

# Výprava do Pustého hradu

(dobrodružství pro Dračí Doupě)

autor : Ryon

kontakt : ryon@trioptimum.com

Toto dobrodružství bylo vytvářeno jako součást dlouhého tažení pro Dračí Doupě 1.5 až 1.6, které by šlo volně nazvat „naplnění prastarého proroctví“: jednalo se o znovuoživení jedné dobré bohyně a nalezení kouzelného předmětu (meče) k záchraně světa.

Dobrodružství je pro postavy zhruba na 4.-6. úrovni, ale po drobných úpravách (posílení/oslabení nestvůr, zvýšení/snížení jejich počtu) je vhodné i pro zkušenější nebo naopak slabší družiny. Svět, ve kterém jsme hráli, bych označil jako poměrně klasický „dračák“ či klasickou fantasy (elfové, trpaslíci, orkové...), sem tam jsem převzal nové dodatečné nestvůry. Pohybuje se někde mezi Tolkienovou Ardou, Howardovým Conanem a herním světem Das Schwarze Auge (pro některé známější podle her Realms of Arkania a Drakensang), částečně je inspirován též Asterionem. Příběh je poměrně lineární, s mojí družinou jsme však spíše hráli pro zážitek a dojem a snažili se o hraní rolí, než komplikované zápletky.

Dobrodružství jsem se snažil napsat tak, aby je mohl použít jakýkoli Pán jeskyně. Jména a reálie si každý snadno nahradí názvy ze svého světa, pokud bude chtít; pro zjednodušení jsem některé názvy odlišil - bude psáno ve \*hvězdičkách\*.

Texty, určené hráčům, budou psány kurzívou.

Text pro PJ je obyčejný.

## Hlavní zápletka:

Toto dobrodružství vzniklo jako dílčí putování za útržkem důležité informace hlavní myšlenky tažení. Děj je umístěn do starého hradu, jehož poslední hradní pán, \*hrabě Otannis\*, (řekněme před cca 200-300 lety než je přítomnost v herním světě) se zabíral alchymii a magií a byl v tom docela dobrý. Jenže jednou se mu jeho pokusy vymkly a jako vedlejší efekt kouzla do hradu vešli zlí démoni. On včas zjistil, co se stalo, a pokusil se je zahnat. Protizaklínadlo se ale nepodařilo dokončit a netvoří Otannise zabili. Navíc přišla žena hradního pána \*Adia\*, která byla vtažena do nedokončeného kouzla a tím způsobila jeho přerušení. V důsledku toho uvěznila demony v jejich pozemském vzhledu, tedy těle, ale nemohly se tak vrátit do své dimenze (stínového světa,... - záleží, na co hrajete). Ona sama tím sebe uvěznila do polohmotné podoby, nejvíce se blížíci duchovi. Celý hrad pak byl spoután kletbou, kterou zruší jen vyřešení hádanky, zabití hlavních démonů (medúz) a vysvobození ducha hradní paní.

Hrad je tedy plný magických stvůr, které nemohou uniknout, mnohde ani z místnosti, kde jsou. To vysvětluje „nabitost“ podzemí magickými tvory, kteří by za normálních podmínek vedle sebe v těchto vzdálenostech (sousední místnost podzemí) nemohli dlouho být – brzo by se navzájem pozabíjeli. Navíc mi to umožnilo použít magické tvory, kteří se v dobrodružstvích často nevyskytují.

Protože hradní pán byl velice sečtělý, ve své obsáhlé knihovně měl i starý svazek, který přesně družina hledá. Může obsahovat jakoukoli informaci, která se Pánu hry zrovna hodí, aby ji dobrodruzi získali. V našem případě to byla jedna z verzí starého proroctví příchodu bohyně.

Dobrodružství je poměrně lineární, jednotlivé úkoly jsou podmíněny předchozím postupem, takže volnost pro rozhodování postav tu moc není. Věřím však, že atmosféra místa a množství hádanek tuto skutečnost více než vyváží.

## **Začátek:**

*Po splnění předchozího úkolu si vás opět nechal zavolat sám konšel \*Bragl\*. „Ukázali jste, že jste celkem schopná družina... měl bych pro vás větší úkol. Na \*jihovýchod\* od města stojí starý strážní hrad, který musel být kdysi opuštěn. Říká se, že v něm od té doby straší. To mě nezajímá, zajímá mě ale to, že se tam nedávno usídlila nějaká velká stvůra. Lovci objevili v jeho blízkosti velké stopy, slyšeli zpoza hradeb hrozné zvuky a dupání. Ti nejzkušenější si myslí, že se tam usídlil lidožravý obr. Takového netvora jsme v kraji neměli ani nepamatují. Já vás tam pošlu, abyste ho zabili. Odměna za něj bude 30 zlatých.“*

Hrad je umístěn na pahorku s mírnými svahy v malé pánvi asi 3x2 míle. Pahorek vystupuje z okolní roviny asi o 40-50 sáhů. Z toho důvodu kolem něj nejsou žádné obranné valy nebo příkopy, je to strategický bod. Jedná se o typický středověký hrad, čtyřhranná základna s věžemi v rozích a palác.

*Vystoupili jste na malé návrší a otevřel se před vámi pohled na cíl vaší cesty. Na malé planině mezi kopci stojí na nevysokém pahorku Pustý hrad. Už na první pohled vypadá divně.*

*Jak se přibližujete, dochází vám, co je se stavbou špatně. Většina budov a věží vypadá zachovalá, jakoby v něm stále někdo bydlel. Dřevěné okenice na oknech ještě visí a jsou zajištěny západkami, ale hradby jsou z velké části rozpadlé a notně ohlodané zubem času za několik století.*

Vchod do hradu kdysi zakrývala hradní brána, ta ale již ztrouchnivěla. Nyní široký vstupní otvor v severní stěně zakrývá asi deset velkých stromů i s větvemi a kořeny, naházených na sebe. Obr lidožrout si zřejmě udělal své vlastní dveře. Stromy jsou tak košaté a propletené mezi sebou, že postavy prostě neprojdou, i kdyby se sebevíc snažily. Do hradu se dá dostat samozřejmě jinudy, nejlépe přes rozpadlé hradby v jižní části – viz mapa. Chtěl jsem takto usnadnit přístup do hradu. Protože družina byla tehdy na nízké úrovni, umožnil jsem jim takto tajně obra pozorovat západní brankou na druhé nádvoří, až usne, aby ho mohli přemoci ho ve spánku. Druhé nádvoří je prázdné, u severní stěny se jen válejí staré zbytky kůlny na dřevo. Záleží jen na vás, pokud máte mocnou družinu, můžete se střetnout s obrem i když bdí, popis je dělaný pro obě varianty.

## **Přízemí:**

### **Nádvoří:**

Poslech: 70% chrápání nebo: 70% těžké kroky, mlaskání a mumlání obra

Popis:

*Díváte se na rozlehlé nádvoří. Kdysi tady byla kamenná dlažba, teď už je zarostlá travou.*

*Přibližně uprostřed leží několik kmenů a u nich (vyber):*

- a) sedí obrovský, člověku podobný tvor. Teď sahá do výšky asi šesti sáhů, když stojí, musí to být určitě dvojnásobek. Ohryzává nějakou kost a něco si přitom huhlá. Je velmi chlupatý a má na sobě jen nějaké zvířecí kůže kolem pasu.*
- b) leží na boku obrovský, člověku podobný tvor. Jeho rameno, které se tu a tam zachvěje zachrápáním, sahá do výše dvou sáhů. Je velmi chlupatý a má na sobě jen nějaké zvířecí kůže kolem pasu.*

Nestvůry: Obr lidožrout, Žsch.: 10, ÚČ 10/+6 (malý strom), OČ 1, 600 Zk

Poklady: nic (jen zvířecí kůže a kosti)

### **1:**

Poslech: nic

Popis:

*Už široký vchod do této velké místnosti ukazuje, že zde obr pobýval, když venku nebylo pěkně, a vchod si zjevně rozšířil sám... Jsou tu natahané větve a bláto, navíc to tady strašně smrdí... možná to nebude bláto...*

Nestvůry: nic

Poklady: nic

## **2:**

Poslech: nic

Popis:

*Ocitli jste se v malé a temné místnosti. Po zemi se válejí různé zetlelé kusy dřeva. Možná to byly kdysi police, ale teď už to není poznat...*

*Vaše přítomnost vyrušila asi tucet netopýrů.*

Nestvůry: 2k6 netopýrů, Žsch. ½, ÚČ 1/0, OČ 3, Zk 5

Poklady: nic

## **3:**

Poslech: nic

Popis: *Místnost je prázdná. Kromě otvoru, kterým jste vešli, z ní vedou dvoje další dveře – na V a na J.*

*(k otevření dveří na jihu je potřeba železný klíč s křížem v kruhu z místnosti 7)*

Nestvůry: nic

Poklady: nic

## **4:**

Poslech: 70% pištění

Popis: *Jedná se vlastně o takovou širokou chodbu. Je prázdná, ale pobíhá v ní 7 obřích krys. Vypadají hladově...*

*Krysy jsou skutečně hladové a hned se na postavy vrhnou (bojovnost 12).*

Nestvůry: obří krysa, Žsch.: 1, ÚČ 3/0, OČ 1, 10 Zk

Poklady: nic

## **5:**

Poslech: nic

Popis:

*Místnost je prázdná a páchne zatuchle. Na zemi jsou zbytky čehosi, co mohlo kdysi snad být soudky a pytle se zásobami, ale teď je vše shnilé.*

Nestvůry: nic

Poklady: nic

## **6:**

Poslech: smích a chřestění z vedlejší místnosti (7) 15%

Popis:

*V rohu této malé místnosti leží mrtvola, či spíše její zbytky po ohlodání krysami. Pod její rukou leží stará roztrhaná torna.*

Nestvůry: nic

Poklady: rezavé zbytky tesáku, nepoužitelné

děravá torna ze silného plátna, silně plesnivá; v ní se nachází:

2x mokrá pochodeň, shnilý měch na vodu, ocílka, flakónek (po prozkoumání postavy zjistí, že je prázdný), a hlavně pergamen se stěží čitelným nápisem, částečné rozluštění jedné kombinace v 1.patře:

***„...dosti nebezpečn.....pyje a k.....“***

***„...a správně jest tyto tři: nahoře vprostřed, uprostřed vp....“***

(Pergamen jsem vyrobil z útržku papíru a družině dal přímo do ruky. Je to perfektní zpestření konkrétní věci, doporučuji použít.)

## **7:**

Poslech: smích a chřestění 70%

Popis: *Vešli jste do rozlehlé místnosti. Uprostřed je umístěn dlouhý stůl a u něj sedí na židlích... kostlivci! A hrají kostky! Kdo vyhrává, směje se, ostatní ho jen mlčky sledují. Po chvíli si všimnou, že mají společnost a otáčejí se k vám.*

*Jeden z nich vypadá trochu vyšší a vidí na něm ještě zbytky nějakého brnění, snad kroužkového. Ten k vám promlouvá: „Á, výborně, další hráči přišli! Posadte se u nás, zahrajete si s námi, vidíte! Chachachachá....“*

*„Když vyhrajete, dostanete tyhle zlaťáky,“ ukáže na hromádku peněz na stole. „Když prohrajete, musíte ty zlaťáky spravedlivě rozdělit mezi nás...“*

Kostlivý hráč bude hrát proti družině. Hráči by měli vybrat mezi sebou jednoho, který bude hrát za družinu. Hraje se klasicky 1 hod dvěma kostkami, kdo má v součtu víc, vyhrává.

Můžeš to třeba popohnat tím, že jestli bude družina otálet, dveře se s prasknutím zavrou.

Vtip je ale v tom, že kostlivci družinu vyhrát nenechají – pokud družina bude mít větší hodnoty na kostkách, kostlivci řeknou, že podvádějí a zaútočí. Mírumilovné řešení není, protože družina potřebuje železný klíč, který má velitel těchto bývalých strážných, nyní kostlivců, aby se dostali dále do hradu. Dveře v místnosti 3 jinak otevřít nejdou. Navíc na hromádce je zlaťáků o 1 víc, než je dělitelné číslem 5 (např. 26), takže spravedlivě rozdělit mezi kostlivce nejdou. Kdyby měl někdo z družiny nápad ten lichý zlaťák rozseknout například mečem na 5 kousků, tak to kostlivce rozzuří a zaútočí.

Nestvůry: 5 kostlivců, Žsch.1, velitel 2; ÚČ: 5/0 (meče); OČ: 1, velitel 3; 20 Zk, velitel 30 Zk

Poklady: zlaťáky (26)

železný klíč s křížem v kruhu

## **8:**

Poslech: nic

Popis:

*Místnost asi kdysi sloužila jako kuchyně. Na zemi se povaluje různé harampádí, kdysi to snad byly police s jídlem. Teď je tu strašný smrad až na zvracení.*

Je tu takový zápach, že se postavám může udělat špatně: past Odl – 3 – nic/mdloby+zvracení)

Nestvůry: nic

Poklady: několik (1k6) zčernalých stříbrných lžiček a příborů

## **9:**

Poslech: velmi tiché odfrkávání 15%

Popis:

*Zetlelá vrata vrznou, když je otevíráte. Divíte se, že ještě stále mohou držet v pantech. Ještě než vejdete, ucítíte hnilobný zápach...*

*Místnost je rozlehlá, rozdělená na úzké oddíly dřevěnými přepážkami, z nichž stojí už jen několik. Asi uprostřed místnosti stojí v těchto přepážkách dva koně. Něco s nimi není v pořádku... Jednomu chybí velký kus plece, vidíte bílá žebra... Druhý má spadlé maso z celé přední nohy a celé spodní čelisti. Pohlédli na vás rudě svítícíma očima a pohnuli se směrem k vám...*

Nestvůry: nemrtví koně, Žsch. 3, ÚČ 5, OČ: 2, 60 Zk

Poklady: nic

## **10:**

Poslech: nic

Popis: *Tato místnůstka funguje jako přístup k točitým schodům, které vedou nahoru i dolů.*

Nestvůry: nic

Poklady: nic

## **Horní patro:**

*Po výstupu po schodech nahoru si všimnete, že vybavení a výzdoba je o poznání honosnější než v přízemí. Na stěnách visí vybledlé tapiserie, v chodbě jsou umístěny držáky na pochodně.*

*Máte ale ze všeho divný pocit, vše je stále jakoby to tu někdo opustil před chvílkou. Není tu ani moc prachu.*

### **A:**

Poslech: 30% zpěv

Popis:

*Vstoupili jste do podlouhlé místnosti. Vedou z ní 2 široká okna na jih, která jsou zakryta stále zachovalými masivními okenicemi. Slyšíte sladkou melodii, která se k vám line z protějšího rohu místnosti. Nemůžete odolat, táhne vás to blíž a blíž...*

*Vidíte 4 neznámá stvoření. Mají ladné krky a vlnadnou hruď a dívají se na vás krásnýma hlubokýma očima. To z jejich úst se line ten líbezný zpěv...*

Jsou to harpyje a postavy si musejí hodit na past Int – 6 – odhalení těch bestí/pokračující paralýza zpěvem.

Podle toho, co hráčům padne, přečti následující popis:

**neúspěch proti pasti:** „Jejich zpěv je tak sladký, že se vám chce jít až k nim, pohladit je, třeba jim i padnout k nohám... hlavně setrvat v jejich blízkosti a poslouchat tu kouzelnou píseň...“

**úspěch proti pasti:** „Teď jste si všimli, že mají těla porostlá peřím, nohy jako pařáty a ošklivý zahnutý zobák. Jejich těla vůbec nejsou krásná ani ladná a ten jejich pohled vůbec není hluboký, je zlý. Navíc nechápete, jak jste před chvílí mohli jejich pískání a krákání považovat za zpěv a navíc za krásný. Saháte po zbrani, protože ty potvory začínají nebezpečně klapat svými zobáky...“

Když harpyje na postavy zaútočí a ty budou ještě pod vlivem zpěvu (tedy neúspěšný hod proti pasti), nebudou se moci útoku bránit, nechají se „ozobávat“. Předpokládá se, že jakmile se alespoň jedna postava probere z očarování, probere během 1 kola i ostatní postavy.

Nestvůry: 4 harpyje, Žsch. 3, ÚČ 4/+1, OČ: 3, 40 Zk

Poklady: mezi peřím a kostmi různých zvířat se povaluje zlatý náhrdelník v ceně cca 10zl

### **B:**

Poslech: 100% vzdálené hlasy několika lidí

Popis:

*Přestože jste si jisti, že jste slyšeli někoho mluvit, je najednou ticho a nikdo v této místnosti není.*

(To je jen pro „duchařskou“ atmosféru prokletého hradu. Lze použít i jinde, například postavy mohou slyšet kroky a nikdo tam nebude, a podobně.)

Nestvůry: nic

Poklady: nic

### **C:**

Poslech: 5% slabé praskání nebo škrábání

Popis:

*V místnosti poletuje několik fialových koulí o velikosti asi 20 palců. Každá má několik tenkých podivných chapadel. Chapadla s tichým praskotem mizí a zase se objevují, občas se dotknou stěny, podlahy nebo jiné fialové koule. Uvědomíte si, že ta chapadla vypadají vlastně podobně jako blesky za bouřky, jen jsou o mnoho menší a fialové.*

*Tvorové zaregistrovali vaši přítomnost. Důkazem toho je, že několik chapadel vystřelilo vaším směrem... (Družina pro souboj ztrácí iniciativu)*

Nestvůry: 4 řasnatky, Žsch. 1, ÚČ 4/0, OČ: 3, 20 Zk

Poklady: nic

**D :**

Poslech: nic

Popis: *Vešli jste do malé místnůstky. V opačné části sedí na polorozpadlé skříňce – obrovská sova. Hned jak jste vešli, proloupala oči a promluvila lidským hlasem bezchybnou \*západní obecnou řečí\*:* „Budte vítáni, hrdinové. Prosím, buďte tak laskavi a přikryjte trochu svou lucernu, neb její světlo velmi zraňuje mé oči.“

(Pokud by družina byla s prominutím tak hloupá a sovu zabila, připravila by se o velmi dobrý zdroj informací k vyřešení zápletky a záchraně hradu. Jen tímto pro jistotu varuji.)

Až postavy ztlumí světlo, poprosí je sova, aby jí přinesli něco k jídlu. Například čerstvě zabitě krysy velmi dobře poslouží tomuto účelu. Sova se pak rozpovídá a tím by měla odpovědět na většinu otázek družiny. Minimálně tím vysvětlí situaci na hradě. Neví však nic o tom, jaké knihy jsou v knihovně, co je za dveřmi v místnosti F (tedy že je tam klíč nutný do podzemí), a neměla by postavám příliš pomáhat s řešením hádanek. Také neví nic o zrcadlovém půdorysu podzemí a kde přesně se nachází hraběnka Adia a „démoni“.

*„Na tomto hradě žil před mnoha lety hrabě \*Otannis\* se svou krásnou ženou \*Adiou\*. Pán byl velmi vzdělaný a sečtělý. Také se zabýval alchymí a kouzly. Stále experimentoval a četl různé knížky. Ve své knihovně měl údajně i jeden starý arvedanský svazek, ze kterého se pokoušel číst. Jednou se mu podařilo místo kouzla, které chtěl seslat, omylem přivolat z jiných sfér několik zlých démonů. Včas pochopil, že je něco špatně a pokusil se provést vymytací kouzlo, aby netvory zahnal zpět. Kouzlo se ale zcela nepovedlo, nebylo správně dokončeno a netvoři Otannise rozsápali a odnesli do sfér, kam se ani mrtví nedostanou. Rituál však stále nebyl dokončen a hraběnka Adia, která pak přišla, aby zachránila svého muže, do něj byla vtažena. Svou přítomností způsobila několik věcí: Přerušila vymytací kouzlo a uvěznila tím demony v jejich pozemských tělech, takže se nemohly vrátit do své dimenze. Sebe tím naopak uvěznila do polohmotné podoby. Na celý hrad a všechny, kdo se v něm zrovna nacházeli, pak byla seslána kletba. Každého nějak změnila a nikdo jej nemůže opustit. Adia sama nemůže zbavit hrad netvorů, a démoni v pozemských tělech nemohou nehmotné Adie ublížit. Kletbu může zlomit jen ten, kdo zabije zlé netvory uvězněné do těl medúz a osvobodí Adiu.“*

*„I já jsem vázána tímto místem. Celý den musím být zde, mohu se vzdát jen na pár hodin před půlnocí a jen nedaleko, pak se musím vrátit.“*

*„Rozluštěte hádanku podzemí a osvobodte nás. Nebudete první, kdo se o to pokoušel, ale věřím vám. Cítím, že nás nezklamete.“*

Nestvůry: moudrá sova, Žsch. 4, Int 20

Poklady: nic

**E :**

Poslech: 25% skučení větru v oknech

Popis: *Tato dlouhá chodba je vlastně místnost, asi to byla kdysi knihovna. Podél jižní stěny se táhnou police plné zteřelých, polorozpadlých knih. Na konci chodby jsou dveře opatřené velkým zámkem a je na nich výrazný nápis: NEVSTUPOVATI.*

*Při bližším zkoumání zjistíte, že dveře vypadají velmi zachovale a bytelně.*

Tyto dveře jsem pro svou družinu zprůchodnil až poté, co byly zabity medúzy jakožto hlavní démoni svázaní s kletbou hradu.

Dveře jsou chráněny mocným ochranným kouzlem a dají se otevřít jen hádankou. Každý pokus o vyražení nebo odemčení pakličem zraní toho, kdo to provádí, magickým výbojem za 1k6 životů.

Můžeš to udělat tak, aby se hádanka na dveřích objevila hned, nebo až po zrušení kletby hradu.

V určené chvíli potom přečti následující (můžeš to napsat třeba na kousek papíru jako nečitelné symboly v cizím starém jazyce, a tento jazyk bude ovládat jen jeden ze členů družiny – kouzelník, hraničář...):

*Pod velkým varovným nápisem jste si nyní všimli dalších malých písmenek:*

*Jsem lepší než bohyně,  
jsem horší než orčí chlast.  
Mrtví mě jedí,  
když mne sníš, zemřeš.*

Jedná se o hádanku, jejímž řešením je slovo NIC. Po jeho vyslovení se ozve klapnutí a dveře se otevrou. Za dveřmi této zakázané části knihovny se může ukrývat cíl cesty družiny - tedy svitek nebo kniha s důležitou informací.

*Zakázaná knihovna je maličká – je to pouze konec chodby asi 1x1 sáh. Podél všech třech stěn se táhnou 3 police a na nich leží mnoho knih ve velmi zachovalém stavu. Buď byla tato část knihovny nějak magicky chráněna, nebo jsou samotné knihy kouzelné a odolávají zubu času.*

(Pro zpestření jsem do této místnosti dal ještě několik dalších knih, které krátkými útržky informací popisovaly náš herní svět nebo se týkaly hlavního příběhu tažení. Tyto informace uvádím v příloze č. 1 na konci dobrodružství.

*Jedna kniha v nejvyšším patře je opatřena zámkem a přikována na řetěz. Také jste si všimli, že půl sáhu od ní neleží na policích žádné jiné knihy.*

Tato kniha je nebezpečná.

*Když jste přiblížili ruku, kniha sebou trhla – posunula se o pár palců zpět a zarachotila řetězem.*

Pokud toto nebude postavám stačit jako varování a budou si v ní chtít číst, kniha po blížící se ruce chňapne, past Obr – 6 – nic/1-6 životů. Pokud ani to nestačí, kniha po postavě plivne oheň, past Obr – 8 – 1-6/3-8 životů.

Nestvůry: nic

Poklady: knihy s informacemi; nějaké kouzelnické svitky, pokud uznáš za vhodné

**F:**

Poslech: nic

Popis: *Tato místnost je velká a prázdná. Jediný zajímavý prvek je socha v protějším rohu. Všimnete si honosnějších dlaždic na podlaze i na stěnách – jsou z dražšího kamene, než co jste v hradu dosud viděli. Ve východní stěně, přímo naproti, odkud jste vyšli, jsou dveře.*

*Socha hrubě znázorňuje muže v brnění, opírajícího se oběma rukama o meč. Na hrudi má tři řady asi dvoupalcových čtvercových kamenných destiček po třech – dohromady tvoří čtverec 3x3.*

Destičky v každé řadě jdou zamáčknout, vždy 1 nebo 2. Po zmáčknutí třetí destičky se řada „vynuluje“ – destičky zase vyskočí do původní polohy. Jedná se o kombinaci, která má otevřít dveře ve východní stěně. Správná kombinace k otevření je vždy zamáčknutá 1 v každé řadě: horní řada uprostřed, prostřední řada vpravo, spodní řada vpravo. Po jejím zadání se dveře se skřípěním otevrou. Kombinaci naznačil pergamen, který postavy našly dole u mrtvoly, neměl by být problém to následně vyřešit – zbývá jen málo možností. V tuto chvíli jsou všechny destičky nezacvaknuté, tedy v poloze nahoře.

Pokud chceš družinu trochu potrápít, můžeš je „odměnit“ za každé vynulování řádku např. kouzlem, které socha spustí a zraní za 1-3 životy.

Nestvůry: nic

Poklady: nic

**G:**

Poslech: 30% velmi slabé šeptání mnoha hlasů, přerývané, nesrozumitelné

Popis: *Krátká chodba vás přivedla do rozlehlejší místnosti. Strop je zde dost vysoký. Stěny i podlaha jsou obloženy ještě vzácnějším kamenem než vedle, je to krása pohledět. Uprostřed protější*

stěny je něco jako stolec či oltář: kamenný kvádr vysoký 1 sáh a stejně široký, na hloubku má asi půl sáhu. V přilehlých rozích místnosti pak stojí dvě železné sochy na podstavcích. Dívají se ke vchodu. Na kamenném podstavci něco leží.

*Když přijdete blíž, zaujme vás na oltáři hlavně jeden předmět - dýka. Je velmi zdobená, ale hlavně... zdá se jako průhledná. Když ji prozkoumáváte, zjišťujete, že je vyrobena z křišťálu.*

Pokud je v družině zloděj :

*Uvědomíš si najednou, že jde vlastně o velmi umně zhotovený klíč.*

Jestli družina sebere z podstavce dýku, „ožijí“ sochy v rozích místnosti a zaútočí na družinu.

*Na oltáři také leží starý rozpadlý pergamen a brk. Pod oltářem se povaluje stará rezavá lucerna a rozpadlý váček s několika stříbrňáky (3k10).*

Nestvůry: 2 železné sochy, Žsch. 4, ÚČ 8/-2, OČ: 7 , 270 Zk

Poklady: 3k10 stříbrňáků v měšci, křišťálová dýka - klíč

### **H :**

Poslech: 50% tiché hlasy mluvící cizím jazykem, tiché kvílení

Popis: *Vešli jste do větší místnosti. Je prázdná. V severovýchodním rohu jsou dřevěné dveře.*

Nestvůry: nic

Poklady: nic

### **I :**

Poslech: 20% pištění myši

Popis:

*Tato místnost je plná střepů baňek, prachu a rozbitých předmětů. Podél jižní stěny je rozpadlý stůl, na kterém je spousta dalšího nepořádku. Podél severní stěny je dlouhá police s flakónky, knihami a různými váčky. Většina už je však rozpadlá nebo sežraná myšmi. V západní stěně je velký krb se dvěma trojnožkami.*

*Většina knih a sáčků s bylinkami už je naprosto nepoužitelná, když je vezmete do rukou, rozpadají se v prach. Některé flakónky jsou ale ještě plné, na většině jsou dokonce ještě popisky.*

Nestvůry: nic

Poklady: 3 flakónky bez popisku (70% lektvar rudého kříže, 30% lektvar doplnění magenergie)

1x lektvar s popiskem „...amorfis“ (Metamorfóza)

1x lektvar s popiskem „Mocný životabudič“ (Megacloumák)

1x lektvar s popiskem „Pavoukošplh“ (pavoučí lektvar)

(Pokud je na tom družina špatně, například po setkání s obrem nebo sochami z místnosti G, můžeš samozřejmě přidat jakékoli jiné lektvary, třeba Rudého kříže)

### **J :**

Poslech: 100% tichý hlas nebo hlasy; nesrozumitelné, nesouvislé věty

Popis: *Tato místnost je plně zařízená. Je to obrovská ložnice. Po podlaze jsou rozloženy vzácné koberce, na stěnách visí tapiserie, v rohu je umístěna velká postel s nebesy. Na jedné zdi visí podobizna muže s krátkým plnovousem a bystrými hnědýma očima. ... Vše je nádherně zachovalé, spíše ale máte pocit , jakoby byl pokoj stále používán. Na nočním stolku totiž hoří svíce...“*

*Pokoj je jen „zamrzlý“ v čase, žádný duch ani strašidlo tu není, ovšem tísnivá atmosféra ano. „Cítíte se tu velmi cize. Jako by se na vás někdo díval , ale nikdo tu není...“*

Kdyby družinu napadlo svíčku sfouknout, tak znovu vzplane. (Funguje to ale jen v tomto hradu, kdyby postavy chtěly chytračit a opatřit si nehasnoucí zdroj ohně)

Nestvůry: nic

Poklady: *Na nočním stolku leží masivní železný klíč.*

(bez tohoto klíče by se postavy neměly dostat do podzemí – otevírá hned dveře v první místnosti, tedy A0)



### **Podzemí:**

*Sestupujete dolů po širokých točitých schodech. Citelně se ochlazuje. Schody jsou vlhké. Když sestoupíte asi osm sáhů, ústí schodiště do malé místnosti.*

#### **A0 :**

Poslech: nic

Popis: *Vstoupili jste do obdélníkové místnosti. Stěny i podlaha jsou z velkých obdélníkových kamenů, které vlhké a pokryté lehkým povlakem plísně. Najednou jste zaslechli zatřepetání a spatřili stín. Než jste se stačili rozkoukat, útočí na vás velký netopýr.*

V místnosti jsou dveře na západ a tajné dveře na východ. Pro delší dobrodružství a ne tak rychlé odhalení zrcadlového půdorysu je žádoucí, aby postavy tajné dveře neobjevily hned při první návštěvě této místnosti, ale například až po setkání s křišťálovou sochou v E0.

Nestvůry: vampýr, Žsch. 4, ÚČ 4/+2, OČ: 4 , 100 Zk ; po úspěšném útoku na postavu vampýr saje uvedené postavě krev, každé kolo 2k6 žt, má přitom ale postih -2 k obraně

Poklady: nic

#### **B0 :**

Poslech: 90% kapání vody

Popis: *Tato místnost je z větší části pokrytá neurčitými shnilými zbytky. Snad to byly kdysi pytle se zrním nebo soudky naložené masa, teď už to není poznat. Je tu strašný zápach.*

Zápach je tak silný, že se družině dělá špatně: past Odl – 5 – lehká nevolnost, 1/3 stínových životů / zvracení a mdloby, 1 život

Nestvůry: nic

Poklady: rezavý řeznický nůž

#### **C0 :**

Poslech: nic

Popis: Do této místnosti se lze dostat jen tajnými dveřmi, náhodný postřeh 10%, vyražení dveří - nebezpečnost 6

*Tato místnůstka je až na malou nádržku s vodou úplně prázdná. Navíc se zde necítíte tak stísněně jako jinde. Je tu klid, oddechujete si úlevou.*

*Voda v nádržce vypadá velmi čistě, ve světle lucerny se až nepřírozně třpytí...*

Toto je oáza dobra v jinak naskrz prokletém hradu. Voda v nádržce léčí všechna zranění (1 napití 1k6 + 1 žt) jedy a nemoce. Lze pít až do úplného uzdravení. Po nabrání do lahve nebo měchu během 1 hodiny ztrácí tento účinek a stává se z ní obyčejná voda. Alchymistův lakmusový papírek neukáže nic zvláštního, jako by byl ponořen do obyčejné vody.

Po napití: *Chutná to zprvu jako obyčejná voda, ale pak se ti lehce sevře hrdlo... a cítíš, jak se do tvých žil vlévají nové síly.*

Nestvůry: nic

Poklady: nic

#### **D0 :**

Poslech: nic

Popis: *Krátká chodba vede do malé místnůstky. Uprostřed na podlaze leží velká truhla – asi sáh na šířku a půl sáhu na délku.*

*Ve víku je vidět šest hranatých políček vedle sebe; všimnete si, že v každém políčku je nějaké písmeno. Poté odhalujete otočný mechanismus - pro každé políčko může být otočením nastaveno jakékoli písmeno abecedy a navíc ještě znak, který nejvíc připomíná hvězdičku.*

*Nad mechanismem je do dřeva vyryt nějaký nápis. Je už hodně odřený, ale přesto se vám podaří jej přečíst:*

*Malý jako myš, ale jako lev hlídá dům.*

Truhla jde otevřít jen vyřešením hádanky, slovo KLÍČ, zadané s hvězdičkami : \*KLÍČ\* - těch víc znaků je tam pro znesnadnění hádanky, aby postavy hledaly slovo s 6 písmeny. Funguje to tak, že po zadání kombinace musí následovat pokus o otevření – pod políčky s písmeny je velký výstupek, který se dá stlačit. Postavy mohou otáčet mechanismem jak se jim zlíbí, než se rozhodnou truhlu stlačením otevřít. Pokud bude zadáno jiné slovo, než je řešení hádanky A NÁSLEDNĚ bude pokus truhlu otevřít výstupkem, spustí se past – oblak dusivého plynu, Odl – 4 – 1-3/3-5 žt.

Nestvůry: nic

Poklady: 300 stříbrných, stříbrný krátký meč (případně ještě jiná stříbrná zbraň podle tvé úvahy)

### **EO :**

Poslech: nic

Popis: V této místnosti je část bytí bývalé hraběnky Adii.

*Vstoupili jste do velké místnosti. V jejím středu stojí na malém podstavci křišťálová socha, jež hned upoutala vaše zraky. Zpodobňuje lidskou ženu v dlouhých šatech. Dívá se na vás svýma kamennýma očima. Přes sporé osvětlení vaší lucerny si všimnete, že jsou modré. Socha otevře ústa a promluví lidským hlasem:*

*„Vítejte, poutníci či dobrodruzi! Co vás přivádí do hradu Tolhar? Ach, určitě zlato... Dnes chtějí všichni jen zlato a bohatství. Ale ne, odpusťte mi můj předčasný soud.“*

*„Jestli nevíte, hrad byl stižen hroznou kletbou. Já jsem byla uvězněna v této podobě. Ale... ach... víc vám říci nemohu.“*

*„Jestli uhodnete hádanky tohoto hradu a hádanku podzemí, dostanete i zlato a drahé kamení... pokud se vám povede kletbu zlomit. Pokud ne, raději rovnou utíkejte. Můžete se mne na cokoliv zeptat, ale nevím, jestli budu schopna odpovědět. Ta kletba mne nutí... ach..“ (Je vidět, že socha nějakým způsobem velmi trpí)*

*„Důležitou hádankou jest tato, kterou vám teď řeknu. Pokud jste moudří a uhádnete její význam, velmi vám to pomůže. Jestli jste srdce statečného a chcete osvobodit hrad i mne z tohoto půlživota, dobře poslouchejte:*

*Nemůžeš vidět nic jiného, když pohlédneš mi do tváře.*

Řešením je ZRCADLO. Družině by mělo vyřešení hádanky napovědět, že podzemí je ve skutečnosti zrcadlově souměrné (viz další podobná hádanka ve výklenku F0). Potom mají napůl vyhráno. Budou pak hledat tajné vchody v očekávaných místech – zejména vchod do místnosti IO, kde je asi nejdůležitější hádanka, jejíž řešení jedině může postavám napovědět, jak porazit mocného stína v LO.

Paní Adia by opravdu neměla družině prozradit nic jiného, vše se dozví na jiných místech podzemí.

Nestvůry: křišťálová hraběnka Adia, v této podobě nezranitelná

Poklady: nic

### **FO :**

Poslech: nic

Popis: *Tato křižovatka je vnímána spíše jako místnost, i když maličká. Ve výklenku je vytesán prastarý, velmi omšelý nápis:*

O J ST HL HÉ, NĚ AL Ř STO ŽD IKÁ P DU

Nápis zní celý takto: Co jest hluché, němé ale přesto vždy říká pravdu.

Je to hádanka, jejímž řešením je opět slovo ZRCADLO. Jen pro zdůraznění, aby odhalili souměrný půdorys a zároveň jak přemoci medúzy.

Nestvůry: nic

Poklady: nic

### **GO :**

Poslech: nic

Popis: *Severní široká chodba končí velkými dvojdílnými kamennými dveřmi. Uprostřed nich je něco jako zámek s otvorem pro klíč. Takovou klíčovou díрку jste však ještě neviděli: má tvar podlouhlého kosočtverce.*

Tyto dveře může otevřít jen křišťálová dýka z prvního patra hradu.

*Zastrčili jste dýku do otvoru. Padne tam jak ulitá. V tom se na dveřích pomalu objeví ohnivý nápis:*

*Jsem místo, kam odchází den spát,  
když má sestra noc nabývá vlády.  
Noci jsem poddán a zavázán  
avšak slunce život dává mi.*

Řešením je STÍN. Když postavy toto slovo vysloví, dveře se nehlučně otevrou.

Nestvůry: nic

Poklady: nic

### **H0 :**

Popis: Tato křížovka je vnímána spíše jako místnost, stejně jako F0. Družina by měla tuto tajnou místnost objevit dříve, než se dostane za stínem do L0, protože jedině rozbitím zrcadla se stane stín zranitelným.

Severní výklenek : *Ve výklenku je vytesán nápis, těžko čitelný:*

*Zrcadlem se na svět dívej*

Toto je další z nápověd, skrytá rada družině, jak přemoci medúzy, pokud to již nevědí odjinud.

Náhodný postřeh nalezení vchodu do severního výklenku je cca +20%, ale záleží na PJ – vzhledem k tomu, co jsem psal v tomto popisu výše a k aktuální situaci družiny v podzemí.

Náhodný postřeh nalezení vchodu do IO záleží na PJ – viz řádka výše.

Nestvůry: nic

Poklady: nic

### **IO :**

Popis:

*Našli jste mezi dlaždicemi kamenné tlačítko a po jeho stisknutí se začal blok kamenů otevírat. Vešli jste do úzké chodby, která po 5 sázích ústí do místnosti. Je zde citelně chladno.*

*Z místnosti jde podivné slabé bílé světlo... Zvědavost vás táhne dovnitř. Uprostřed místnosti jste spatřili mladou ženu s dlouhými vlasy, je ale celá bílá a – průhledná. Vidí vás a usmívá se, kyne vám , ať jdete blíž. Je tu dost zima, ale přesto je atmosféra v místnosti jaksí - uklidňující; cítíte se tu bezpečně, přestože se díváte na přízrak nebo ducha.*

Jestli byla družina v EO, což se předpokládá, řekni jim, že přízrak se velmi podobá křišťálové soše.

*Dívka pohybuje ústy, ale není nic slyšet. Mluví docela jistě k vám. Můžete se pokusit odezírat jí ze rtů.*

Toto můžeš družině uznat jako automatický úspěch, nebo třeba jako past Int – 4 – nerozumí / rozumí.

*„Výborně poutníci, odhalili jste část hádanky. Nyní vám mohu prozradit trochu více. Čeká vás velká výzva – souboj se strašným přízrakem. Klíčem k jeho poražení je řešení hádanky.“ Najednou slyšíte i její hlas, ale velmi slabě, jakoby zdálky. Pak si uvědomíte, že k vám promlouvá myšlenkou přímo do vaší hlavy:*

*Čím víc ze mne vezmeš, tím jsem větší.*

Řešením je DÍRA – pokud postavy udělají do zrcadla v LO díru a tedy ho rozbijí, mohou porazit stína v klasickém souboji.

*Hlas utichl a opět musíte duchovi odezírat ze rtů: „Pak vás čeká další těžký protivník, ale k jeho úspěšnému vítězství jste již nápovědu našli. Až překonáte tyto překážky, přineste mi zlatou sošku muže, kterou tam najdete. Jedině tak mne osvobodíte z tohoto prokletí.“*

Adia myslí tou nápovědou, kterou našli, řešení hádanky se zrcadlem. Postavy by se měly dovtípit a pokud nemají ve své výbavě zrcátko, mohou použít v boji proti medúzám střepy zrcadla v LO po jeho rozbítí.

Nestvůry: nic

Poklady: nic

#### **JO :**

Poslech: 30% cinkání mečů

Popis: *Krátká chodba ústí do menší místnosti. Pohybují se tu 4 kostlivci s kopími a štíty. Někteří na sobě mají zbytky brnění...*

Nestvůry: 4 kostlivci, Žsch. 1, ÚČ 5/+1, OČ 3, 20 Zk

Poklady: 4 plesnivé měšce u kostlivců, v nich dohromady 8 stříbrňáků a 19 měďáků

#### **KO :**

Poslech: nic

Popis: *V této místnosti na první pohled nic zvláštního není. V zadní části je nějaký starý nábytek, skříň, lavice a převržený stůl. Náhle jste zaslechli zatřepotání a vidíte několik velkých netopýrů, jak se odlepilo od stropu a letí k vám.“*

Nestvůry: 7 obřích netopýrů, Žsch. 1, ÚČ 2/+1, OČ 4, 15 Zk

Poklady: nic

#### **LO :**

Poslech: nic

Popis: *Vešli jste do rozlehlé místnosti. Je prázdná. Pouze protější stěna je ozdobena obrovským zrcadlem. Je vysoké 2 a půl a široké 2 sáhy. Když jste přišli blíž, všimli jste si zvláštního rámu a zamrazilo vás. Rám je vyroben z černého dřeva a je do něj vyřezáno množství malých lidských obličejů zkřivených do grimas, jakoby křičely hrůzou. Vypadá to o to strašidelněji, protože se zdá, že se obličeje pohybují, ale jen, když se na ně přímo nedíváte. Když na ně zaměříte pozornost, přestanou se hýbat a bezhlesně křičet.*

*V zrcadle vidíte jakýsi temný, neurčitý stín... po chvíli se stín začne zhušťovat a vystupovat ze zrcadla, zhmotňuje se. Postupně nabývá podoby černé lidské postavy bez nohou, která vás hypnotizuje temnými očima barvy pohasínajícího rozžhaveného kovu.. Zaslýchnete šílený smích a stín se s divokým pohledem blíží k vám a napřahuje ruce.*

Jak již bylo řečeno výše, stín je nezranitelný, dokud nebude rozbito zrcadlo. Měl by stačit jediný úder tvrdým předmětem (šíp, kámen, meč,...) Případně můžeš dát zrcadlu imaginárních několik „životů“ (třeba 2k6) a za každý úder do něj nechat vzniknout velké prasklině, ale až po posledním úderu se zrcadlo rozbije úplně.

Pokud postavy zrcadlo nerozbijí (třeba jim to ještě nedošlo) a zjistí, že boj je marný, mohou celkem bez problémů utéct. Stín místnost neopustí a po cca směně se „vsákně“ zpět do zrcadla.

Po zabití stína přečti následující:

*Stín strašlivě vykřikl bolestí, pokořením, ale máte pocit, že trochu i úlevou.... Jakoby se vtáhl d sebe, pak najednou zesvětlal a zbělel. Najednou rozeznáváte rysy člověka, který byl na podobizně v horním patře. V obličejí přízraku nyní rozpoznáváte i ve sporém osvětlení výraz úlevy.*

Stín byla prokletá část osobnosti hrabě Otannise, kterou postavy tímto vysvobodily. Začne se rozplývat, během asi 3 kol zmizí úplně.

(V tuto chvíli může postavám sdělit ještě nějakou informaci, například co se týče tažení. Bral jsem v úvahu jeho informovanost, co se týče magických umění všeobecně a znalosti světa. Uvádím zde indicii, kterou potřebovala získat má družina: *Přízrak se najednou zasmuší a má v očích velmi naléhavý výraz. Otevírá ústa a vy v hlavě vnímáte slova: „Zachraňte Slova Moci! Nesmějí se dostat do nepovolaných rukou! Najděte Slova Moci!“* )

*Průsvitná postava se poté rozplývá v náhlém lehkém závanu větru. Všimli jste si, že rám zrcadla je najednou prázdný, bez obličejů, a slyšíte lehké ševelení průvanu. Pak si uvědomíte, že průvan tady neměl kde vzniknout a vzduch se tu nehýbe... a že to ševelení jsou stovky tichých hlasů a hlásků... Náhle průvan ustane a vzduch je jako dřív: vlhký, zatuchlý a nehybný.*

*Za rozbitým zrcadlem vede dál široká chodba.*

Nestvůry: Stín, Žsch 5, ÚČ 7/0, OČ 6, 300 Zk

Poklady: nic

#### **MO :**

Poslech: 20% zvířecí vrnění

Popis: *Ze stínů vyšla velká, kočkám podobná zvířata s modrou srstí. Zahleděla se na vás pronikavými modrošedými očima a zavrčela.* (zaútočí na postavy, bojovnost 12)

Nestvůry: 2x modrý huňáč, viz DrD PPZ

Poklady: nic

#### **NO :**

Poslech: 20% slabé praskání nebo škrábání

Popis: *V místnosti poletuje několik fialových koulí, se kterými už jste se setkali. Vyjednávání určitě fungovat nebude, a tak se připravujete na souboj...*

Nestvůry: 5x řasnatka, Žsch. 1, ÚČ 4/0, OČ: 3 , 20 Zk

Poklady: nic

#### **PO :**

Poslech: 20% slabé praskání nebo škrábání

Popis: *Místnost je plná fialových řasatek, se kterými už jste se setkali. Tasíte zbraně, protože jinak to zjevně nepůjde ...*

Nestvůry: 5x řasnatka, Žsch. 1, ÚČ 4/0, OČ: 3 , 20 Zk

Poklady: nic

#### **Q0 :**

Poslech: Nic

Popis: *Než vejdete do ohromné, členité místnosti, všimnete si v chodbě několika zvláštních kamínek. Oválných, podivně symetrických. Když je prozkoumáte blíže, zjistíte, že to jsou kamenné krysy... opodál spatříte sochu člověka, v obličejí má výraz hrůzy a jako by se trochu krčil. Obdivujete tato díla, jak jsou vytesána do nejmenšího detailu, jakoby odlita z formy. I krysí srst je naprosto věrná, z drobných kamenných jehliček... Pak si však uvědomíte, co to asi znamená...*

Tady by postavy již měly vědět, komu budou čelit a že to nejsou sochy, ale zkamenělí tvorové.

*Vyzbrojeni střepey zrcadla vcházíte do té velké místnosti. Jižní stěna je rovná, místnost se rozšiřuje k severu. V místnosti je několik soch podobných těm, které jste již viděli v chodbě. Nachází se tu socha trpaslíka, elfky a lidského muže. Jsou strnulé v určitém pohybu, třeba s napřaženou zbraní, přikrčené a podobně.*

*Najednou zaslechnete zasyčení a všimnete si v zrcadlech dvou ošklivých tvorů s šupinatou kůží a bledě žlutýma očima. Zakládají do svých luků šípy a vystřelují na vás.*

(v naší hře jsem využil očarovaného místa k další zápletce: jedna z postav od tebe může obdržet lísteček, že zaslechla od jedné z medúz podivná syčivá slova v neznámém jazyce. Tato postava bude od této nějakým způsobem prokletá: zlé sny, podivný výrůstek někde na těle... Při hledání vyléčení tohoto prokletí se družina musí vydat do nových krajů, kde najdou na nějakém zvláštním místě vyléčení postavy stížená tímto zlým kouzlem. )

Po boji budou postavy jistě prohledávat místnost:

*V severní části místnosti je výrazný výklenek o rozměru asi 2x1 sáh.*

Jsou to tajné dveře, otevírá je tlačítko, náhodný postřeh +5%.

*Po zatlačení na malou vystouplou dlaždici se začne stěna odsouvat stranou. Odhalila nevelký prostor hluboký asi 1 sáh s jakýmsi kamenným stolcem. Na něm leží zlatá soška: stojící postava muže.*

Tuto sošku by měly postavy odnést do IO pro dokončení zrušení kletby. Jinak váží asi 20 mn a bude mít jako pěkné umělecké dílo asi dvojnásobnou hodnotu, pokud by postavy chtěly hrát zlé.

Nestvůry: 2x medúza, viz DrD PPP

Poklady: zlatá soška

### **Závěr dobrodružství:**

Postavy se soškou se jistě odeberou do IO. Pokud půjdou za křišťálovou sochou do EO, už bude sdílnější a postavám bude děkovat, ale družinu nasměruje do IO.

#### **znovu v IO:**

*Bílý duch hraběnky k vám promlouvá telepatickým hlasem přímo v hlavě: „Stateční zachránci! Děkuji vám z celého srdce! Dejte mi prosím tu sošku...“*

*Ačkoli je nehmotná, sošku pevně uchopila do rukou a v ten okamžik vás oslepila bílá záře. Najednou zavanul silný poryv větru směrem do místnosti a zase ven... Záře trochu pohasla, a vy vidíte hraběnku opět jako člověka, ale místo sošky je zde... hrabě Otannis. Ten je však průhledný. Oba se chytí za ruce, pak se k vám otáčejí a v jejich tvářích vidíte, že vám děkují. Mužova postava se začíná rozplývat, žena však ještě stačí říct: „Za touto stěnou vás čeká odměna...“ hlas se jí vytrácí. Najednou její tělo během jednoho kola zestárne o padesát let a pak padne nehybná k zemi. Během okamžiku se mění na hromádku prachu.*

*Vtom si všimnete, že se levá stěna rozplynula a odkryla pokračování místnosti. Na zemi se tam třpytí mnoho malých předmětů.*

Tady leží zasloužená odměna za splněné dobrodružství: několik drahokamů, zlaťáky, jeden nebo dva kouzelné předměty... Záleží jen na tobě, čím se rozhodneš družinu podarovat. Jedna z mých postav nutně potřebovala kouzelný luk a tak jsem jej k pokladu připojil.

*Máte krásný pocit dobře vykonané práce a vykonaného dobrého skutku.*

Atmosféra po odstranění kletby:

Hrad již nepůsobí tak zle, atmosféra v podzemí i všude jinde je uvolněnější. Nedotčené části hradu jsou nyní jakoby mírně zestárlé, ale není to tak, že by se hrad začal pomalu rozpadat družině nad hlavou, vůbec ne. Jen tam, kde byly čisté chodby a dlaždice, je najednou prach a pavučiny, a podobně.

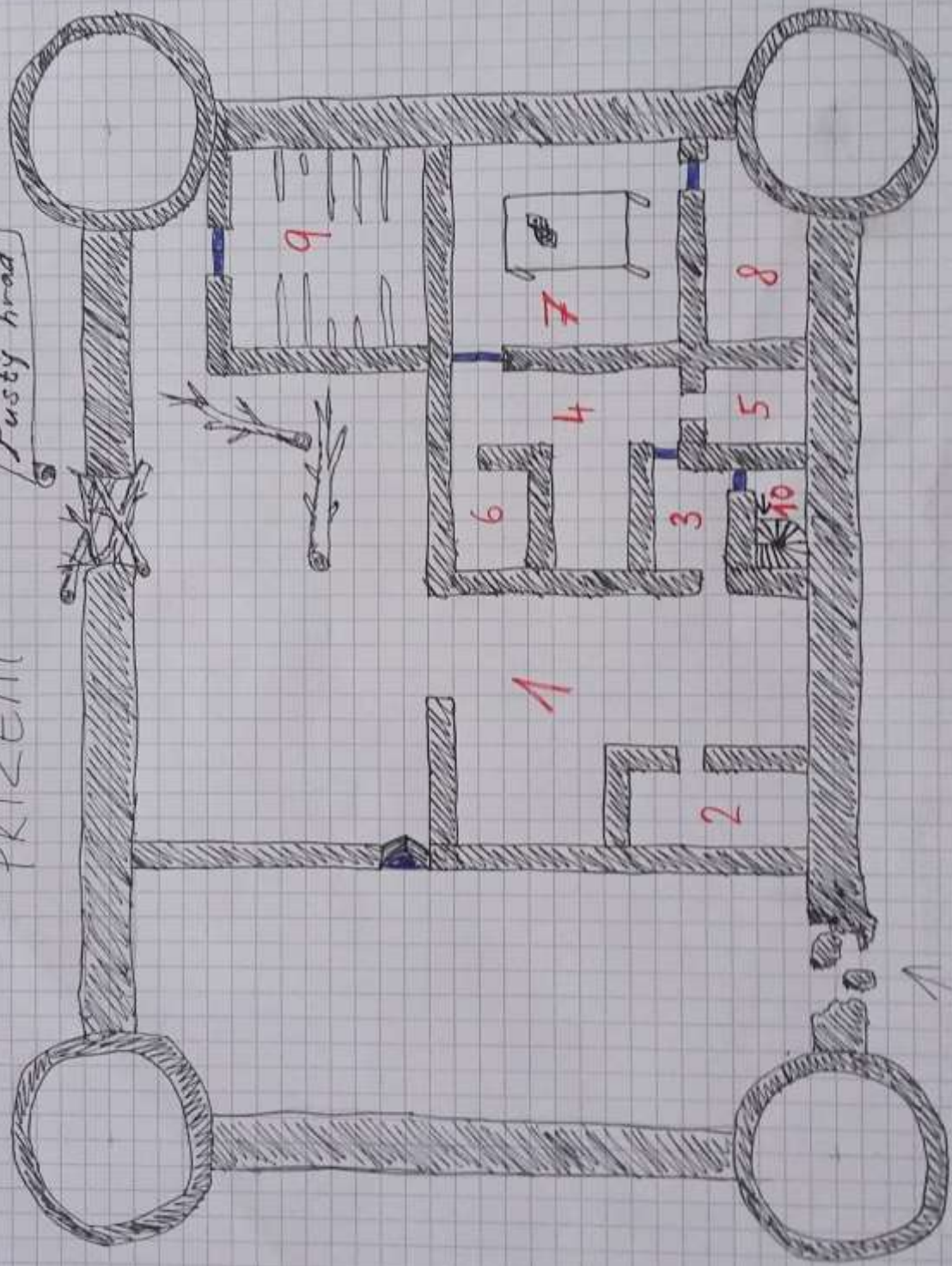
Sova Favna odletěla a postavy už se s ní nesetkají. Nebo naopak můžeš vymyslet pokračování, že tomuto původně obyčejnému zvířeti jeho magicky (respektive kletbou) získaná inteligence zůstane a usídlí se někde v okolí. Může se z ní například stát CP ve stylu „moudrý poustevník“, záleží jen na vaší fantazii.

## MAPY



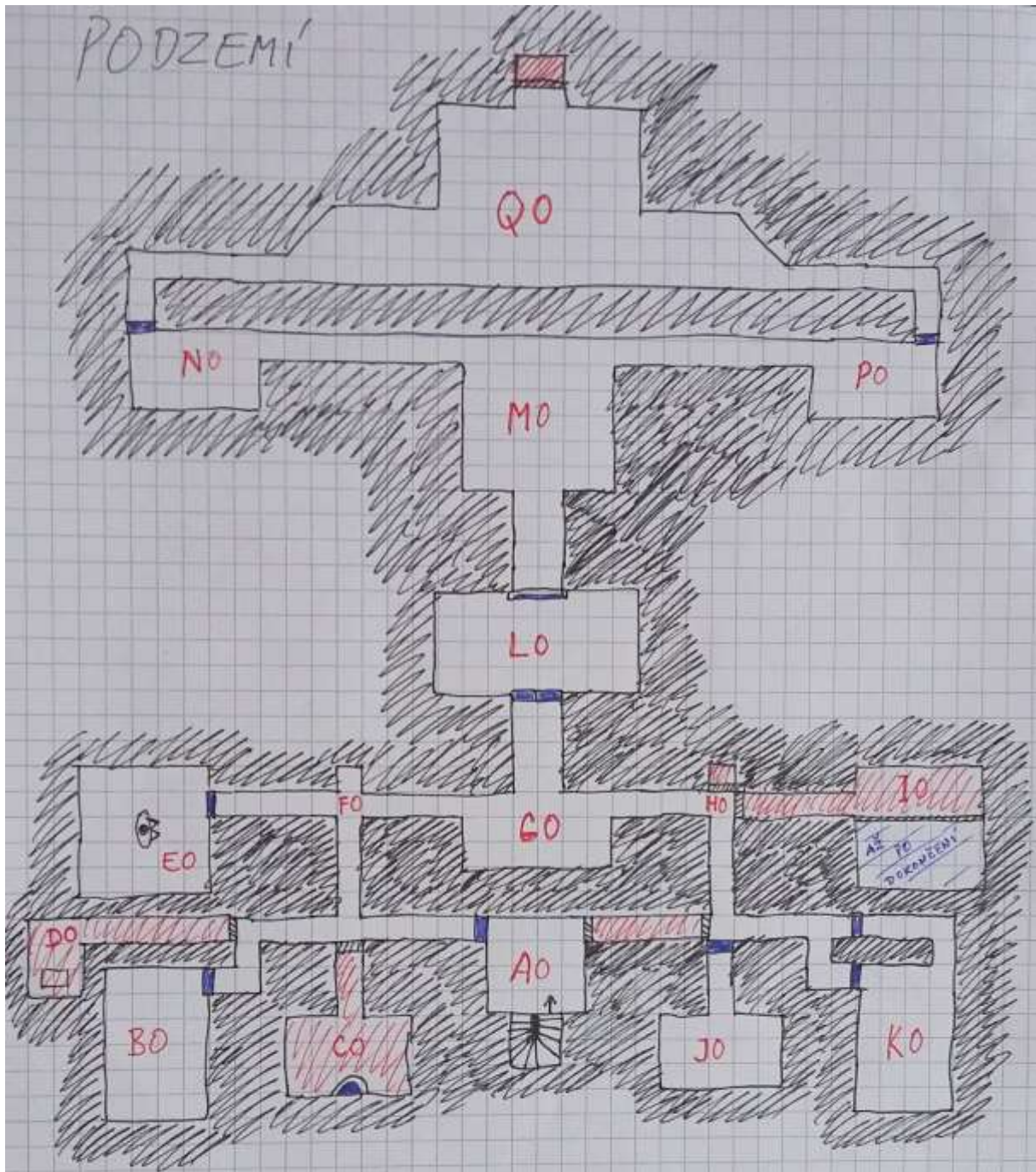
Pustý hrad

PRÍZEMÍ





# PODZEMÍ



- dveře
- ▨ tajné dveře
- ▨ skryté prostory, za taj. dveřmi

## **Příloha 1**

úryvky z knih v hradní knihovně (místnost E, první patro hradu)

Kronika západního Aldaru, sepsal Hesonit z Galmoru r. 721 (Aldar = označení starého kontinentu)

„... a bylo předpovězeno, že přijdou démoni až objeví se černé slunce na nebi. O proroctví tomto jsou záznamy nezávisle z několika míst: klášter Bohyně pod Zelenými vrchy, elfové v Čarotajném hvozdu, Adonský klášter v Medvědíh horách.“

(vodítko pro umístění dalších dobrodružství a kolik verzí proroctví vlastně je)

Pravá cesta, sepsal opat Vejroch Osický z Osik, r. 658

„... neboť s pokorou a trpělivostí se člověku dostane poznání. Trpělivost, ale také pochopení. Například pro ty, kteří ctí i jiné bohy. Ač jsme ve sváru, vycházíme spolu. Jako třeba naši bratři z Adonu, ač původně pokorní služebníci Bohyně, dnes otevřeně uctívají devět bohů. A snad i díky tomu jejich znalosti vzkvétají a jejich vědění je veliké. Dokonce i předpovědět to, co teprve přijde, někteří z nich dovedou...“

(vodítko pro další dobrodružství)

Temné síly, sepsal velmistr Galadar, r. 682

„... Stvořitelka vždy válčila s Naarovými zplozenci, temnými bohy. A mysl lidská si tu odvěkou válku ani představit nedokáže. Naposledy před tisíci a tisíci lety...“

„... a zlo samozřejmě má podoby různé, ale liší se i jeho výskyt: někdy znenadání se objeví, jindy předpověděno, zcela načasováno je. Například proroctví o Černém slunci:

Tisíc let od smrti draka zlého znamení na nebi zaplane  
7 let po roce slepých dětí černé slunce za bílého dne Aldar zastíní  
a ze severu přijdou kmeny černé krve.  
Démoni a netvoři se objeví s touhou světlo navždy potlačit.  
Přijde však hrdina – meč, luk, oheň a stín,  
který srdcem země božské světlo obnoví.

(toto je jedna z verzí proroctví, kterou naše družina hledala v rámci hlavní zápletky tažení. Samozřejmě se jedná o členy družiny – meč, luk, oheň a stín znamená zjednodušeně povolání: válečník, hraničář, kouzelník a zloděj. Samozřejmě lze upravit na jinou družinu, ale pokud máte víc postav stejného povolání, bude to trochu těžší upravit)