlavní vrata do zámku vypadají opět zabezpečené (jedno křídlo je dost poškozené
- další dveře do zámku jsou : jedny vrata do stáji (lze zajistit trámem), dveře z foyer do dvora, dveře v chodbě (8)
- ve stáji nejsou koně
- na zámku je k dispozici 6 chlapů (4 meče, těžká kuše, dlouhý luk), 5 žen (dvě umí léčit (každá 4x hraničářské „uzdrav těžká zranění“), 7 dětí (1-12 let)
- vybavení zámku, jídlo, pití, drobnosti (např. olej) odpovídající dle DUPJ

### **Plán útoku skřetů:**

1. kolo 2 skřeti vylezou po stěně zámku, rozbijí východní okno v chodbě (26) (to úplně vpravo) a udělají humbuk. Odlákají pozornost. Do (22) k Eleanoře určitě nepůjdou.
2. 5. kolo 3 skřeti vyrazí dveře v chodbě (8) a 3 oknem (14) a hrou se dovnitř.
3. 5. kolo beranidlo začíná bušit na bránu
4. 9. kolo se jedno křídlo brány rozpadne a skřeti se hrou dovnitř (je jich 20)

**Skřeti: 28 ks, 4 lvl, 40 živ, skřetí šavle, ÚČ: 7, OČ: 5**

### **Obrana jak by to +- mohlo být:**

Skřeti budou asi obránce tlačit nahoru, jakmile je vytlačí i z horního foyer, zasáhne Eleanor. Skřeti nedorážejí raněné. Dejte jim možnost ustupovat a stahovat raněné.

Eleanor zakouzlí v 1. kole „Igneum protego“ - všechny lidi obklopí tak 1cm od těla načervenalá záře, ve 2. kole pak „Igneum aero“ - směrem od ní se vyvalí výbuch ohně která proletí a naplní všechny chodby a místnosti v zámku a rozbije všechna okna. Lidem s ochranou to nic neudělá, jen cítí příjemné šimravé teplo. Skřety to usmaží na škvarek. Trvá to 3 kola.

**Eleanor:** člověk, čarodějka, 16 lvl, kouzla dle výběru + něco navíc :-), velmi atraktivní asi třicetiletá ženská, v zelených šatech. Ozdobný opasek s dvěma dýkami. Blondaté dlouhé vlasy (trošku bych přirovnal ke Galadriel z LOTRa, jen trošku akčnější).

### **Závěr partu 3:**

Eleanor pošle své přeživší aby se ošetřili a zabezpečili znova vchody. A v té chvíli si s družinou popovídá. Rozhor se bude probíhat v horním foyer. Co od ní můžou zjistit:

- co se tu děje ? – skřeti napadli zámek, vůbec neví proč
- o historii Asherů ? – starobylý rod založil Arthur Asher. Ten měl syna Theodorika a Patrika a dceru Katrin. Katrin proklela Arthura Ashera a celý jeho rod. Prý kletbu vyslovila ve chvíli své smrti, když jí její otec probodl. A bylo to přímo na slunovrat 21.června 819. O předchozích předcích toho také moc neví. Byla vychovávána od

mládí jinde, tohle to zdědila když jí bylo patnáct. A zámek tehdy nevypadal moc pěkně. Vlastně byl naprosto vybydlený. Jen stěny a kupodivu obrazy Arthura Ashera (*asi je v nich taky nějaká neplecha a magie*).

- amulet ? – má
- dá jim amulet ? – pokud jí vysvětlí proč ho chtějí a co se již stalo, rozhodne se jim amulet dát

### **Povykládat jako záběr z filmu:**

Jak tam tak stojí, luskne prsty a v ruce se jí objeví amulet (*neviditelná torna*), podívá se na něj. Amulet má dvě pole matné a dvě čisté. Eleanor podává amulet někomu z družiny. Zády stojí k oknu na budoucí balkon. Jakmile se jejich ruce dotknou tak jí z hrudi vyrazí hrot šipky která ji celou proklála. V rozbitém okně směřující na budoucí balkon, které rozbilo její kouzlo, visí za jednu ruku skřet a v druhé třímá prázdnou kuši. Kapky krve které vystříkly z hrudi krásné Eleanor dopadnou na Amulet.

Amulet se krví aktivoval. Modře se zableskne.

## **Part 4:**

### **Zámek šíleného Theodorika**

#### **Co se skutečně stalo a stále děje part 4:**

Družina se ocitla v roce 845, tedy dalších 30 let zpět, celkově již 120. Zámek je prakticky vyholený. Je to opravdu temné místo. Zámku vládne Theodorik Asher. (*a je naprosto šílený*). Kletba zde udeřila plnou silou. Po smrti Arthura Ashera (*zahynul sotva pár měsíců po Katrin – probodl ho nějaký vidlák vidlema*) a staršího syna Patrika Ashera (*syfilis*) se stal hlavou rodu Asherů tehdy šestnáctiletý Theodorik. Kletba měla opravdu sílu a se zámkem i okolím to šlo od desítky k pěti. Malé i velké pohromy vedli až k tomu, že Theodorik zešlel. A navíc v sobě objevil magické geny – které využil. Nekromancie je přece taky magie, ne? Zámek se stal známým a tím pádem i cílem rabovačů a dobrodruhů ražení „zákonné dobro“. Někteří utekli, někteří si ze zámku urvali co mohli, někteří tam zůstaly ležet. Jejich těla a kostry se ale Theodorikovi docela hodily. :-) Tak to už trvá cca deset let.

**Cíl:** Najít Theodorika, z truhly, kterou má vedle sebe, vzít amulet. Tato část je krátká a ukazuje jen, co všechno kletba umí. Procházení místností maximálně urychlit. (*nic tam není, nic tam není, ....*)

**Atmosféra:** Na zámku je mrtvolné ticho. Je to strašlivý kontrast oproti minulému skoku. To ticho je až bolí. Zdá se že každý krok hrozný hluk. Tady **HUDBA NEBUDE.**

#### **Zámek:**

Zámecký interiér buď není vůbec, nebo je rozbitý. Často jsou na chodbách i místnostech vidět náznaky bojů (cákance na stěnách, ohořelé místa, roztavené kameny, zbytky oblečení, batohu, lucerny, atd.) Na některých místech jsou opřené, leží či stojí kostry. U každé kostry je někde blízko zbraň.

Oproti stavu z part1 na nádvoří chybí studna, balkon, sklep a místo velkého sálu (10) je chlívek (*spíš byl*). Z obou foyer nejsou dveře do chodeb. Schodiště ve foyer je zřícené a rozebrané. Do horního patra se dá kromě foyer vylézt po žebříku v místnosti (14), kde je díra ve stropě.

**Situace:**

Družina se ocitne před branou zámku. Jedno křídlo je lehce pootevřeno a je na něm přibit zašlý kus pergamenu s nápisem:

*„Tak pojd'te vy nenasytní bastardi. Pojd'te si pro moje zlato. Sežeru vás zaživa a Vaše srdce předhodím pekelným mocnostem. Tak pojd'te. Je otevřeno. Muhehehehe. Lord Theodorik Asher“*

Po vstupu do zámku by se měli dostat opět do kaple, kde čeká Theodorik. Nutno ještě dodat, že Theodorik už je tak šílený, že už sám sebe sotva ovládá. Magie už mu také moc nejde. Hold vypálený mozek. Dříve ovládal kostoše a kde co, teď už na to nemá prakticky sil. Jediné co ještě zvládl, bylo nastražení pár pastí které získal z mrtvých dobrodruhů.

Nezapomeňte na kostry. Jsou tam! Uvidíme jak na ně budou ti naši pověřivý dobrodruzi reagovat. Pravdou je že jsou nyní už většinou neškodné, to oni ale neví.

**Pastí jsou v zámku na těchto místech:**

- 1) Díra mezi dolním (9) a horním (19) foyer – spoušť: hluková nápadnost 10%, Past: šipková: past Obr -8- 3k6/nic
- 2) Díra mezi místností (14) a (25) – spoušť: světelná nápadnost 5%, spuštění past Osvětlení -11- nic/spustí (vlastnost Osvětlení, které mají s sebou: 1-2 pochodně 3, lucerna 4, více pochodní 5, více luceren 6, magické světlo 7)  
Past: výbušná Odl -6- 4K6/2K6
- 3) Před dveřmi do kaple v chodbě (16) – spoušť: nášlapná nápadnost 20%, spuštění Obr -5- spustí/nic Past: plynová, puchčoud Odl -8- 3K6/1K6

**Kaple:**

V kapli je pěkný bordel, rozlámané lavice, pár mrtvol různého stáří, hadry a špína. Před oltářem jsou poskládány vedle sebe kostry s meči v rukou. Je jich deset. Ve chvíli, kdy do kaple vkročí, začne poslední zoufalý pokus o obranu. Nejde o nic co by pár dobrodruhů nezvládlo. Naopak je to spíš směšné.

- 1) Za oltářem je schoulen Theodorik. Nejde vidět. Jen se ozve skřehotavým šíleným hlasem: *„Povstaňte mí služebníci, ať temné desatero zahubí tyto odvážlivce“*. V té chvíli se všech deset koster před oltářem zatřese, ale vstanou jen tři a to se ještě jedna při vstávání zhroutlí zpět. Takže stojí jen dvě. Ty tedy budou bojovat. V dalším kole se pomalu vydají vstříc hrdinům. Na zbytek koster nemá Theodorik sílu vůle.
- 2) Pokud se družina vrhne na kostry (pohyb přes kapli směrem kupředu, po 3 metrech a 5 metrech jsou dvě pasti (*předpokládám, že hledat je nebudou*)). (kostry by se na hranici těch 5 metrů zastavili).  
Obě pasti jsou - spoušť: nášlapná nápadnost 15% spuštění Obr -5- spustí/nic, Past šipková Obr -7- 3k6/nic
- 3) Nade dveřmi je v jednom kameni zasazen krystal s démonem pohlcovač magenergie s dosahem 5m, takže kouzla v tomto území nejdou seslat. Kouzlo se nezdaří a čaroděj přijde o magy. Za těmi 5 metry (za druhou pastí) je vše OK.
- 4) Jakmile se dostanou za oltář, uvidí Theodorika



**Kostlivec: 2ks, 5 lvl, 40 živ, rezavá šavle, UČ:6, OČ:6**

**Theodorik Asher: člověk, čaroděj, 15 lvl, 60 živ, kouzla: oživ nemrtvého (25%)**

### **Setkání s Theodorikem:**

Za oltářem se krčí k zemi prakticky nahý vychrtlý chlap. Má jen nějaký hadr přes bedra. Jinak je špinavý a páchnoucí. Z koutku úst mu tečou sliny, oči podbarvené krví. Pokud ho nezabijou hned. tak na družinu dělá: „Blablaba“ „Čufíííír“ „Kříjejt zombíííííí“ „Chichichichi“. Střídá pláč, šílený smích, brmlání, pokusy o kouzlení. Jinak se vesměs choulí na zemi do klubíčka. Nejde z něho nic vylomit. Co s ním udělají nevím. Jejich bussines.

U zdi je truhlička cca 20x20x30 cm. Je zamklá. Klíč leží pod ní :-).

V ní se nachází amulet (tři čtvrtiny jsou už čisté, jen poslední je zešedlá), 5 zlatých, a pergamen. Na něm je stejným, ale zhoršujícím se rukopisem:

*„ Nevím co si o tom mám myslet.*

*Táta zabil mou milovanou sestřičku.*

*Táta zabil mou sestřičku.*

*Otec zabil mou sestru.*

*Otec zabil sestru !*

*Otec zabil tu čarodějkou !!*

*Otec zamordoval tu čarodějnici !!! (hodně roztřeseným písmem)*

*Ten parchant zamordoval tu zkurvenou čarodějnici !!!! (téměř nečitelně)“*

Aktivace amuletu by měli provést elementem země (hlína, písek, list, dřevo, ...). Zeleně se zableskne.

## **Part 5:**

### **Původní zámek, pár minut do prokletí**

#### **Co se skutečně stalo a stále děje part 5:**

Družina se ocitla v roce 819, tedy dalších 26 let zpět, celkově již 146. A je 21.června. Arthur před pár minutama přijel z neúspěšné výpravy a šel si to vyřídit s Katrin.

#### **Cíl:**

Najít Arthura a Katrin a zabránit vraždě a tím i prokletí.

#### **Atmosféra:**

Na zámku je hodně temno. Špatné pochodně sotva osvětlují chodby. Na zámku je šrumeč. Důležité je aby družina jednala rychle, rychle se rozhodovala. **HUDBA PART 5 v boji s Arthurem**

#### **Zámek:**

Zámek je v dobrém stavu. Veškerý interiér je strohý a funkční. A navíc je ještě strohý. A moc. Hrubé dřevěné stoly, lavice, na zdech řadící pochodně. Prostě takový temný středověk.

Oproti stavu z part1 na nádvoří chybí studna, balkon, sklep a místo velkého sálu (10) je chlívek. Z obou foyer nejsou dveře do chodeb.

**Situace:**

Družina se ocitne přímo v dokořán otevřené bráně. Venku ržá asi pět koní s pěnou u tlam. V dolním foyer dva muži shazují na zem sedla koní a jiné cestovní vybavení. Nejvíc ale asi zaujme hlasitý rozhovor dvou jiných mladých mužů.

Jeden má asi 25 let a je oblečen do loveckého (*je to Patrik*) a mladší asi 15 let v domácím lehkém oblečení (*je to Theodorik*).

**P: Theodoriku, co se to tu u všech všudy děje, ještě jsem pořádně ani nevystřčil nohy ze sídla a už je tady bordel! Jsi už dost starý, tohle musíš zvládat. Co se děje?“**

*T: Patriku, táta přijel a byl dost naštvaný. Don říkal, že tažení dopadlo katastrofálně. Táta vykřikoval že za všechno může sestřička. Prý i za ty mrtvé krávy co zdechly minulý měsíc. A ve zmizení Puntí má prý taky určité prsty. A tak dál a tak dál.*

**P: A kde je teď“?**

*T: Ani se tu skoro nezastavil. Pořád něco řval a šel nahoru za Katrin. A to Katrin říkala, že ji nemá nikdo rušit, že bude zkoušet nějaké metacosí.*

**P: No skvělé, to se zas budou celý večer hádat. To zas bude večere. Sakra a co tu děláte vy! (otočí se na družinu)**

**Akce:**

Ted' by družina měla jednat a co nejrychleji se dostat k Katrin. Patrik je samozřejmě nebude chtít pustit. Budou ho muset umlčet nebo přemluvit aby je pustil. Pokud by to chtělo přiostrit, může z vrchu začít slyšet zvuk hodně ostré hádky (zatím nelze rozeznat slova). Pak už by i Patrik mohl povolit (*samozřejmě je trochu podusí*). Katrin s Arthurem jsou v pracovně (18) Pokud poběží nahoru, postupně rozeznají i slova. Něco ve smyslu:

**A: „Ty mstivá čarodějnice! Jsi jako tvá matka! Za všechno můžou ty tvoje čáry máry! A ted' ještě tohle! Co si myslíš že děláš. Ted' budeš lítat a sít lidem krev?“**

*K: „Auuu! Nedotýkej se mě! Ničemu nerozumíš.“*

**A: „Já že ničemu nerozumím! Co si o mě myslíš, že jsem nějaký imbecil?“**

*K: „Au to bolí! Nech mě!“*

**A: „Ted' budeš holčičko sekát latinu! Co to máš v ruce za tretku? Chceš mě očarovat? Tak to ne!“**

V té chvíli by už měli vpadnout do místnosti. Naskytne se jim následující obraz: Arthur drží za jednu ruku Katrin a snaží se ji udržet. Druhou rukou právě vytáhl dýku. Katrin se naopak snaží dostat z dosahu Arthura a vymanit se ze sevření. Druhou ruku má před obličejem, jako by se chránila, v dlani svírá amulet, přední stranou otočený k Arthurovi. Amulet je celý krásně zářivý. Oba stojí v kruhu vyrytém do podlahy, který je plná keltských propletenců. Katrin má na zádech křídla černého orla (z částečné metamorfózy na černého orla). Arthur se bude snažit Katrin probodnout dýkou.

Tady je stav 0. Obecně platí, že Katrin přežije dva zásahy, třetí již ne. (každé kolo jedna rána dýkou). Arthur je v rauši, takže ho od úmyslu neodradí nic jiného než vlastní zranění. Pokud ho tedy někdo z družiny zraní přestane, změní se v bersekra, přezbrojí na bastard a vrhne se na nové vetřelce. V čase 0 se mohli dostat do místnosti jen dva členové družiny. Tzn, že v 1. kole můžou bojově jednat pouze tyto dva, v dalším už asi kdokoli, pokud se tam v průběhu 1. kola přemístí. Katrin ani Patrik (pokud šel, běžel s družinou) jsou tak v šoku, že do souboje nezasahují.

Pouze v případě, že by družina Arthura nějak zpacifikovala a nezabila, udělá to Katrin bledým bleskem (*nemůže si dovolit ho nechat žít*).

**Katrin:** člověk, čarodějka, 12 lvl, 50 živ, kouzla: bledý blesk, „goauldské“ čtení mysli, dále DUPJ, krásná černovláska v modrém rozevlátém šatu, **má výrazné modro fialové oči**

**Patrik:** člověk, válečník 5 lvl, 60 živ,

**Theodorik:** člověk, čaroděj 1 lvl, 10 živ

**Arthur Asher:** člověk, bojovník, v bersekrovi má 5 útoků za 2 kola, obouruční meč,  
ÚČ: 12+2, OČ: -4, v bersekrovi: 2x80živ, v prvním kole přezbrojí + 1útok, pak 2, pak 3,2,3,2

### **Závěr partu 5:**

Jsou vlastně dvě možnosti jak to může dopadnout.

- 1) Družina dovolí aby Arhur zabil Katrin a ta při třetí ráně dýkou Arthura i celý rod Asherů prokleje. V tom případě družina úkol nejen že nesplnila, ale také uvízla v této době. Není totiž cesta zpět. Družině říct, že je konec a že pokud chtějí, můžou hledat způsoby jak se dostat zpět, to už je ale jiná pohádka. Cililink.
- 2) Družina Katrin zachrání. Ta se na ně podívá a řekne: „Proč?“ Pokud jí to postavy vysvětlí nebude věřit. Požádá ale někoho, kdo se nebolí bolesti a co něco vydrží, aby předstoupil a poklekl, že si to ověří. Natáhne ruku a z dlaně ji přes medailon vyrazí duhové světlo a spojí s s hlavou „odvažlivce“ (*ala kovová ruka Goauldů z Star gate*). Bere 1-2-3-4-5 životů. Za pět kol tedy 15 životů. Dost to bolí. Každé kolo se ptát zda to chce dál vydržet. Pokud nevydrží těch pět kol Katrin nic nezjistí. Musí někdo jiný. Pokud vydrží, Katrin zachytí všechny vzpomínky z časových skoků a uvěří.

Poděkuje a zeptá se co tedy teď chtějí dělat. Pokud si řeknou o materiální věci, moc jim toho nabídnout nemůže ale tak 100 zl jim dá (*v té době dost peněz :-*). Pokud budou se chtít dostat zpátky, řekne, že to bude muset promyslet a že ráno to pořeší. Přespat mohou v pokojích (24 a 25).

Ráno jim oznámí, že ví jak na to. Každý jí musí dát věc, co má u sebe a která je pro něho opravdu nejcennější (*říct jim ať to zváží, že jinak se to nemusí povést*). (*PJ si je zapíše*) Pokud se zeptají, zda jim je vrátí, řekne že ano. Po té je naskládá na připravený dřevěný stůl. Družina ať si stoupne za něj.

### **Opět filmová scéna:**

Pak mezi věci položí amulet. Chvíli se soustředí, začne zaříkávat a mávat rukama. Najednou se jí v jedné ruce objeví zlaté zářící kladivo, kterým vši silou udeří do amuletu. Ten se rozletí na tisíc kousků a ...

... duhově se zableskne.

## Part 6: Bonus

**Atmosféra:** Na zámku je hodně veselo. Všude pobíhá služebnictvo a okukuje je. **HUDBA**  
**PART 6 při vstupu do sálu**

### **Zámek:**

Zámek je v dobrém stavu, asi jako v part 2, jen né tak načančané.

### **Situace:**

Družina se ocitne v pracovně. Všude jsou rozloženy knihy, bylinky, vzorky kamenů, map, atd. Na dvou židlích sedí dvě asi desetileté děti. Jakmile se tam objeví, vyskočí a začnou švitořit. „*Jé už jsou tady! Jé já to říkal že bude mět meč větší jak já! A já zas říkala že budu větší jak pan trpaslík (hobit, kudůk)! atd.. viz. fantasie PJ... a ..... Pojd'te, pojd'te honem hostina už je nachystaná*“ Nic neprozradí a prakticky „odvlečou“ družinu do velkého sálu (10).

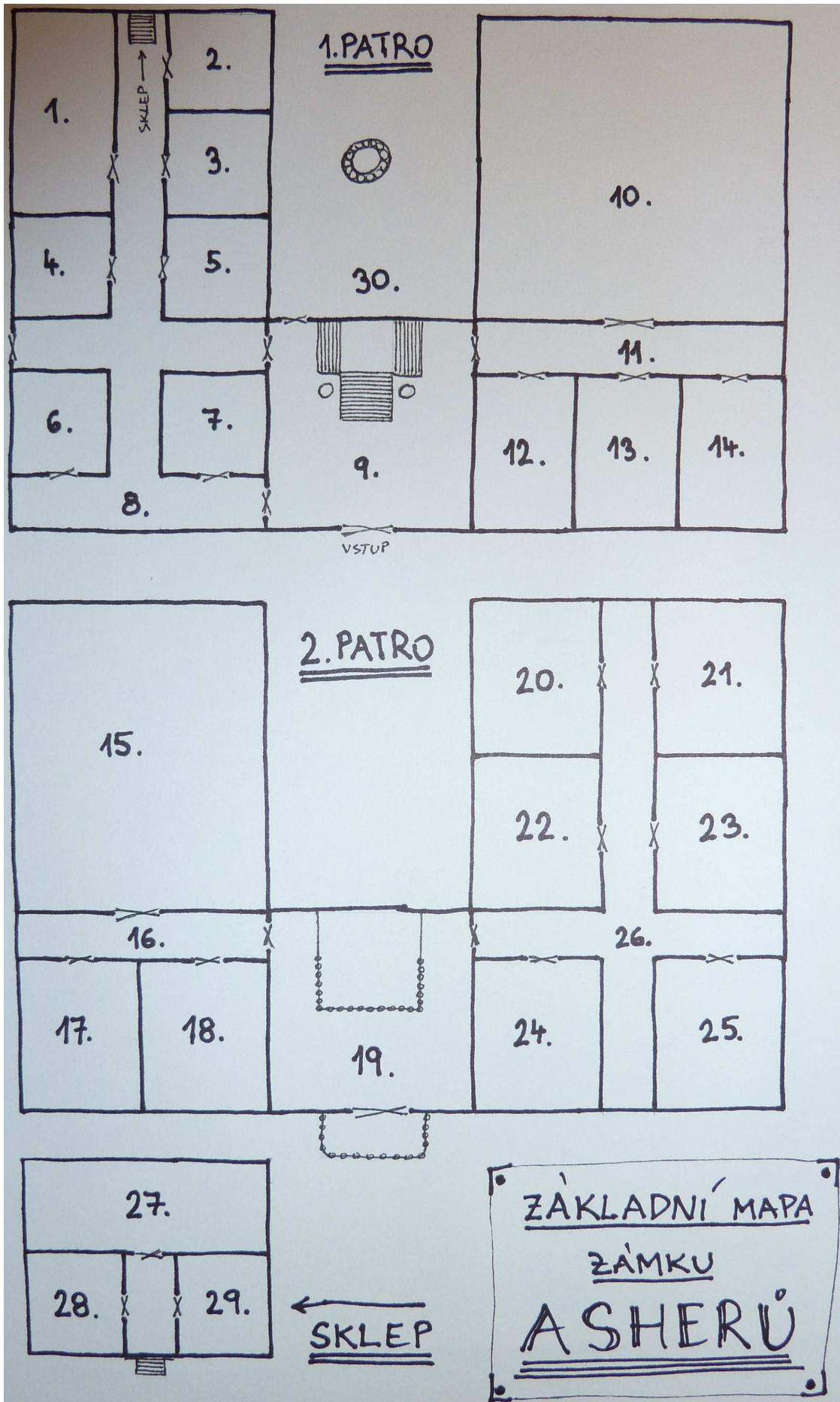
### **Poslední filmeček:**

„Vstoupili jste do velkého sálu, který je slavnostně nazdoben. Všude jsou girlandy a květiny. Celý sál zabírá velký stůl ve tvaru písmena U, otočený otevřenou stranou ke dveřím a prohýbá se pod tíhou jídla a pití. U obou ramen stolu je snad 50 hostů. Uprostřed stolu z vnitřní strany stojí šest volných židlí (*dle počtu přeživších v družině*). V čele stolu vidíte statného padesátníka s manželkou, jednoho mladíka a dvě dívky kolem 25 a starou paní. Na zadní stěně si všimnete velkého rodinného erbu – je na něm amulet na modrém poli. Kolem erbu jsou po obou stranách modré gobelíny na kterých visí zavěšeny ..... (*vyjmenovat dle věcí které družina obětovala k rituálu návratu*). Jakmile jste vstoupili, všichni ztichli, povstali a pozvedli číše. Jediný kdo nepovstal, je shrbená velmi stará paní v čele stolu, která jen pozvedla skloněnou hlavu a usmála se na vás vědoucím bezzubým úsměvem a v jejích očích to modrofialově zablesklo.

### **The End !**

**U hudby kromě Part 6 nastavit opakování adresáře.**

**Po ukončení dobrodružství upozornit opět na mlčenlivost !!!**





**Jeden odstříhnout a předat po nalezení družince. (po ukončení dobrodružství upozornit ať to schovají)**

