



Familiárová věž

Dobrodružství pro hry na hrdiny
Obsahuje dodatky s pravidly pro Dračí Doupě II





Familiárova věž

Bojově laděné minidobrodružství se špetkou humoru a bláznivých nápadů. Odehrává se ve městě Kalus ze světa **Neviditelné knihy** (www.neviditelnakniha.cz), ale s drobnými úpravami půjde převzít do jiných fantasy reálií.

K dobrodružství je použita mapka z příručky **Neviditelná kniha: Neklidný Tauril**, která vyšla v roce 2017 v nakladatelství Mytago (www.mytago.cz).

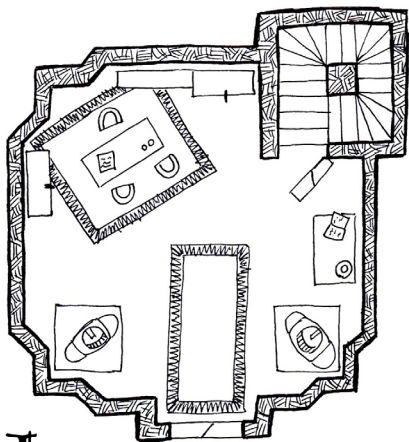
Uvítáme vaši zpětnou vazbu na tauril@post.cz

Autor dobrodružství a mapy: Julius “kin” Karajos

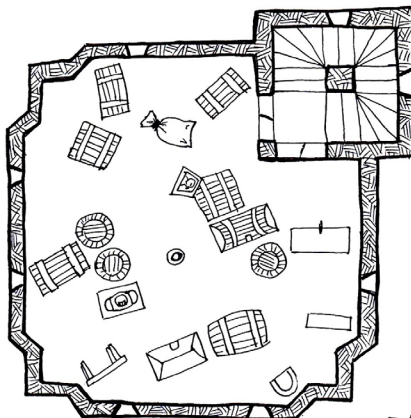
Pravidlový appendix pro Dračí doupě II: Filip “Marky Parky” Dvořák

Ilustrace: Jan Krůček, krocz.deviantart.com/

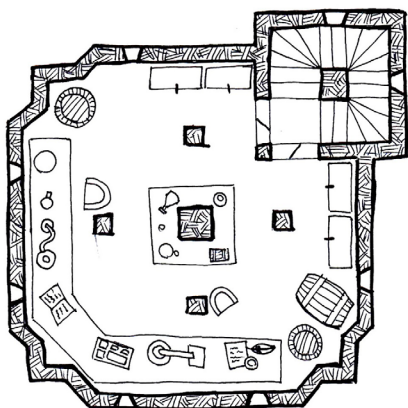
*Následující řádky textu jsou určeny Pánům jeskyně,
obsahují spoilery pro hráče!*



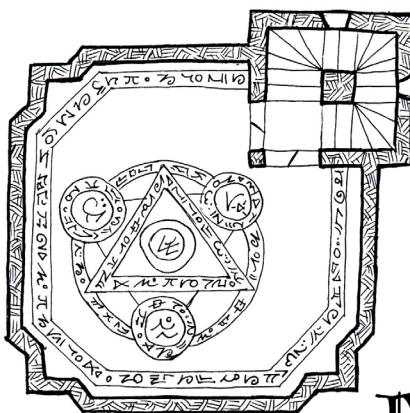
I.



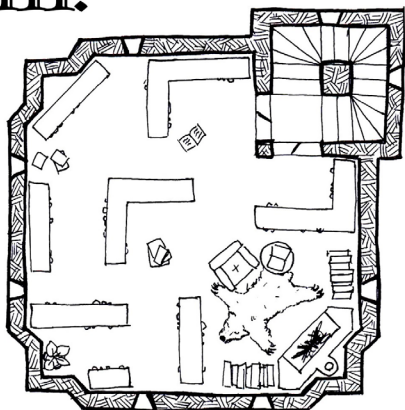
II.



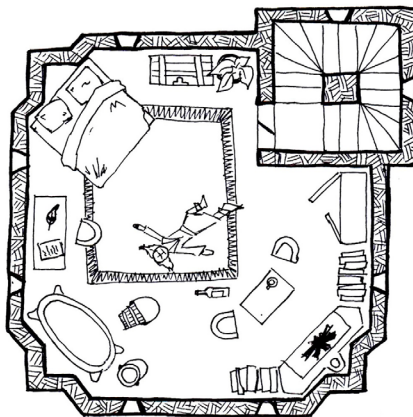
III.



IV.



V.



VI.



Familiárova věž

Věž arcimága Valia, ke které se blížíte, je mohutnou čtvercovou stavbou z tmavého kamene. Na pár místech, kde zdi vypadají naprasklé, je pospojována pomocí ocelových plátů. Okénka má drobná, sotva byste jimí prostrčili dlaň, a vchodové dveře zdobí rohový obličej řvoucího muže. Pokud zaklepete pomocí ocelového klepadla, hlava zařve: "Host u dveří, Mistře Valio!"

Věž arcimága Valia v Kalusu byla zároveň jeho sídlem, dílnou i místem, kde sjednával obchody. Valio býval učitelem na univerzitě, ale nezládal neustálý hluk, který vydávali studenti, a tak skončil. Ví se o něm, že je to nevrlý starý muž, který ale nabízí skvělé služby v oblasti magie. A to ať už to je alchymie, psaní svitků, výroba magických předmětů či vymyšlení nových kouzlených formulí. Takže i přes svou nevrlost neměl o bohaté zákazníky nouzi. A nikomu nebylo divné, že se dlouho neukázal mezi lidmi, přeci jen je docela dost nesnášel. Ale když už neodpovídal po dobu celého měsíce, jeden ze zákazníků, Váš budoucí zaměstnavatel, který si u něj objednal Čočku pravého vidění, začal být velmi netrpělivý a chce zjistit, co se děje. Najmul si proto Vás, abyste se dostali do věže děj se co děj, zjistili, co je s Valiem, a případně donesli onen artefakt.

Pravdou je, že Valio umřel, a sice onu zakázku stihl dokončit, ale bude problém ji dostat z věže. Ta totiž nyní patří Diazemovi, což je Valiův kocour, který se rozhodl, že věž je právem jeho. A nehodlá se o nic z ní s nikým dělit.

Diazem

Valiův kočičí familiár, nový pán Věže

Vzhled: Starý kocour šedivé srsti s ohořelým ocasem a žlutě zářícíma očima.

Osobnost: Diazem je inteligentní, umí mluvit a dokonce i trochu kouzlit, ale jsou to docela drobná kouzla. Pár magických střel, nějaká ta neviditelnost, levitace věcí, které nejsou těžší než on, atd. (ale vše mu přijde VELMI vhod při finálním souboji). Obzvláště ona neviditelnost se mu hodí, protože celou dobu bude sledovat postavy a bavit se tím, jak jim to nejde, a nespokojeně mrouskat, když se jim bude dařit. Je velmi namyšlený a dá se mu proto do jisté míry podlézat a nenápadně vnutit i věci, na které by jinak nepřistoupil.

Cíle: Nesnáší lidi, nesnáší kočky, nesnáší vlastně úplně všechny stejně jako jeho mrtvý majitel. Myslí si, že je chytřejší a schopnější, než jaký doopravdy je. Štvou ho lidi, co neustále chodí bušit na dveře a ruší ho při odpočívání. Proto se rozhodl je pouštět dovnitř (počínaje postavami) a zabíjet je během hry na kočku a myš.

V souboji: Chová se jako inteligentní, arogantní a zlý kocour. Je cíleně škodolibý a když vidí, že někdo trpí a mohl by jej lehce zabít, radši se přesune k někomu jinému, aby ho pak mohl trápit co nejdéle.



Patro I. – Přijímací sál

Vstup do přijímacího sálu lemují dvě velké železné sochy. Po drahém vyšíváním koberci dojdete k masivnímu stolu z rudého dubu, u něž je jedno velmi pohodlné křeslo patřící Valiovi a dvě nic moc pohodlné židle pro návštěvy. Na stěnách jsou obrazy ukazující na Valiovy úspěchy a za jeho křeslem je velký pohyblivý obraz jeho samého v životní velikosti. Zde postavy poprvé potkají Diazema, a to ve formě iluze. Ve skutečnosti sleduje příchod postav ze schodů či trámu, krytý kouzlem neviditelnosti. Bude se postavám chvíli vysmívat a hrát si s nimi, načež rozkáže sochám je nepustit ven (a/nebo je zabít) a jeho iluze se rozplyne. Sochy neprojdou nahoru po schodech, tedy je to dobrá ústupová cesta.

Patro II. – Sklad

Chaoticky neseskádaný sklad všeho možného. Krabice, lahve, knihy, pytle, sudy a to vše plné od obyčejných věcí, jako je pytel rýže, až po věci velmi neobvyklé, jako je kus sušeného samodorůstajícího trollího masa.

ZAJÍMAVÉ NÁLEZY VE SKLADIŠTI

- 1 Krabice plná per z různých ptáků. Od vrabčího chmýří přes páví ocasní pera až po brk z křídla divokého gryfa a v nehořlavé gáze zamotané fénixovo pírkó.
- 2 Velká železná lahev plná silné kyseliny. Je v ní malilinkatá, skoro neviditelná a neexistující dírka, která ale stejně pomalu protéká.
- 3 Křišťálová broušená lahvička. Vypadá, že je prázdná, a je na ní napsáno "Sušené slzy nenarozených dětí".
- 4 Neroztříděný balík rituálních svitků. Většina je už nepoužitelná, ale nějaký klenot (či "pro-klenot") by se tam mohl objevit.
- 5 Otlučená plechová oválná krabice plná barevných fazolí, na které je napůl setřeným názvem napsáno "Ber...ovy fazolekrát jinak".

- 6 Úplně vysušená mrtvolka malého dítěte zabalená v naolejovaných hadrech, ruce i nohy má svázané drobným stříbrným řetízkem.

Patro III. – Alchymistická laboratoř

Tato místnost voní, jako byste zkombinovali vůni letní zahrady, kuchyně na univerzitě a týden starého masového hrobu. Je vybavená mnoha masivními stoly a policemi, na nichž je vidět, že tu nejednou hořelo, a jsou plné poznámek, lahvíček, baněk a dalšího alchymistického vybavení, kdy ale mnoho z nich je již rozbito. Navíc je místnost zpevněna sloupem uprostřed, aby lépe vydržela zdejší pokusy a výbuchy.

V této místnosti už na postavy čekají dva Diazemovi poskoci, a to démoničtí a magií ovládaní humanoidní golemové, Abod a Gostel. Abod je hubený a vysoký; staral se o skladování a zapisování lektvarů, a tak ví, kde co je, a umí to využít ve svůj prospěch. Gostel je vysoký skoro jako trpaslík a podobně mohutný; hodně vydrží, jelikož byl používán jako kontrola potencionálně nestabilních lektvarů. Oba mají více rukou, jednoduchý a krutý smysl pro humor a bez kontroly Valia naprosto pozbyli vši úcty k osobnímu vlastnictví. A tak rádi a často vrhají na své nepřátele to, co se jim dostane do rukou.

V tomto souboji je nasnadě využít okolo ležící lektvary a ingredience, které můžete vrhat na své nepřátele. Abod a Gostel je využívat budou, postavy mnohou taktéž; bohužel skoro nic není popsáno a na pořádné zkoumání čas během souboje zrovna nebude. Takže to můžete risknout a uvidíte, co se stane. Vezměte efekty různých lektvarů z pravidel, které používáte, hodte si na tabulce níže nebo popusťte uzdu fantazii a vymyslete si své vlastní.



NÁHODNÉ ALCHEMISTICKÉ EFEKTY

- 1 Výbuch! Ohnivá koule, vlna smrtelného mrazu či bublina kyseliny.
- 2 Oslepující záblesk, ohlušující zahřmění nebo omračující tlaková vlna.
- 3 Zalepující sliz podobný pavučině omezující pohyb a zachytávající vybavení.
- 4 Zmatení smyslů. Halucinace a iluze. Návaly zuřivosti.
- 5 Zrychlení reflexů, ochabnutí svalů nebo odolnost proti zranění.
- 6 Zakonzervované kouzlo. Ale jaké?

Patro IV. – Vyvolávací kruh

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

Tady je několik možností, co se zde může stát. Možná tu Diazem vyvolal ošklivou bestii Chaosu nebo nebezpečného démona a postavy s ním budou muset bojovat. Možná je jediným způsobem, jak ji zahnat zpět, zvrátit vyvolávací rituál, a tak budou muset postavy vyřešit, jak na to. Je tu i možnost, že tu Diazem nechal vyčkávat rituál, který postavy přesune do jiné dimenze, odkud se budou muset dostat buď proibitím se hordou bestií, nebo nalezením dveří zpět. Je to i dobrá možnost, jak je překvapit tím, že je vhodíte do úplně jiného dobrodružství, po jehož vyřešení se octnou zpět zde, a teprve pak si to mohou jít vyříkat s Diazemem.

Patro V. – Knihovna

Tato místnost je plná vyřezávaných knihoven táhnoucích se až ke stropu. Jsou přečpané knihami se zdobenými hřbety. Na stěnách visí obrazy, na zemi jsou uschlé kytky. Vzduch tu voní papírem a hořícím dřevem, to kvůli neuhasínajícímu krbu, před kterým se jemně, samo od sebe, kývá krásné houpací křeslo a z podlahy na vás pomrkává medvědí kožich.

Tady už se dostáváte skoro k Diazemovi a ten je velmi nespokojený s vaším postupem. Proto zde povolá do akce vše, co tato knihovna skrývá. Poltergeist-knihovnickův bude po postavách házet knihy a převracet na ně knihovny. Medvědí kůže se pokusí na někoho skočit a zatímco jej bude dusit, tak se svými pařáty pokusí potrhát ostatní. A ohnivý elementál sídlící v krbu vyskočí ven a pokusí se družinu upálit v infernu živeném zdejší nedocenitelnou sbírkou knih.

Patro VI. – Osobní místnost

Z nejvyššího patra nemá Diazem kam utéct, má ale ještě jeden velký trik v rukávu: zmenšovací rituál. Ke spuštění účinků tohoto kouzla dojde během výstupu do šestého patra, kdy se hrdinové postupně zmenší. Mohou se otočit zpátky a sejít o patro níž, tím kouzlo přestane působit a opět narostou. Pokud se rozhodou pokračovat, budou si muset poradit se zamčenými dveřmi, proti kterým budou stát jako maličci...

Za dveřmi je kdysi luxusně a pohodlně zařízená Valiova osobní místnost. Jsou zde všechny možné moderní vymoženky jako například magické lucerny s nastavitelnou intenzitou světla, samoohřívací vana nebo skupina drobných P.A.G.O.D. (Plně Automatizovaný Gnóm pro Obsluhu Domácnosti). Místnost je ale teď velmi neuklizená a plná rozházených věcí (obzvláště na poličkách nic nezůstalo). Navíc je v ní několik mrtvol, kdy



jako první vás zaujme mrtvý Valio ležící na zemi a pak spousty drobných zvířátek jako myši a ptáčky.

A také je tu Diazem. A tím začne souboj několikacentimetrových hrdinů proti obří kočce, jejíž ohnivé střely, které předtím byly pro smích, se staly nebezpečným ohnivým infernem. Drobná nekromancie oživí mrtvolky zvířátek. P.A.G.O.D.y mohou sloužit jako golemové. Popusťte uzdu fantazii. Nyní začíná doopravdivá hra na kočku a myš.

Diazem samotný není dostatečně mocným čarodějem, aby takový rituál udržel funkční,

proto využívá pozůstatků svého pána k jeho udržení. A to doslova. Diazem koncentruje magickou moc uvězněnou ve Valiově mozku pomocí křišťálové koule schované na horní polici, a pokud se postavám podaří obě věci zničit, tak kouzlo pomine.

Pokud postavy Diazema porazí, brzo najdou na stole poslední dokončený Valiův projekt: Čočku pravého vidění.

Teoreticky by Diazem mohl uniknout okénkem (pádem by přišel o jeden ze svých životů) a pak se jako zlý kulhající kocour snažil pomstít postavám. A možná se i stane familiárem jejich nemesis!





Pravidlový dodatek pro Dračí Doupě 2

Patro I.

SOCHY (OŽIVENÍ)

Charakteristika: 2 (*Síla, Běžný boj zblízka*)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 5, Duše 3, Vliv 3

Přirozené zbraně a zbroje: halapartny (*dlouhá sečná*), železné rukavice (*drtivá*), vyrobení ze železa (*železná*)

Zvláštní schopnosti: *Oživlá hora, Pádny úder* (bojovník)

Dvě železné sochy, svírající halapartny, strážící vchod.

Jak bojují:

- *Rozsáhlými a přesnými* seky přes celou místnost nutí hrdiny reagovat a tak jim zamezují v postupu.
- Pokusí-li se někdo vyběhnout po schodech, zkusí ho zachytit halapartnou a stáhnout zpět, podobně jako by stahovali jezdce z koně.
- Je-li příležitost, neváhají, pustí halapartnu a *mocně* udeří pěstí.
- Jsou-li cílem útoku a mají dost *Sudby* na případné využití *Oživlé hory*, nechají klidně hrdinu zaútočit na *zkoušku*, aby stále mohli protiakcí z iniciativy bránit hrdinům v postupu na schodiště.
- Jakmile však nějaký hrdina zmizí v druhém patře, nechají ho být a soustředí se o to více na ostatní.

KOCOUR DIAZEM

Iluze kocoura Diazema v prvním patře je sesílaná prostřednictvím ochranného obrazce. Díky tomu nemůže dojít k situaci, kdy by hrdinové nějakou nečekanou akcí zabránili kocourovi v útěku a porazili tak hlavního nepřítele hned v první události dobrodružství – nanejvýš ochranného obrazec rychleji překonají o připraví tak kocoura o zábavu.

Diazem ve skutečnosti příchod postav sleduje ze schodů či nějakého trámu, krytý kouzlem dlouhodobé neviditelnosti. Dokud budou hrdinové rozmlouvat s iluzorním obrazem kocoura a v obrazci budou uloženy nějaké Suroviny, bude se jim iluzorní obraz kocoura vysmívat. Diazemovo zaklínání má podobu neurčitého mňoukání a mručení, které se rozhlédá pod stropem.

Pokusí-li se ho postavy podle zvuků najít, budou ho kvůli působení kouzla hledat *nepřesně* a Diazem naopak *přesně* uteče (Pohyblivost má ve své charakteristice) a už se neukáže. Pokud by hrdinové náhodou přeci jen uspěli v jeho odhalení, sochy jim nedovolí kocoura pronásledovat. Stejně tak sochy „ožijí“ v okamžiku, kdy Diazemovi dojdou Suroviny uložené v obrazci. Zmizet během následné bitky je pro něj samozřejmá akce.

Z toho důvodu také neuvádíme zde celý pravidlový popis Diazema v běžné podobě, jen údaje, které potřebujete pro odehrání jeho iluzorního výstupu skrze ochranný obrazec.



DIAZEMOVA ILUZE (OCHRANNÝ OBRAZEC)

Charakteristika: 4 (*Magie iluzí*)

Sudba v obrazech: 5

Hranice: Tělo -, Duše 6, Vliv -

Zvláštní schopnosti: *Znak fantóma* (mág)

Patro II.

Hrdinové mají při svém postupu věží čas tak akorát na letmé prohledání – každý hledající tedy má šanci nalézt jeden z předmětů uvedených v tabulce. To, kdo který najde, určete náhodně kostkou.

Je dobré naznačit postavám, že na prohledávání není moc času, pokud se i přesto rozhodnou pokračovat v hledání a odhalovat v harampádi další kousky, kocour získá do závěrečného konfliktu 1 Výhodu za každé „kolo“ takového prohledávání, protože má čas se pořádně připravit.

NÁLEZY S POMOCÍ PRAVIDEL

- 1 V gáze uložené fénixovo pírkó = 2 *Suroviny*.
- 2 Silná kyselina (polití / *žiravina* > Tělo + *ls-tivě* / silné poleptání – *Jizva* + leptá *železo* / již propálila nádobu a vytéká).
- 3 Sušené slzy nenarozených dětí = 4 *Suroviny*.
- 4 Prohledání svitků a najítí toho jednoho užitečného také trvá 1 „kolo“. Nalezený svitek je v řeči pravidel *elixír*, umožňující tomu, kdo jej spotřebuje (přečte) seslat jedno konkrétní kouzlo, které zvolí Průvodce.
- 5 Jídlo na 1 den pro celou družinu.
- 6 Možná zápletká na další dobrodružství?

Patro III.

ABOD (OŽIVENÝ)

Charakteristika: 3 (přímé používání nestabilních lektvarů jako nástrah, používání elixírů)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 3, Duše 6, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: *Triumfální příchod*, *Ohněstrůjce* (alchymista)

Vysoký a hubený humanoidní golem s tělem podobným člověku nebo elfovi.

Jak bojuje:

- Dokáže přímo využívat vybavení laboratoře jako nástrah ve svých akcích.
- Ví, co která sklenička způsobí, takže umí vrhnout, rozbít či rozmíchat správnou věc na správném místě. Průvodce si tedy může podle vlastního uvážení vybrat, který z uvedených efektů Abod využije proti postavám.
- Postavy na něj mohou vyzkoušet triky, které by pomohly proti člověku – vrhat po něm předměty, podrazit mu nohy, svázat ruce – a využít tak dovedností *bojovníka*, *kejklíře* nebo *lovce* i v útočných akcích. K vážnějšímu poškození oživeného těla nebo jeho vyrazení však je potřeba využít znalostí vhodného pokročilého povolání.

GOSTEL (OŽIVENÝ)

Charakteristika: 2 (*Běžný vrh*)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 5, Duše 3, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: *Vrhač (kejklíř)*, *Děsivá přesnost* – „flakóny“ (kejklíř), *Nezranitelnost* – „všechny substance“

Nízký a mohutný humanoidní golem s tělem podobným pulčíkovi nebo trpaslíkovi.



Jak bojuje:

- Vrhá náhodně kolem sebe flakóny.
- Netuší, co která sklenička způsobí, takže se snaží co nejpřesněji zasáhnout hrdiny. Samotný zásah flakónem nemá žádný následek v pravidlech, ale spouští nástrahu jako následnou akci.
- Protože flakóny vybírá náhodně, efekt nástrahy určete hodem kostkou z náhodné tabulky.
- Postavy na něj mohou vyzkoušet triky, které by pomohly proti člověku – vrhat po něm předměty, podrazit mu nohy, svázat ruce – a využít tak dovedností *bojovníka*, *kejklíře* nebo *lovce* i v útočných akcích. K vážnějšímu poškození oživeného těla nebo jeho vyřazení však je potřeba využít znalostí vhodného pokročilého povolání.

NÁHODNÉ EFEKTY S POMOCÍ PRAVIDEL

- 1 *Výbuch*
 - všichni zasažení v prostoru *chyše / třaskavina* či *žrávina* > **Tělo** / popálení, omrzlina či poleptání – *Jizva* / flakón syčí a bublá
- 2 *Záblesk, zabřmění, tlaková vlna*
 - ti, co se dívají, poslouchají či stojí v prostoru *chyše / třaskavina* > **Duše** / oslepení, ohlušení či povalení – zvýšení **Ohrožení** / ve flakónu se viditelně mihotá cosi s vysokou energií
- 3 *Zalepující sliz*
 - zasažený flakónem / past > **Tělo** / zalepení či zachycení – zvýšení **Ohrožení** / flakón je celý upatlaný a má na sobě jakýsi šlem
- 4 *Omamný plyn*
 - všichni *lidé* a *zvířata* v místnosti/ plynná omamná látka > **Duše** či **Vliv** + *rozsáble* / zmatení smyslů, halucinace či změny nálad / ve flakónu je jasně růžový plyn
- 5 *Elixír posílení*
 - Konkrétní podobu elixíru určí Průvodce
 - Abod jej může použít sám na sebe a získat tak do své charakteristiky dovednost, kterou jinak nemá
 - Gostel jej hodem rozbije bez dalšího efektu

6 *Zakonzervované kouzlo*

- může jít o kouzlo libovolné magie v neposílené podobě, jeho konkrétní podobu určí Průvodce.
- může jít o kouzlo libovolné magie v neposílené podobě, jeho konkrétní podobu určí Průvodce.
- Abod kouzlo použije vždy správně
- Pokud jej vrhnou hrdinové či Gostel, hodte k6 – 1-3 kouzlo uškodí cíli, 4-5 kouzlo spustí náhodně nějakou další nástrahu proti cíli, 6 – kouzlo pomůže cíli

Ve chvíli, kdy **Sudba** klesne pod cca 1/3 původního počtu (tedy pod 4), chaos v laboratoři se natolik zvrtně, že na konci tohoto kola dojde k silnému magickému výboji, který zlikviduje všechny zbývající lektvary. Jde o akci prostředí, která je *plošná*, působí v celé laboratoři a způsobuje omračení (vyřazení) všem, včetně obou oživených.

Patro IV.

Pokud se rozhodnete využít variantu, ve které Diazem někoho přivolal jako překážku, je vhodné toho využít k tomu, aby se poněkud zpestřilo prostředí věže, ve kterém jsou všichni protivníci některou z forem neživých, a také k zařazení jiného, než bojového konfliktu.

Je tedy vhodné, aby zde na postavy čekala například uvězněná nějaká bytost či skupina jiných bytostí (lidí, zvířat či netvorů). Půjde-li o primitivní bytost či bytosti, samo neobvyklé prostředí, ve kterém se vynuceně ocitla, nejspíš způsobí, že bude agresivní. Rozumné bytosti se spíš budou snažit hrdiny zastavit, neboť jsou kouzlem drženy na místě a Diazem jim slíbil, že je propustí.

Konflikt nemusí nutně eskalovat v boj na život a na smrt; je-li to možné, mohou hrdinové např. rozumné bytosti přesvědčit, že je mají nechat projít a prokletí se zlomí poté, co bude



kocour poražen, nebo mohou nerozumné bytosti třeba uspat. Důležité je, že bytosti jsou kouzlem drženy v této místnosti a nejsou schopny ji opustit (nemohou se tedy s hrdiny spojit a pokračovat s nimi dál).

Patro V.

POLTERGEIST KNIHOVNÍK (NEMRTVÝ)

Charakteristika: 2 (*Magie větru, Učenost, Zařikávání*)

Sudba: 7

Hranice: Tělo 4, Duše 6, Vliv 4

Neobvyklé smysly: *Teplo života* (v šeru, tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo či oheň ho mate a oslepuje)

Talenty: *Talent Knihovníka* (zběhlá, využije-li ve své akci svitek či knihu)

Zvláštní schopnosti: *Dívoký talent* (zařikávač), *Modlitby a uřknutí* (zařikávač), *Vzdušný vír* (čaroděj), *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků stříbrnými zbraněmi), *Zranitelnost* (ničení knihovny *sečnými, drtivými* zbraněmi či ohněm)

Prízračná postava, kterou lze spatřit díky tomu, jak prosvěcuje zvržený prach a poletující cáry papírů.

Jak bojuje:

- *Rozsáhlými a plošnými* akcemi víří předměty v knihovně, aby hrdiny zmátla (bohužel při tom mate i zbylé dva protivníky)
- Svou nehmotnou podstatou prolne skrze hrdinu a při tom zašeptá *mocně* prokletí, které způsobí, že oblíbené tělesné akce daného hrdiny jsou *chabé*.
- *Přesným* vrhnutím knihy srazí či odzbrojí hrdinu, nebo jej dokonce omráčí.
- Poltergeist je nehmotný a přímo je tedy možné ho zasáhnout jen s použitím dovedností vhodného pokročilého povolání. Je však možné využít povolání *lovce* k rozdělení či rozšíření ohně

v knihovně, nebo *bojovníka* k ničení knihovny, a tak mu ublížit

MEDVĚDÍ KŮŽE (NETVOR)

Charakteristika: 3 (*Běžný boj zblízka, zastrahování lidí a zvířat, úhyby a skrývání se, zejména blízko u země*)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 5, Duše 3, Vliv 5

Talenty: *Talent robožky* (*bravurní*, provádí-li svou akci a leží celou plochou na podlaze)

Přirozené zbraně a zbroje: tlapy (*dloubá drtivá*), zuby (*sečná*), medvědí kožich (*kožená*)

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (*drtivé zbraně a jiné tupé údery*)

Medvědí kůže, která se umí přesouvat po podlaze, drápat a kousat a občas se i vztyčit.

Jak bojuje:

- Dokud hrdinové neví, že jde o netvora, opatrně vyčkává, než se dostane někdo nejbližší, a přesouvá se tehdy, když se nikdo nedívá (využijte pravidla pro skrývání) do nejlepší pozice k útoku.
- *Přesně* prokousne hrdinovi lýtko či útočící ruku.
- Převalí se a u toho *mocně* odrazí tlapou přicházející útoku.
- Hrozí-li ji nebezpečí, protáhne se pod některým z regálů či se pod něj schová a pokusí se později znovu zaútočit ze skrytu.
- K pokusům přišpendlit či přibodnout a podobně mohou postavy využít vhodné bodné zbraně a povolání *bojovníka, kejklíře* nebo *lovce*. K vážnějšímu poškození netvorova těla nebo jeho vyřazení je však potřeba využít znalostí vhodného pokročilého povolání.

OHNIVÝ ELEMENTÁL (BĚS)

Charakteristika: 2 (*Magie ohně, zastrašování lidí a zvířat*)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 5, Duše 3, Vliv 5

Talenty: *Talent průvanu (bravurní, je-li v krbu nebo v jiném místě, kde proudí vzduch a táhne)*

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost (Magie ohně a oheň), Zranitelnost (Magie vody a voda)*

Plamenný elementál skrývající se jako oheň v krbu.

Jak bojuje:

- Naláká hrdiny předstíráním, že skomírá a je potřeba přiložit
- Posléze *mocně* vyšlehne a pokusí se jim popálit ruce.
- Vylétne z krbu v podobě plamenné postavy a *lstvívě* zapálí hrdinovi batoh na zádech nebo plášť
- Zaplní *rozsáble* celou knihovnu dusivým dýmem.
- Elementálovo tělo je tvořeno ohněm a přímo je tedy možné ho zasáhnout jen s použitím dovedností vhodného pokročilého povolání. S vhodnými nástroji je však možné využít povolání lovce k hašení jeho ohně a tak mu způsobit i vážnější poškození.

CHOVÁNÍ VŠECH TŘÍ BYTOSTÍ

Tři „obyvatelé“ pátého patra nejsou dobří taktici a nespolupracují.

Hrdinové je tedy mohou vyprovokovat či přimět zahrát akce, díky kterým si ublíží navzájem – například Knihovník zvíří vytržené stránky z knih a tak zmate i Medvěda nebo Elementál z krbu zapálí část knihovny.

Neznamená to ovšem, že by jim nemohla občas pomoci náhoda. Průvodce může využít „režisérského“ přístupu a nechat tvory, aby si vzájemně nahrávali náhodou – poltergeist sešle vzduš-

né kouzlo, které způsobí průvan a tak umožní ohnivému elementálovi seslat *bravurní* kouzlo i mimo prostor krbu, ohnivý elementál zaplní místnost kouřem a umožní tak medvědí kůži ukryt se a později zaútočit z nečekaného směru.

Patro VI.

Ke spuštění účinků zmenšovacího rituálu dojde během výstupu do šestého patra, kdy se postupně zmenší. Hrdinové v daný moment nemohou s tímto účinkem nic dělat – mohou se sice otočit zpátky, sejít o patro níž a kouzlo poté přestane působit a opět narostou, tak ale Diazema nechytí.

Co se týká magie i zbraní, platí, že dosahy i rozsahy hrdinů se poměrně zmenší (chýše je tedy velká třeba jako pačička budka), zatímco pro Diazema se tyto rozsahy nemění (což je v jeho popisu znázorněno zvláštními schopnostmi, umožňujícími mu plošné útoky).

UMRLÉ MYŠKY A PTÁČCI (NEMRTVÍ)

Charakteristika: 1-3 (zejména *Běžný boj zblízka, zastrašování lidí a zvířat, myšky pohyblivost, ptáčci létání*)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 4, Duše 2, Vliv 3

Přirozené zbraně a zbroje: zobáčky či zoubky (*bodná*), drápy a drápky (*dlouhá sečná*)

Neobvyklé smysly: *Teplota života* (v šeru, tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo či oheň ho mate a oslepuje)

Ptáci a myšky srovnatelné velikostí s hrdiny, v různém stupni rozkladu.



Jak bojují:

- První útočí vždy na nejbližšího protivníka.
- Ostatní následují a snaží se ho přesně porazit na zem a zasypat.
- Je-li zcela obklopen, začnou z něj *lživě* trhat kusy masa.
- Jsou to nemrtvá zvířata neobvyklé velikosti, neobvyklá kombinace. Škodit jim více, než základními akcemi, jako povalení, sražení v letu či přetahování, se vyžaduje zpravidla použití dovedností pokročilých povolání.

P.A.G.O.D.Y (OŽIVENÍ)

Charakteristika: 1-3 (*Magie obně, zastrasování lidí a zvířat*)

Sudba: 4

Hranice: Tělo 5, Duše 2, Vliv 2

Neobvyklé smysly: *Cít pro pořádek* (dokáže vycítit, když někde je něco, co tam nemá být)

Sošky gnómů, přibližně dvojnásobné proti zmenšeným hrdinům.

Jak bojují:

- Mají tendenci odnášet věci na „správná místa“
- Přiletí a *přesně* se pokusí sebrat hrdinům zbraně a uklidit je do šuplete na druhé straně místnosti.
- Popadnou hrdinu a mocně ho odvedou na vysoko umístěnou polici, odkud bude obtížné se dostat a ještě tam bude obtěžován umrlými ptáčky.
- *Rozsáble* odtáhnou hrdinu i dva jeho myší protivníky pryč od družiny a společně je odhodí do nádoby na odpad.
- *Rozsáble* rozlejí na podlahu vodu a vytvoří tak kluzká místa.
- Jde o oživené neobvyklé velikosti. Škodit jim více, než základními akcemi, jako povalení, sražení v letu či přetahování, se vyžaduje zpravidla použití dovedností pokročilých povolání.

CHOVÁNÍ OBOU SKUPIN

Stejně jako v předchozím patře, i zde spolu umrlá zvířátka a uklízeční golemkové nebudou aktivně spolupracovat. Opět je možné vytvořit zajímavé situace „režisérským“ přístupem nebo využít škodolibosti kocoura Diazema, který s pomocí kouzel bude vytvářet (pro něj) zábavné divadýlko. K probuzení obou skupin dojde až v okamžiku, kdy jsou hrdinové v místnosti.

Podáři-li se hrdinům po jejich probuzení opustit místnost zpět na schodiště, podle situace může dojít ke dvěma typickým vývojům situace:

- Jsou-li hrdinové pronásledováni umrlými zvířátky, vyběhnou zvířátka za nimi na schody. Hrdinové získají zpět svou původní velikost, zatímco zvířátka zůstanou malá. Z pohledu pravidel se změní v *hejno* – jednu bytost, která má **Tělo 8, Duši 3** a hranici **Vliv 4** a může provádět *plošné* útoky na všechny hrdiny v její blízkosti bez použití *manévru rozsáble*. P.A.G.O.D.y místnost nikdy neopustí.
- Pokud se hrdinům podaří ustoupit do chodby aniž by mrlá zvířátka v patách, dojde k tomu, že P.A.G.O.D.y umrlce „uklidí“, zatímco ti se nebudou oživeným golemům bránit.

Kocour Diazem místnost neopustí, postavy se s ním vždy musí utkat v jeho „velké“ podobě:

KOCOUR DIAZEM JAKO KOČIČÍ MONSTRUM (NETVOR)

Charakteristika: 4 (zejména *Běžný boj zblízka, Pohyblivost, Síla, Magie ohně, Magie větru, Magie iluzí, Umělý život*, taktika boje zblízka s malými tvory, jednání s lidmi)

Sudba: 12

Hranice: Tělo 5, Duše 6, Vliv 7

Talenty: *Talent lovce myši (bravurní, měl-li svého protivníka v hrsti a dal mu šanci utéct, zběhlý (bojuje-li s menším protivníkem)*

Přirozené zbraně a zbroje: 2x packa

- se zasunutými drápký (*dlouhá drtivá*)
 - s vysunutými drápký (*dlouhá bodná*)
- přerostlý huňatý kožich (*kůže*), naježené vyskočení do vzduchu (*obrana*)

Zvláštní schopnosti: *Triumfální příchod, Armáda přízraků (mág), Plamenné peklo (čaroděj), Vzdušný vír (čaroděj), Kruhový sek (bojovník), Silák (bojovník), Akrobat (kejklír), Nelidská rychlost*

Obrovský kocour, který pro zmenšené hrdiny je něco jako drak.

Jak bojuje:

- Dokud jsou na scéně umrlá zvířátka a P.A.G.O.D.y a má více jak ½ celkové **Sudby**, tak s pomocí kouzel vytváří hrdinům nepříjemné situace.
- Naskytne-li se příležitost, již přišel o pomocníky nebo **Sudba** poklesla, zaútočí *mocně* nebo *lživě* svými packami.
- S postavami si hraje jako kočka s myší – dokud je s nimi zábava, nepokusí se je vyřadit, natož zabít. Místo toho se je snaží dostat do situace, kdy musí přijmout neúspěch, způsobí jim nějakou ošklivou **Jizvu** vytaženými drápký.
- Jakmile se to podaří, nechá protivníka být, a jde si hrát s jiným.
- Teprve kdyby se družina dostala do situace, že je již úplně vyřízená, nepodařilo se jí kocoura ani porazit, ani utéct na schody, a Diazem už je znuděný, tak se je pokusí slupnout.

• Byť jde o netvora, stále je to jen přerostlý kocour. Postavy tedy budou moci pro některé bojové akce využít dovedností *bojovníka, kejklíře* nebo *lovce*. Akce, které jej vážně zraní nebo zcela vyřadí, však zpravidla vyžadují dovednost vhodného pokročilého povolání. Z hlediska vyjednávání jde o *mluvící zvíře*, tedy je možné využít různé formy jednání s *lidmi*.

KOCOUR DIAZEM JAKO KOCOUREK (ZVÍŘĚ)

Chcete-li hrdinům dát umožnit kouzlo zlomit, můžete říct, že kouzlo přestane působit po zničení magického krystalu, umístěného na některé z vyšších polic. Krystal není ze země přímo vidět (není jej tedy možné shodit např. větrným kouzlem), ale prozradí ho jeho záře. Rozhodnou-li se hrdinové krystal zničit, může se část družiny pokusit dostat ke krystalu postupným vyšplháním na stůl, klikováním mezi knihami, šplháním po svícnech apod... ,zatímco zbytek družiny je bude kryt a zaměstnávat kocoura a jeho „služebníky“. Pokud se to podaří, kocour Diazem se najednou stane malým kocourem, kterého bude snažit porazit.

Charakteristika: 3 (zejména *Pohyblivost, Magie ohně, Magie větru, Magie iluzí, Umělý život, taktika boje zblízka s malými tvory, jednání s lidmi*)

Sudba: 12

Hranice: Tělo 3, Duše 4, Vliv 4

Talenty: *Talent lovce myši (bravurní, měl-li svého protivníka v hrsti a dal mu šanci utéct, zběhlý (bojuje-li s menším protivníkem)*

Přirozené zbraně a zbroje: drápký (*sečná*), naježené vyskočení do vzduchu (*obrana*)

Zvláštní schopnosti: *Triumfální příchod, Akrobat (kejklír)*

Jak bojuje:

- Nebojuje. Snaží se utéct malým okýnkem ven nebo vyjednávat.