

PROKLETÍ OPPOŇ

Cíl:

Při hospodské rvačce poražený nebo umírající soupeř prokleje družinu. Ta začíná postupně mizet z tohoto světa. Je na družině aby se prokletí zbavila - čas běží. Družina je nezávislá na Hlídce a jedná na vlastní pěst.

Pozadí:

Prokletí je kněžského původu, a pochází od zapomenutého boha chaosu Oppon. Zbavit se ho lze pouze po konzultaci s bohem přímo v jeho kapli. Kaple se však dvakrát měsíčně stěhuje. Umístění kaple znají jen kněží (nejsou k nalezení) a čaroděj Dorfalor, který pomáhal stvořit strážce svatyně Beholdra a je s ním mentálně stále spojen (o tomto spojení se dozví až od Beholdra, Dorfalor to neprozradí). Dorfalor je však unesen nekromanty kteří chtějí využít jeho tvořivý talent.

Dobrodružství je lineární a postup by měl být +- takový: Hospoda - Bylinkářka - Alchymista - Čaroděj - Obchodník - Hospoda 1 - Hospoda 2 - Bordel - Monk - exKaple - Hospoda v Shadow of Kartas - dům Dorfalora - Děda Lebeda - Nekromanský hrad - Dorfalor - Beholder - Kaple Oppon - Jezírko pŭlměsíce

Part 1: Proklínám Vás (čas 1:15)

Družina se nachází v zájezdním hostinci U vyraženého zubu vzdáleném asi 1 den od většího městečka Cloud of Turim v Lesním království (to není Jižní království kde je Haven). Je večer uprostřed léta. Sedí a popíjejí, hodují,... V tom se do nich opře přioopilý chlápek (poleje pivem, bude drzý, vyzývavý, xenofobní (trpaslíci, elfové ženy, ...) v družině, v nejhorším případě i zaútočí). *Je nutné, aby k konfrontaci došlo - bussines PJe.* Jakmile se pustí do křížku, přidá se k provokatérovi další dva také přiopilí kumpáni a napadnou družinu. Souboj by měl být poměrně rychlý. Jakýkoli z útočníků může provést prokletí. Ideálně při vyrazení (pak zemře následně na utržená zranění či infarkt) či těsně před smrtí.

"Proklínám Vás vy všiváci, ať zmizíte z tohoto světa na věky." Pak umře.

Rváči: 3ks, 2 lvl, 16 živ, ÚČ: dýka 4, OČ: beze zbroje 3

Druhého dne ráno, si někdo z družiny povšimne, že má všechny prsty a kousek na noze zprůsvitněný. Fyzicky se chová normálně, ale prostě nejde vidět (*jmenuje se to Yarovo prokletí*). Pokud se zkontrolují, zjistí, že mají všichni podobné příznaky. Asi by měli mít zájem to řešit. Popřípadě jim jakoby v hlavě zazní znova slova prokletí.

Nejbližší logická cesta je do města Cloud of Turim. Město má asi 500 obyvatel, je obeháno hradbou, má +- hlídku a menší vojenskou posádku, městu šéfuje starosta a městská rada. Nachází se zde tři hospody, bordel, kovářství, tři vetešnictví, obchod s textilem, a jsou zde zastoupeny všechny tradiční řemesla. Ze zvláštních a užitečných občanů je tu bylinkářka, alchymista a kněz Jurana (malý kostelík). Jízdní ani letecká zvířata nejsou k dispozici - koní mor.

Bylinkářka Anastázka- na tu by měli vést indicie lidí nejdřív - Je to stará babka tak něco mezi 60tkou a smrtí. Je vstřícná, krásně šišlá. Prohlédne prokletí. Neví si s tím rady, ale má speciální bylinku, která může zpomalit nárůst o polovinu. Dělá se z ní čaj. Stojí 2zl/den a má tak 10 dávek/osobu. Může doporučit alchymistu.

Alchymista "Malstrém" - nevrly pán ve středních letech. Brblá si pod fousy. Když se mu svěří, nakonec jim poví že znal jednoho lovce, který měl stejný problém. Je to tak měsíc co s ním mluvil, ale viděl ho tak 3 dny zpět ve vetešnictví U hobita. Popis klidně dá, ale neví kdo to je.

Co se týče alchymistických věcí, tak je schopen prodat jakýkoli lektvar v množství 1ks za standardní ceny. Kouzelné věci, vstupy do sfér, svitky ani rachejtle nedělá. Max tak ještě Lektvar lásky, lektvar proti bolení zubů, lektvar proti uhranutí - preventivní, takže bohužel už nic, všechny nefunkční. :-)

Popis Monka: Vysoký zrcek sestřihnutý na vyššího cca 3cm ježka, kožené lovecké oblečení vyšívané rudou nití.

Kněz bratr Damián - mladý kněz ve oranžové sutaně. Moc nepomůže, maximálně řekne, nebo potvrdí, že jakmile prokletí pohltní celé tělo, opravdu postavy zmizí ze světa. Jak je znám - tak je kněz schopen posvětit 5 flakonků svěcené vody po 5zl.

Vetešník Paja Hoho - malý ukecaný hobit, ale hlavně duší i srdcem obchodník. Bude chtít koupit či prodat cokoli. Odprodat věci či výbavu družiny a naopak prodat vše co má "skladem" - zejména oblečení, nábytek, zemědělské a jiné náčiní a nádobí. Vše samozřejmě minimálně třikrát v sekáči. Pokud budou chtít info o chlápku "Monkovi" nabídne obchod. Když u něj nakoupí či odprodají zboží za minimálně za 100 zl, tak jim za 10 zl dá nějakou kloudnou info.

Info: Ten chlap tady prodal nějaké rodinné klenoty. Říkal že potřebuje dost peněz, protože se potřebuje pořádně rozšoupnou, že prý má co oslavovat. Z okna viděl, že zamířil jižní uličkou a tam je jenom hospoda Na Kulatáku.

Hospoda Na Kulatáku a hospodský Korbel - zakouřená hospoda, v jednom rohu se do sebe pěstmi pustili dva chlápci a dávají si do těla, v druhém sedí na verpánku bard a preluduje na lyru, vedle krbu je na stěně přibita hlava antilopy, pod ní sedí evidentně nějaká cizí družina dobrodruhů. Elf s těkavými očima, barbarka s kopím, člověk s toulcem na zádech, trpaslík se sekerou položenou na stole a kněz v oranžovém rouše (pokud už byly v chrámu, tak ho poznají - bratr Damián). *(Kdyby je náhodou chtěli najmout či dostat radu, tak jen za prachy - 500zl, hold vyšší třída. Jen bratr Damián jim může dát rady zdarma viz výše.)* Jinak hospodský je typická sorta, pupek a nevrlá bodrost. O hledaném chlápku ví. Pařil tady dva dny a pak prohlásil "Chlastu bylo dost, teď baby!" Zaplatil a odešel.

Bordel - bez názvu prostě bordel. Když budou chtít info tak leda až když si zaplatí dívku. 10zl. Na pokoj ale nemusí. Závisí na nich. Když zaplatí, řekne jim Bordelmamá, že tu byl, jmenuje se Monk, laškoval tu s holkama celou noc, vypil několik lahví šampaňského a nad ránem ho odvezl místní kočí domů. Kočí je za 5 zl odveze k Monkovi.

Monk - člověk, hraničář, cca 30let, sympaťák, ale teď trochu strhané rysy **10 lvl**, má domek ve městě, otevře až na pořádné zabušení, je stále dost opilý či má opici (dle času). Šlape si na jazyk a mluví opilecky. "Zkusí" jim poblít boty. Pozve je po naléhání dál do kuchyně dá si vyprošťovací víno a řekne jim pár info. Dost špatně se mu myslí, má to zamlžené *(vliv alkoholu i Opona)*. Mluví trochu vulgárně (dle věku družiny).

Poskytnuté info: Proklel ho jakýsi bastard v divočině, když se pohádali o uloveného jelena. On ho trefil, ale ten hajzl tvrdil že ho viděl první a je tím pádem jeho. Poslal jsem ho do prdele. A von na mě něco o zmizení ze světa. Tak jsem se mu jen vysmál. A pak jsem začal mizet. Asi 14 dní jsem bádala a hledal řešení jak to odstranit, ani nevím kde všude jsem byl a až jsem se dozvěděl, že musím k oltáři boha chaosu Opona. Do té doby jsem "přišel" o obě nohy. Pak jsem hledal ten oltář. Až mi jeden čaroděj Dorfalor z městečka Shadow of Kartas řekl kde ho najdu. Tak jsem tam zašel a ... dál už si to vůbec nepamatuju, ale zbavil jsem se toho. To bylo asi 4 týdny od prokletí a měl jsem v hajzlu i obě ruce.

Oltář je 3 dny JV od města na kopečku uprostřed bažin, dá se tam dostat po zapomenuté, částečně zarostlé cestě. *(Shadow of Kartas je 7 dní cesty na J)*.

Oltář: Socha krásné kozaté ženské až máte pocit jako by to byl plochý mladý kluk. Černý mramor je tak černý až z toho bílého vápence bolí oči. (řekne jen jednou - pak už si to nevybaví vůbec).

Part 2: Nějak nám to tu mizí (čas 0:45)

Cesta k oltáři: Cesta vede přes močál - ala Mrtvé močály z LOTR. Místy se ztrácí pod kalnou vodou, blátem, nebo je zarostlá trním a keři. Druhý den putování se objeví hejna komárů a koušou. Slunko šajnuje a horko šílené, potí se, smrdí a lákají komáry. V noci se lze ubytovat na menším ostrůvku cca průměru 10m. Malý ohýnek jde udělat z suchého rákosí. V noci vyleze z bažiny Abominace a napadne je.

Abominace: slepenec mrtvých těl + 4 chapadla + dlouhý jazyk, slizké nechutné monstrum, po smrti se vsákne do země a zůstanou jen kosti a pohlcené zbraně,

10 lvl, 100 živ,

5 útoků za 2 kola (vždy 2 chapadla + jednou za dvě kola jazyk),

ÚČ: chapadla 9, jazyk 7

OČ: 7

zvláštní schopnosti: a) jed - při každém zásahu jazykem ODOL 7 1k6/3k6 - zranění jedem mokrý, pokud není zraněný vyléčený plně do 24 hodin háže si past znovu. Pokud není zraněný vyléčený plně do 24 hodin háže si past znovu a PJ ho upozorní, že mu už mrtvolně táhne z úst. Pokud není plně vyléčen do 3 dní stane se z něj abominace,

b) při zásahu abominace zbraní dojde k "přilepení" zbraně, lze zkusit vytáhnout ještě v tom samém kole SIL 7, v dalším kole SIL 8, pak 9, atd.

Zranitelnost: 1/2xB,C,2xD,2xE,G,I,J,K,N

Když dorazí do blízkosti kopce s oltářem, narazí na opuštěnou rozpadlou vesnici. Asi 30 domů. Jen 1-3 obvodové zdi. Z města je to na kopeček hodinu cesty. První co ale uvidí těsně před městem je starý polorozpadlý rozcestník se směry na SZ Cloud of Turim a JJZ Shadow of Kartas. Směrem na Shadow of Kartas je podobná zarostlá cesta. Na kopečku je čisté travnaté prostranství a dvě velké stopy po soše. Kolem stop jsou drobné obětiny (květiny, jídlo, med, láhev vína, vyřezávané sošky všelijakých tvarů). Jiné stopy - pravděpodobnost pro hraničáře 82%, jsou tu stopy asi pěti věřících (klečení) cca 5 dní staré. Všeobecně na obou cestách jdou najít stopy těchto věřících s ochodem od oltáře 5 dní před tím, než vyrazila družina z Cloud of Turim.

Asi jim nebude zbývat nic jiného než najít Dorfalora.

Cesta do Shadow of Kartas je podobná té z Cloud of Turim. Trvá 5 dní. Po dvou dnech bažiny vystřídají rozlehlé pláně. Poslední den les. *Klidně maximálně zkrátit.*

Shadow of Kartas: Menší městečko s cca 250 obyvateli. Malá vojenská posádka, dva odchody s pomíchaným tovarom a jedna velká hospoda. Město řídí starosta. Ve městě není chrám ani kostel. Pokud se budou ptát na Dorfalora, tak lidé to vědět nebudou, maximálně pošlou za hospodským ten prý ví všechno.

Hospoda U špekátého prasátka: Hodně velká hospoda, cca 25 stolů, dva krby. Obsluhuje tu hospodský, hospodská a dvě děvečky. Pokud se budou ptát hostinského na Dorfalora, pošeptá jim, "at jsou tady zítra na poledne". Zítra na poledne (nebo i klidně ráno při snídani) je hostinský požádá o pomoc. Dorfalora zdá se někdo unesl. Určitě potřebuje pomoc. A jistě pak rád pomůže i Vám. Pokud souhlasí, zavede je hospodský na okraj města kde je malý statek Lebedů a samotný domek Dorfalora.

Domek Dorfalora: Domek má vyražené dveře a jsou znát stopy zápasu - převrácený nábytek, ohořelé futra asi fireballem, lehce krvavý otisk těla přiraženého ke stěně,... U domu narazí také na souseda Lebedu, který tvrdí, že tu byl před třemi dny v noci nějaký povyk a dcera tvrdí, že viděla nějaká strašidla - kdo by jí ale věřil. Dcera Kačka jim může popsat, jak v noci viděla z okna ve světle několika záblesků nějaké dva lidi a pár strašlivě hubených lidí kterými prosvítalo - kostlivci. Počítat moc neumí, ale tak něco mezi 4-6. Hledání v domě: Obyč věci běžného použití, a skrytá truhla pod stolem v parketách pod podlahou - nenápadnost +10, a zamčená obtížnost 15, zajištěná pastí, nenápadnost pasti je -5, obtížnost zneškodnění je +0, při aktivace pasti vyjedou mezi prkny podlahy čepele na uhnutí past OBR 9 -/4k6. Uvnitř truhly se nachází 180 zl, dva diamanty a dva svitky s nepochopitelnými nákresey - čarodějové poznají, že jde asi o nějaký druh zápisu předpisu na kouzlo.

Stopy všude kolem domu i v domě, nenápadnost 86% = 6 x kostlivec + 2 lidské. Stopy jdou bez problémů stopovat až k hradu. Pokud skupina nemá hraničáře, nebo stopy nenajdou, může je Lebeda zavést za svým otcem "Děda Lebeda", který jim může uvařit čaj z hub a kousičku krve Dorfalora po němž uvidí záblesky vzpomínek podupaného podhoubí. (*Však víte co myslím - krátká verze.*)

Cesta k hradu: stále po stopách, není třeba ověřovat. Pouze jde vyčíst, že asi kost'oši někoho nesou (otisky nosítek). První den se jde lesem. Druhý přes gejírová pole, horké prameny, sirná jezírka, atd. Na konci dne naleznou dvě ležící kostry. Dál už jdou jen 4 kostlivci a 2 lidi. Třetí den ráno uvidí blízké kopečky. Terén mokřejší, ale +/- normální i keře a stromy, odpoledne dorazí na dohled k hradu.

Part 3: Berem poklad a jdem pryč (čas 1:15)

Obecný popis: Hrad leží v úžlabině mezi kopci jako čtverec na špičce horním hrotem do úžlabiny (S). Rozměr hradu je 30x30m + bastion, 10m výšky. Má dvě patra nadzemní a jedno podzemní. První patro na dvou hranách (ke kopci) SZ a SV je pod úrovní terénu. Přední dvě strany JZ a JV tak mají viditelné okna v prvním i druhém patře, na zadní straně jdou vidět jen okna v patře druhém. Okna jsou skleněná, matná a tak 20cm široká a 100cm vysoké (takové střílny) - nejde přes ně nic vidět. Střecha má cimbuří, ale nevede na ni na první pohled viditelný vstup. (je tam - skrytý kamenný poklop nenápadnost +10 při cíleném hledání (musí být na střeše)) Do hradu vedou dvě cesty. Hlavním vchodem na JV hradu. Ten je ale ještě obehnán bastionem s bránou uzavřenou mříží. Druhý vchod - výpadní - úniková branka se nachází na JZ stěně, vlevo dole. Je z poloviny zakryt keří.

Venkovní obrana:

Mříž do bastionu lze otevřít jen zevnitř rumpálem. Bastion střeží dva "sešívání" a šest kostlivců.

Sešívání: humanoid cca 2,2m vysoký sešitý z kusů masa, bez kůže, z vnitřních "orgánů" jen kostra bez krve, mají zašitou i pusy.

LVL 8, 80 živ,

ÚČ: obří sekáček na maso 10,

OČ: 6,

zranitelnost: C, D, G, H, I, J, K, L, N

Kostlivec: klasik s šavlí a štítem,

5 lvl, 40 živ,

ÚČ: šavle 6,

OČ: 4,

zranitelnost: B,C,2xD, 2xE, G, I, J, K, L, N

Hlavní vrata do hradu 4m šíře jsou zamknuty. Klíč má jeden ze sešíváních. Jinak obtížnost zámku je -20.

Výpadová branka je zamknuta a evidentně nepoužívána (asi 10 cm nánosů - lze odškrábnout) a otevírají se ven. Obtížnost zámku je +20, past na vyražení SIL 8 vyražení/-

Mezi zuby cimbuří je natažen spouštěcí mechanismus k aktivaci obrany hradu. Při průlezu mezi zuby se aktivuje (stačí i hozená kotvička).

Obrana hradu spočívá v rozsvícení zdiva zelenoprůhledným světlem ala Minas Morgul, jen trochu méně zářivě. Uvnitř hradu se aktivují spící zdi. Osazenstvo hradu vyběhne na chodby, kouká z oken, zkontroluje střechu, připravují se na obranu, pak zkontrolují celý hrad. Pokud nic nenajdou deaktivují obranu a uklidní se.

Vnitřek hradu obecně:

V hradu vládne pochmurná, studená a vlhká atmosféra čpící zlem a temnotou. Všechny zdi jsou plné plastik obličejů, těl, končetin jakoby uvězněných lidí kteří strašlivě trpí. Vypadají živě, ale přece jen kameně. V případě aktivace obrany hradu se sápo na cokoli co se dostane do jejich blízkosti (0,5m).

Vzhledem k 2m chodbám tak zůstane jen úzká 1m široká ulička na projítí. Pokud pán hradu uzná za vhodné, může nechat hrad zase uspat. Pokud je mrtev, zůstává aktivní do dalšího invokačního obřadu. *Tady je důležité navodit správnou chmurnou atmosféru.* Co se týče světla, tak na každé chodbě je malinká lampička věčného světla, která taktak osvětluje chodbu. V místnostech je tma, pokud to není explicitně řečeno. Vnitřní rozměr hradu je 28x28m, *tloušťku vnitřních stěn zanedbáváme. Ideálně kreslit náčrtek +- rozměrově, bez čtverečkování papíru.* V ideálním případě by družina měla projít skrz první patro do podzemí a zpět. Pokud půjdou nahoru dost si to ztíží. Všechny dveře jsou odemčeny kromě cely s Dorfalorem a dvou tajných dveří. !!! V hradu se nelze přemísťovat (jako v Bradavicích :-)) ani hyperprostor I, II ani Portál !!! Do něj se přemístit jde. Z hradu ven to nejde.

Osazenstvo:

Hradní pán theurg Daniel a čarodějka Inka (D+I) oba zaměřeni na nekromancii a tvorbu nových monster zla a chaosu. Spolu s nimi jsou tu dva páry vymatlaných lidí kteří jim slouží (vaří, topí, zajišťují chod hradu). No a samozřejmě pár pomocníků. V druhém patře 6 kostlivců a dva "sešívání", v prvním dva nabouchaní zombíci a v podzemí dva "sešívání". Jo a abych nezapoměl, při jednom šíleném rituálu zplodili i potomka nekročarodějtheurge Moranu.

1. Patro:

Naproti únikovým dveřím je ve zdi výrazná plastika muže s nataženýma rukama-pařátama.

1. Chodby
2. Bývalé kasárny, v každé 10 postelí, pár skříní, vše prázdné, evidentně dlouhodobě nepoužíváno
3. Důstojnická komnata, dvě postele, lepší zařízení, opět nepoužívané
4. Jídelna - jeden stůl z osmi je používán (velký až pro 8 lidí), uklizený, nezaprášeno, jsou na něm i dvě lahve vína.
5. Kuchyně - používána, vaří se zde 3x denně
6. Sklad potravin - maso a klobásy bez možné identifikace, mouka, luštěniny, zelenina
7. WC
8. Hala se schody do podzemí, střeží je dva zombíci.
9. Hala se schody nahoru - zde zdůraznit, že shora slyší přešlapování minimálně šesti "osob" - je to varování, že nahoru není radno chodit.

Zombík: klasik, 5 lvl, 60 živ,

ÚČ: pařáty 6,

OČ: 3,

zvláštní útok: Šok pohledem na zombíka (paralyzovaný) past ŽVT - INT 2 -/šok.

Zranitelnost: B, C, 2xD, 2xE, G, H, I, J, K, N

2. Patro:

V případě, že do něj vejdou, sesypou se na ně první kostlivci, pak služební, pokud se dostanou až k ložnici, tak i sešívání podporovaní D+I. *Je na nich, aby si zjistili že tady je to asi nad jejich síly (neviditelnost, ďáblík, ...).* Jakmile je zmerčí někdo z D+I může spustit obranu hradu.

7. WC s koupelnou

10. Chodba + okolí kolem schodiště - vždy tam stojí dva kost'oší + dva okamžitě přijdou z chodby + dva další v případě boje na tomto patře dojdou za 3 kola. Dva "sešívání" střeží komnaty pánů.
11. Zde žije jedna rodina sluhů - v noci spí, ve dne vaří nebo se starají o hrad
12. Zde žije druhá rodina sluhů - v noci spí, ve dne vaří nebo se starají o hrad
13. Alchymistické a theurgická laboratoř - astron, obrazce, od každého lektvaru 1ks, mg:105, suroviny: 80
14. Ložnice D+I + Morany - postele, skříně s oblečením
15. Studovna, knihovna - spousta knih
16. Tajná místnost - nenápadnost dveří -10 nenápadnost mechanismu -15, nalézá se zde nedokončené dílo superhumanoida. Kříženeček kostlivce, sešíváního a vlkodlaka - zatím neuživeno, leží na stole.

Daniel: Theurg, člověk, 12 lvl, 60 živ, klasický Daniel, bradka, ostře žezané rysy, plášť s hieroglifama, v ruce elementární hůl s 180mg (obvykle vyvolává v pořadí Salamandr, Undina, Gnóm vždy s 6 živatoschopností) , pod pláštěm má za pasem ebenovou hůlku s 50mg. Pokud vyčerpá oboje hůlky a nebude se to proň vyvíjet dobře, bude se snažit vypařit se.

Inka: Mágyně, člověk, 12 lvl, 50 živ, 62mg, klasická Inka, slámově blondřatá, modré šaty s vyšitými lebkama, v ruce okovanou hůl, na prstech slunečník a prsten s 30mg a hyperprostor II, lomený plamen a pekelný oheň - ten používá přednostně - v chodbě 5x2 m2 :-)

Kouzla které používá nejraději: černý blesk, hyper II, mrak smrti, neviditelnost, oživit nemrtvého, rozptýlit kouzla, rudé blesky, **zdvojení - oblíbené první kouzlo**, duševní roštěp, chlad hvězd, lomený plamen, portál, zastrašení, jinak DUPJ:

Morana: mix theurga a mága, umí kouzlit a vstupovat do sfér, dívka tak 8 roků ale vyjímečné magické schopnosti, zuby má do špiček a velice zlý pohled, 6 lvl, 25 živ, 30 mg, Kouzla které používá nejraději: úder (nové kouzlo DRD+ 10 mg zraní 2k10 a odhodí o stejný počet metrů) , jinak po matce rudé blesky, a nějaké drobné kouzla.

Služebná: člověk, 2 lvl, 16 živ, ÚČ: svícen či váleček na těsto 4, OČ: 4

Služebník: člověk, 3 lvl, 24 živ, ÚČ: dýka 6, OČ 4

Kostlivec: klasik s šavlí a štítem,

5 lvl, 40 živ,

ÚČ: šavle 6,

OČ: 4,

zranitelnost: B,C,2xD, 2xE, G, I, J, K, L

Sešivaný: humanoid cca 2,2m vysoký sešitý z kusů masa, bez kůže, z vnitřních "orgánů" jen kostra bez krve, mají zašitou i pusu.

LVL 8, 80 živ,

ÚČ: obří sekáček na maso 10,

OČ: 6,

zranitelnost: C, D, G, H, I, J, K, L, N

Podzemí

17. Místnost kolem schodů

18. Chodby

19. Místnost plná masa - čerstvé i hnijící, lidské i zvířecí

20. Místnost plná kostí - lidské i zvířecí

21. Kupodivu, ale vinný sklep - asi 8 plných sudů vína

22. Taková strážní místnůstka ve které ve tmě čekají/hlídkají dva Slávisti. Jakmile na ně posvítí, tak zaútočí. *Jeden má na opasku viditelně klíče od cel i okovů!*

23. Chodba ve vězení. 10x dveře - vedou do cel a mučírny, jsou dřevěné, okované s kukátkem.

Jakmile do chodby vejdou, uslyší z předposlední cely hlas Dorfalora. "Vy hajzlové už si zase jdete hrát? Nic Vám neřeknu! Můžete si ušetřit práci s chozením! Nekromantská prasata!"

24. Prázdné cely - sem tam maximálně přikovaná kostra

25. Cela s Dorfalorem

26. Mučírna - v mučírně se krom klasického náčiní nachází Morana která se věnuje skoro mrtvému tělu (toho rozhodně nelze již zachránit).

- Pokud se nenechají zlákat k Dorfalorovi a vejdou první do mučírny, Morana je zmerčí a bude se prostě snažit utéct. Pokud by se jí někdo postavil do cesty tak, že by opravdu nemohla proklouznout použije upravené svazovací kouzlo. Sváže postavu na 1k10 kol, past OBR 13 odolal/svázal. Pokud ji zabijí či zajmou, kontaktu je mentálně rodiče kteří spustí obranu hradu.

- Pokud půjdou rovnou k Dorfalorovi, vyběhne do chodby, zakopne, odře si koleno. Na družinu zareaguje blafováním. Začne natahovat. "Pomoc, prosím neubližujte mi." Pokud na to skočí, zakouzlí Úder (nové kouzlo pro DRD :-)) tak aby srazila letícím tělem co nejvíc osob, zazubí se (zuby do špiček) a uteče. Je hodně rychlá, prakticky nechytilelná. Po útěku se do 12 kol aktivuje obrana hradu.

27. Cela ve které jsou tajné dveře do skryté pokladnice.

28. Tajná místnost - obsahuje kromě Dorfalorovy hole malý poklad. Zlaté kalichy - 20ks = 20 kg, Stříbrné kalichy 50ks = 30kg, svícny 30ks = 30kg, dvě truhly plné mincí směs zl/st/mě cca 1:1:1 naprosto pomíchané. Každá truhla váží 100 kg.

Dorfalor je na tom fyzicky dobře – může v poho chodit i +- běžet.

Další předpokládaný postup. Jakmile vysvobodí Dorfalora, ten se za všech okolností staví v poslední cele a kouzlem Beranidlo vyrazí dveře do tajné místnosti, vezme si svou hůl, zahláškují typu "tohle jim tu nenechám" a je připraven k cestě ven. Co si naberou oni necháme na nich. Je toho, ale dost kg. Vyražením dveří se aktivuje obrana hradu. asi by měli začít zdrhat. Předpokládám stejnou cestou. Pokud by přeci jen vběhli do bastionu, mají smůlu - vrhnou se na ně všichni obránci a do 6 kol i ti z horního patra hradu. Pokud poběží k výpadní brance, poženou se za nimi jen dva kostlivci a u dveří je bude čekat oživlá socha.

Pokud se v podzemí po aktivaci hradu zdrží víc jak 3 minuty, u schodů narazí již na odpor všech z 2.patru. Pokud ještě více najdou si je v podzemí.

Socha: prostě oživlý šutr, 8 lvl, 80 živ, ÚČ: pěsti 8, OČ: 8

Pokud vyběhnou z hradu ven, budou na ně po dobu 2 kol metat P+I z oken kouzla (samozřejmě jen v případě, že se spolu už nepopasovali). V druhém kole ale stihne Dorfalor zakouzlit nějaký magický štít, který je před účinky kouzel druhého kola ochrání. Pak je nechají na pokoji.

1. kolo, D: 3 modrých z ebenovky = 3k6 živ, I: pekelný oheň (PPE)
2. kolo, D: oheň z ebenovky na člověka 1k6+1 živ, I: lomený plamen (PPE)

Part : Já Chaos (čas 0:45)

Jestliže budou v klidu a pohovoří si s Dorfalorem, řekne že se dokáže nabourat do mysli jednoho "známého" a zjistit, kde se oltář nachází. Zamedituje tak půl hodky a oznámí, že je v jeskyni asi pět dní cesty na Z. Pokud budou chtít, otevře jim tam dva portály. Jinak jim samozřejmě může říct, proč ho drželi. Je specialista - objevil kouzla na vytvoření "vyvolání" bytosti. Asi o to měli D+I zájem.

Strážce - portály je vyhodí asi 100m od skály s velkou jeskyní. Jak se k ní přiblíží na 20 m, vylevituje z ní Beholder. A promluví. "Jsem strážce svatyně boha Oppona, kdo jste vy a co tu pohledáváte? Prokažte se že jste vyznavači jediného pravého boha." Pokud budou něco vysvětlovat a vyložené perfektně nezachosí (ideálně mnoho protikladných a šilných věcí), bude mluvit dál. "Vy se mi nezdáte. A co to čichám? Ale ne! Smrad z toho potrálu znám. Můj prvotvůrce! V tom případě - zhyňte!" a zaútočí.

Beholder: 15 lvl, 140 živ,

ÚČ: jen kouzla, 2000 mg = pro souboj asi nekonečně mg, OČ: 6

Velká cca 1m v průměru koule s jedním okem a velkou pusou plnou zubů, z hlavy vyrůstají vlnící se tykadla, které mají na koncích taky oči. Beholder má dva útoky za kolo. Útočí kouzly, které vylétají z malých očí. Vždy jedno útočné a jedno doplňkové.

Útočné: Modrý blesk (1k6), oheň (1k6+1), ohnivá koule (1k6 každý v 15m kdo nepřehodí OBR 7)
Doplňkové vždy na 1k6 kol: slepota, váha všech věcí x10 = protržení batohu + upadnutí zbraně, odzbrojení (efekt ihned jen 1kolo), přikování k zemi, třesk = všichni na 1k6 kol hluší a nemohou se domlouvat.

Když ho porazí Beholder exploduje a teleportuje je do jeskyně do velkého dómu a v něm je socha Oppona. Dle popisu výše. Pokud na něho promluví, socha obživne a bude se s nimi bavit. Hodně ale hodně pobaveně. A že je toho prokletí klidně zbaví. Stačí, když se jich dotkne, a oni se do 3/4 (1/4) měsíce vykoupu v jezírku Půlměsíce. Je to 5 dní cesty. 3/4 je za 7 dní. Jo a dá jim průvodce aby to našli. Luskne prsty a ve vzduchu bude levitovat d'áblík - a v levitaci je bude vést celou cestu. Bude se šlebit, řehtat se jim atd. Nemluví a je nesmrtelný.

Při odchodem jim za zády ještě řekne. "Trochu jsem to prokletí na těch pár dní trochu vylepšil. Chachachacha" - d'ábelský smích. Cesta ven je asi 15 minut chůze.

Po cestě si vždy 2 x denně (ráno a na poledne) všichni hodí k10 jaký že je to potká vylepšovaci efekt. Pokud si budou pomáhat a nehodí si zrovna nějaké 4 šílené kombinace, které by je na 4x půl dne zastavily, měli by to stihnout.

Efekty:

- 0 - ochromení nohou
- 1 - Přebarvení vlasů na nějakou zajímavou barvu (růžová, fialová, zelená, bílá,..)
- 2 - místo rukou narostou 4 chobotnicové chapadla
- 3 - slepota
- 4 - hlava koně, osla, prasete, kohouta, krávy, vlka, psa, kočky,....
- 5 - němota
- 6 - ochrnou ruce
- 7 - změna pohlaví (viditelně žena z muže a opačně) (fousy, prsa, zadek, ...)
- 8 - zakopávavost + škytavka
- 9 - halucinace (dupj)

Jezírko půlměsíce - je to normální jezírko ve tvaru D, velké jako půlka kruhu o poloměru 50m. Jakmile se doň ponoří, všechny prokletí během pár vteřin jim po těle přejdou všechny efekty (10x) a prokletí pak zmizí.

Pozn: Pokud by se moc nestíhalo, tak je vyléčit pouze Opponem. Cesta k jezírku je to pocitovka tak na 10 minut – takže to tam snad vleze.

Hodnocení:

- 1. Odstranění prokletí v jezírku
- 2. Odstranění prokletí u Oppona
- 3. Zachránění Dorfalora
- 4. Vniknutí do hradu, bez nalezení, nebo úspěšné záchrany Dorfalora
- 5. dle místa v příběhu

Mapa hradu:

**SBĚRNĚ
SURVIVUJI UH**

PODZEMÍ

**SBĚRNĚ
SURVIVUJI UH**

I. PATRO

**SBĚRNĚ
SURVIVUJI UH**

II. PATRO

1x□ = 2x2 m

↑ KANALIZACE

↑ SCHODY

**SBĚRNĚ
SURVIVUJI UH**

**SBĚRNĚ
SURVIVUJI UH**

**SBĚRNĚ
SURVIVUJI UH**