

Kožich myší princezny

VZHLED

Tento plášť na první pohled působí velmi skromně až zanedbaně. Je ušitý z krysí kůže, která nevypadá nijak vzácně. Kožešina je šedivá, prošoupaná na několika místech a její odstíny se pohybují od ocelové šedi až po tmavší odstíny připomínající popel. Přesto má však tento plášť překvapivě hebkou strukturu, která připomíná samet, pokud se jej dotknete. Jednoduchý, nenápadný střih dává plášti všední vzhled, což je podpořeno zapínáním z obyčejné kostěné spony, která jej udržuje na ramenou nositele.

Přes jeho prostotu z něj však vyzařuje jakási podivná elegance a kouzlo, které člověka nutí myslet si, že pod povrchem se skrývá víc, než se zdá.

PŮVOD / PŘÍBĚH VZNIKU

Tento plášť, na první pohled obyčejný a skromný, je spojen s tragickým příběhem princezny Lukrécie, která se stala obětí temného spiknutí a nakonec i své vlastní vůle. Před lety, v předvečer své svatby, byla princezna unesená tajemnou skupinou mužů, kteří vnikli do jejích komnat, omámili ji neznámým lektvarem a odvěkli ji do temné a opuštěné tvrze.

Když se probudila, zjistila, že její osud je ještě horší, než si dokázala představit. Měla se stát tělem pro duši černokněžnice, která ovládala její únosce, a byla vězněná v hlubokém sklepení, kde ji čekal hrozný osud. Bez pomoci, bez naděje, princezna viděla, jak její život pomalu mizí, a každým dnem ztrácela chuť bojovat. Tma a beznaděj ji začaly pohlcovat.

Avšak v té nejtemnější chvíli se jí zdál podivný sen. Stála na vrcholku věže, v nočním šeru hleděla přes okraj a spatřila

vzdálené světlo, které ji neuvěřitelně přitahovalo. Vábilo ji tiché, temné šepotání, které jí říkalo: "Ušij kožich z krysích kůží!"

Poprvé se pokusila tento hlas ignorovat, přičemž doufala, že je to jen výplod jejího zoufalství. Avšak druhá noc, třetí a každá následující byla podobná. Hlas se opakoval: „Nečekej na osvobození, jsi ztracená. Tvůj otec i tvůj nastávající nemají nejmenší tušení kde se nacházíš. Jen plášť z krysí kůže ti dá svobodu."

Skutečně, tvrz, ve které byla vězněná, byla plná krys – velkých, zlověstných a hladových. Princezna věděla, že musí jednat, jinak její naděje zmizí navždy. Zničehonic se rozhodla využít těchto nebezpečných tvorů k vlastnímu prospěchu. Odhodlaná riskovat vše, začala v noci trhat zbytky svého skromného jídla a lákat krysy do svého vězení. Lákala je do vrchního patra věže, kde s pomocí kamenů, starých svíců a dokonce i její vlastní pokrývky začala tyto nešťastné tvory zabíjet a stahovat z kůže.

Každou noc, když se její zásoba krys zvyšovala, začala vysušovat jejich kůže na okně a později i šit stehy z vlastních šatů. Byla odhodlaná a neúnavná. Krása princezny postupně zmizela, její tělo se změnilo v zubožené stvoření, které se živilo syrovým krysím masem. Stala se něčím, co se už téměř nedalo označit za lidskou bytost – spíše zvířetem, které se v temnotě mění v lovce.

Po měsících tvrdé práce a ztroskotaných nadějích však konečně dokončila svůj plášť. Kožich, který jí daroval tolik očekávanou svobodu. Jakmile jej oblékla, její tělo se okamžitě změnilo. Proměnila se v obrovskou, šedivou krysu, plnou ostrých drápů, dlouhého, hbitě se pohybujícího ocasu a bystrého čichu. S těmito schopnostmi unikla z tvrze a začala hledat svou svobodu.

Ať už se princezna Lukrécie vrátila zpět do svého království, nebo se vydala jiným směrem, její příběh zůstal záhadou. Kožich myší princezny se stal symbolem přežití, síly a neuvěřitelného odhodlání. Ačkoliv je vzhled pláště prostý a nenápadný, nese v sobě sílu, která může změnit život každého, kdo se jej dotkne. Zůstává otázkou, zda se princezna někdy vrátila, či zda se stále skrývá někde v hlubinách temných lesů, v podobě šedé krysy, která stále hledá svou cestu ke svobodě.

AKTIVACE / POUŽITÍ

Předmět se aktivuje zapnutím kostěného knoflíku u krku. Jakmile dojde k zapnutí knoflíku, plášť zcela povleče nositele a promění ho v krysu velikosti A1 (*PPZpV: Obří krysa*, s. 120). Tato proměna trvá až 1 směnu denně.

EFEKT / EFEKTY

Transformace (*aktivní*)

Při aktivaci se nositel promění v obří krysu, získá schopnosti této formy (*jako jsou životy, pohyblivost, atributy, útoky atd.*). Transformace trvá maximálně jednu směnu. Po vyčerpání této doby se nositel vrátí do lidské podoby a je třeba počkat do dalšího dne než se předmět znovu nabije.

Rozprchnutí (*pasivní*)

Pokud proměnného někdo zraní tak, že mu klesne počet životů pod 0, aktivuje se ochranný mechanismus a uživatel se promění v hejno krys (PPZ bestiář: Kysí hejno s. 121) a využije všechny únikové cesty, tak aby se z hejna opět zhmotnil do lidské podoby. To sebou ale také nese riziko, zda se krysy dokáží všechny opět spojit dohromady a včas. V případě, že vyprší stanovený limit a kysí hejno se zhmotní v nevhodném prostoru může dojít např. k uvěznění ve stísněném prostoru, znetvoření

částí těla nebo rozmačkání prostorem. V případě ztráty či zabití části hejna si uživatel háže 1k6 na to co v podobě krysy ztratil. Po jejím nalezení splyne s kožichem při dotyku s ním a zmizelá část se navrátí.

1 = končetina či její část

2 = zbroj

3 = zbraň

4 = část výbavy dle povolání

5 = jiný předmět (vybere PJ)

6 = zásoby

ZÁPLETKA

Hrabě Vantor dorazil před několika dny do města Tourhan a okamžitě začal shánět dobrodruhy. Jeho důvod? Zoufalé a beznadějně pátrání po své sestře, Lukrécii, která zmizela v předvečer své svatby. Po měsících neúspěšného hledání, po vyslýchání svědků, podplácení informátorů a prohledávání opuštěných cest, jej všechny stopy dovedly k jedinému místu, Tvrzi Tornel.

MOTIV: *Tornel je místem, kam se lidé bojí chodit. Stará pevnost, nyní polorozpadlá, obklopená lesy a mlhami, se ztratila z paměti dějin. Někteří tvrdí, že zde kdysi sídlili zakázaní čarodějové, jiní věří, že zde probíhaly krvavé rituály. Ale na tom nyní nezáleží. To, co děsí nejvíce, je fakt, že hrabě poslal do tvrze družinu svých ozbrojenců, a nikdo z nich se nevrátil.*

STATISTIKY

Popis:	Plášť z šedé kožešiny
Typ předmětu:	Magický, prokletý (?)
Kategorie:	Oblečení
Použití:	Zapnutím knoflíku.
Hmotnost:	1 lb
Cena:	250 zlatých