

Dech Draka

Po roce...

Dvanáct měsíců uteklo jako voda a opět se setkáváme u prvního čísla nového ročníku Dechu draka. Je tedy na místě aspoň krátce se ohlédnout za uplynulým rokem, který pro nás znamenal tak zásadní změnu. Jaký tedy rok 2007 byl a co (nejen na stránkách Dechu draka) přinesl?

Obraz RPG světa Asterion je opět o něco pestřejší; mozaika jeho historie i současnosti byla obohacena jednak řadou povídek jak v Dechu draka, tak v knihách Kaat a Zrození Modrého měsíce, jednak různými tematickými články (a samozřejmě také díky novému asterionskému modulu Za závojem stínů). Lucie Lukačovičová vás ve svém seriálu teoretických článků obšírně seznámila s nejrůznějšími psychickými poruchami, kterými můžete obohatit osobnosti vašich postav v RPG hrách; pro další ročník pro vás chystá cyklus o herních stereotypech. Navázali jsme spolupráci i s novými autory; jejich řady se v budoucnu ještě rozšíří. Na své si jistě přišli také Pánové jeskyně, kterým jsme přinesli půl tučtu nejrůznějších dobrodružství, od kratších po značně rozsáhlá. Většinou byla navíc snadno použitelná i v jiných RPG systémech než DrD.

Některé plány a projekty se zatím bohužel realizovat nepodařilo (nové bytosti pro DrD+), nebo jsme jim věnovali méně prostoru než bychom chtěli (deskoherní sekce, představení nových zahraničních RPG). Ale i na tom v novém roce zapracujeme. Uvítáme samozřejmě také vaše návrhy, jak obsah časopisu dále vylepšovat.

Máme pro vás i jednu novinku, která se týká internetu – v lednu bude na adrese <http://dechdraka.altar.cz> spuštěn web Dechu draka. Na jeho stránkách se bude postupně objevovat řada textů ze starších čísel (i těch v dnešní době již nedostupných) a dále všemožný materiál, který se do tištěného vydání nevešel. Zvažujeme i možnost zveřejňování celých archívních čísel v elektronické podobě. Připravujeme pro vás rovněž diskusní fórum a různé ankety, jejichž prostřednictvím budete moci obsah Dechu draka ovlivňovat.

Od příštího čísla budete na tomto místě místo klasických tematických úvodníků nacházet medailónky lidí, kteří se významněji účastní dění v oblasti RPG, LARPů a deskových her – tvůrců her, organizátorů nejrůznějších akcí, RPG teoretiků, atd. Na rozhodování o tom, koho vám zde představíme, se můžete podílet i vy – stačí, když nám napíšete své návrhy (kontakt najdete na zmíněném webu Dechu draka), a my k nim při vybírání dalších adeptů přihlédneme.

Soudě dle reakcí v listárně Pevnosti jste „spojení sil“ našich dvou časopisů uvítali a vyhovuje vám. Ve vašich dopisech se objevila i různá přání ohledně obsahu; bude-li to jen trochu možné, vynasnažíme se je splnit. Věřím tedy, že i v dalším ročníku budete s Dechem draka spokojeni a najdete v něm dostatek zábavy a inspirace pro váš volný čas.

Martin „Bouchi“ Kučera

hračské

doupě

pevnosti



Jeskyně

Zarkonda

2. část

Petr Bouda

Samotná pevnost se dá pojmut více způsoby. Nechávám proto na PJ, zda použije moji verzi, nebo zda využije pouze klíčové místnosti (název vyznačený tučně) a doplní zbytek podle nálady družiny. Při této improvizaci je nutné mít na paměti, že pevnost by měla mít logické uspořádání. Stejně jako samotné místnosti lze pojmut přiložený Bestiář – kromě Watcherů je jen na PJ, jaké bestie ze seznamu zkříží dobrodruhům cestu. Rovněž je nutné pamatovat na stopy nestvůr, zvuky, které vydávají, apod. Rozmístění nestvůr by mělo odpovídat logice (například lexivora si dokáže otevřít dveře, kobaltery nikoli), osobně doporučuji mít na mapce pevnosti vyznačen pohyb nestvůr.

Text psaný normálně je určen pro družinu, text kurzívou je určen pro PJ.

Obvyklá místnost nebo chodba má kamennou podlahu z velkých, nepravidelných kamenných kvádrů, mezi kterými jsou velmi tenké spáry. Stěny a strop jsou částečně obloženy kamennými kvádry o rozměrech asi 30×70 coulů, částečně vytesané do skály (tam jde o jednolitý vyhlazený povrch). Strop je buď vytesán do skály, nebo sestaven stejně jako podlaha. Kámen má pískovou, světle žlutou barvu. V pravidelných rozestupech jsou ve zdi po každých dvou sázích umístěny železné držáky na pochodně nebo svíce. V každé místnosti od 16) do 68) je u stropu malá kovová mřížka o rozměrech 20×30 coulů (větrací systém ústící do místnosti s větrákem).

1) Vstupní místnost

První věcí, která vás zarazí, jsou pootevřená vstupní vrata, mezi nimiž je navátý písek. Vrata jdou otevřít jen těžce, jsou ze zčernalého dřeva pobitého kovovými pláty. Uprostřed místnosti je v kamenných dlaždicích zvláštní rytina s malým otvorem uprostřed (do tohoto otvoru se měl vložit magický klíč v podobě kruhového amuletu, pokud neměla být aktivována past. Tento zámek se používal jen v krajních případech a rovněž past byla dodělána až dodatečně). Uvnitř je několik skřetích koster; leží zde již velmi dlouho, protože jejich výstroj se vám rozpadá pod rukama. Dveře jsou z vnitřní strany pokryty rýhami – nápadnost 10 % (rýhy udělal Watcher, když skřeti spustili past).

Po pravé straně vidíte úzké střílny a přímo naproti vstupním dveřím vidíte další vrata. Ta vypadají bytelně (jsou totiž z asi deset coulů tlustého kovu podobnému bronzu) a mají na sobě kromě kliky zvláštní zámek. Zámek je vlastně číselný kód, po jehož správném nastavení se dveře odemknou. Pokud postavy nebudou schopny kód vyluštit (což by měly), nezbyde jim, než dveře, které se otvírají směrem dovnitř, vyrazit. Vyrazení má nebezpečnost 15. Postavy by měly vyrazit jen jedno křídlo dveří, ne obě. Po třetím neúspěšném pokusu o vyrazení nebo zadání kódu se spustí past ve východní stěně.

Ve východní stěně je past – část zdi se zasune do podlahy a ven vyjde Watcher typ 1. Zasuňovací zeď je objekt s nápadností – 10 %.

Pokud zde dojde k boji, a pokud už předtím nedošlo k ničemu jinému, tak se Thufir s Rikou chopí příležitosti a zbaví se Liona s Alicí (a možná i nespolečující družiny). Thufir půjde s Rikou „na průzkum“ a prostě vám zmizí. „Je to tu samá past, půjdeme napřed a vrátíme se pro vás, až budeme mít jistotu, že je to bezpečné.“ zavolá ještě Rika a pak i s Thufirem zmizí v temných chodbách. Rika je chytřejší než Thufir a ukradla Lionovi hrubou mapku pevnosti, sama se pokusí Thufirovi zmizet a dostat se do klíčové místnosti – velitelské věže.

Lion ztrátu mapky zjistí až poté, co se otevřou bronzové dveře: „Tak, je čas vzít si mapku... kam jsem ji jen... to snad není možné, nemůžu ji najít! A to jsem ji určitě ještě na cestě měl!“

2) Kaple

Vstupujete do malé kaple. Dříve nádherné vitráže v oknech jsou rozbité, dovnitř proudí vzduch zvenčí a vítr pohupuje zbytky čalounů zavěšených mezi okny. Čalouny byly kdysi jistě velice cenné, ale nyní jsou ve velmi špatném stavu. Na podlaze vám pod nohama spolu s pískem skřípou střípky.

Uprostřed kaple je mezi osmi stíhlými sloupy malý, nejspíš mramorový bazének hluboký asi 1,5 sáhu plný průzračné vody, uprostřed níž vidíte malý zlatý klíč zdobený třemi drahokamy a několik malých mincí. Strop je v kapli vysoký asi 3 sáhy (místnost má jednoduchou klenbu). Z bazénku mohou magicky nadané postavy vyčítit zbytkovou magii.

Po levé straně vidíte malé dveře se zdobeným zámkem.

Jediný, zato podstatný zádrhel, je v onom bazénku. Klíč nejde z bazénku ničím vystrčit ani vyndat – on v něm totiž není – je přivázaný dvěma drátky na stropě a ve vodě je vidět jen jeho odraz. Klíč pasuje do dveří se zdobeným zámkem (je to bývalá pokladnice kaple). V bazénku je umístěná iluze – Vodní kobra. Ta útočí na vše v dosahu 1,5 sáhu od bazénku, pokud něco naruší jeho hladinu. Je to jen iluze, ale dostatečně reálná pro toho, koho obtočí a stáhne do bazénku – i přes malou hloubku může nešťastníka utopit. Nejlépe jde klíč vyndat tak, že se postava rozběhne a přeskočí bazének, v letu přitom vezme klíč a je to. Tohoto pokusu se ale musí zúčastnit dostatečně vysoká postava. Další možností je použít třeba kopí a klíč ze stropu sundat.

3)

V této místnosti se nachází kamenný oltář zdobený runami a několik (3) čalounů, vybledlých a poničených méně než v kapli – z vitráží je rozbita jen jediná. Čalouny se chvějí v profukujícím větru, z jejich motivů lze rozeznat bájně nestvůry a dnes již legendární hrdiny. Jinak v místnosti kromě střepů a písku už nic není.

4) Pokladnice

Dveře jsou opět kovové. *Pokud postavy získaly klíč, mohou je bez problémů otevřít. Jinak je musejí vyrazit nebo vypáčit – magicky otevřít nejdu, zámek má pravděpodobně antimagickou auru.*

Po otevření dveří vidíte nalevo nízký kovový stolec s šuplíkem. Na stolku je položen oválný Oltářní štít, na druhé straně místnosti je krb plný popela, plno popela a sazí je i okolo krbu a vypadá to, že část místnosti byla zasažena ohněm. V popelu vidíte kousky stříbra přitaveného k podlaze. *Kovový stolec zůstal ušetřen jen proto, že Oltářní štít má silnou antimagickou auru.*

Vypáčí-li postavy šuplík, najdou dopis na rozloučenou (viz příloha).

Oltářní štít – dává bonus k obraně 4, má antimagickou auru (v podstatě kulová sféra o průměru 1 sáh), která dokáže za den pohltit celkem 20 magů z kouzel namířených proti štítu.

5)

V této místnosti je na jedné hromadě posrážena spousta starých a beznadějně zrezivělých zbraní a zbrojí. Kovové dveře jsou rovněž značně orezlé a rozlámání, okenice, kterými se daly uzavřít střílny, jen posilují celkový dojem úplné zkázy (pro bojovnější družiny

tu může být umístěno několik jedovatých hadů, kteří mají v hromadě hnízdo, ale není to podmínkou).

6)

Tato místnost byla strážnicí. Nyní jsou zde již jen zbytky rezavých zbraní, rozpadající se kostra postele, uprostřed místnosti je starý, zpuchřelý stůl. Pod postelí je pár pouštních krys, bojovat budou jen v krajním případě. Vše dokresluje obraz zániku a staroby.

7)

Pokoj pro obyvatele pevnosti s kapacitou asi deseti osob. Normálně zařízený, s dřevěnými postelemi, skříňemi a stolem s několika židlemi uprostřed. V některých skříňích mohou postavy najít hrst mincí, nějaké staré oblečení apod. Jen minimum věcí bude v použitelném stavu, ostatní se buď rozpadá pod rukama, nebo je to zašlé až běda, provrtané hmyzem.

8)

To samé co 7), až na to, že naproti dveřím vidíte dvě okenicemi zavřená okna. Okenice kupodivu stále plní svůj účel a nepropouští dovnitř zvenčí ani trochu světla či prachu.

9)

V této místnosti, která ani nemá dveře, není nic jiného než hromada hadrů, které kdysi bývaly nejspíše červenými kutnami nebo plášti. Na zdi je umístěný věšák. Jinak v místnosti nic není.

10)

Tato místnost nejspíše sloužila jako koupelna. V místnosti je na protější stěně vidět velký krb a po obou stranách jsou rozmístěny prostorné dřevěné kádě. Na polici vedle dveří se povalují zbytky ručníků. Kádě jsou v překvapivě dobrém stavu, jen by potřebovaly opravit několik děr a prasklin.

11) Záchody

Místnost je po obou delších stranách obestavěna dřevěnými kójemi, v každé kóji je leštěná kamenná deska s okrouhlým otvorem uvnitř. Otvor je napojen na trubku, která odvádí odpad přímo do malé říčky (přirozená kanalizace). Jinak už v místnosti nic zajímavého není.

12), 13)

Obvyčné pokoje, nejspíše sloužily důležitějším lidem, protože jsou vybaveny poměrně kvalitním, i když značně zpuchřelým dřevěným nábytkem, pohodlnou postelí s kovovou kostrou, malým stolem s šuplíky a šatní skříň. Ve skříni mohou postavy najít nějaké nepoužitelné oděvy, v šuplíkách mohou najít několik pergamenů popsaných podivnými znaky (poznámky vědců o pokusech s nestvůrami, postavy se zde mohou dovědět nějaké jejich slabiny), svitek ovšem přečte jen kouzelník nebo zkušený alchymista.

14)

V této místnosti vás na první pohled zarazí částečně zakrytá lidská kostra ležící na posteli. Hraničář může poznat, že jde o kostru ženy, která zemřela pravděpodobně ve věku okolo 30 let. Pokud postavy přečetly dopis uložený v místnosti 4), vědí, o čí kostru se jedná. Jinak je výbava místnosti stejná jako v předchozích pokojích, jen na zdi nad postelí je zavěšeno menší zašlé zrcadlo s postříbřeným rámem a šaty ve skříni jsou evidentně ženské.

15) Vodní nádrž

Vstupujete do větší a studenější místnosti. Místnost je rozdělena asi 12 sáhů širokou a nejspíš i docela hlubokou vodní nádrží (hloubka je asi 5 sáhů). Nádrž není uzavřená, ale protéká jí malá říčka (voda teče od jihu na sever). Na obou koncích říčka ústí do nízkých, asi sáh vysokých, jen hrubě opracovaných tunelů. Na druhém konci

místnost pokračuje a po 4 sázích končí masivními kovovými vraty. Ta se dají po troše námahy otevřít, nejsou nijak zajištěná.

Tato nádrž byla vybudována jednak jako zdroj vody, jednak jako místo, kde mohli být testováni vodní živočichové. Postavy, pokud se chtějí dostat do místnosti 16), musí projít skrze vodu. A právě ve vodě se po postavy skrývá nebezpečí v podobě roje Dendriánských vodních vos (popis viz Bestiář). Ze dna hlubokého asi 5 metrů trčí několik kuželovitých útvarů (hnízda vodních vos) vysokých skoro dva sáhy. Tato hnízda jsou pochopitelně obydlená a vosy se pokusí jednu nebo maximálně dvě postavy během plavání napadnout. Nebezpečí napadení se zvyšuje, pokud je postava příliš zvědavá a nějak do vosího hnízda rýpe apod. Pokud se nějaká postava potopí ke dnu, může ji zarazit množství rybích kostí. (Jinou možností je místo vodních vos ve vodě na strop, který je asi 4 sáhy vysoko nad úrovní hladiny vody, umístít hejno netopýřů, které okamžitě napadne první postavu nesoucí pochodeň nebo jiný zdroj světla. Já osobně doporučuji vodní vosy, jsou zajímavější. Rozhodně není logické umístit do nádrže třeba elektrického krokodýla.)

– Pro případ napadení – Voda kolem vás snad začíná vřít. Ve vodě vidíte pohybovat se spoustu malých, snad hmyzích, snad rybích těl. Náhle první stvoření vyletí z hladiny a zaútočí.

– Pokud budou postavy prozkoumávat tunely, kterými proudí voda – jižní tunel je neprůchodný, protože voda zde protéká přejezí a mizí hluboko ve skále. Severní tunel je průchozí až skoro ke svému ústí, ale nejde jím projít ven. Navíc voda je dost studená a asi po jedné směně se začnou postavy trást zimou (–1 k ÚČ a OČ), tento postih trvá ještě směnu po opuštění vody.

16) Místnost se spáčí

Vstupujete do obrovské podzemní místnosti. Tváře vám ovane proud studeného a trochu hořkého vzduchu. Stěny místnosti jsou lemovány desítkami nádrží s nazelenalými a namodralými tekutinami, některé nádrže jsou prázdné, v některých jsou vidět tmavé pohyblivé se obrysy. Některé nádrže jsou velké jako vaše dlaň, jiné jsou větší než vůz. Slyšíte slabé bublání tekutin. Některé nádrže jsou dokonce zabudovány na stropě a jiné v podlaze. Po obvodu místnosti se ve výšce asi 6 sáhů táhnou kovové ochozy se zábradlím, zavěšené na řetězech, ve slabém průvanu je slyšíte cinkat. Po levé straně vidíte ve výklenku dvojici kovových žebříků vedoucích na ochozy.

Místnost se spáčí je jednou z klíčových místností dobrodružství a mělo by tu dojít k alespoň jednomu tvrdému střetu s nějakou zvláštní nestvůrou (alespoň s kobalterem a Drákulovým pláštěm). Hobitův čich zde moc platný nebude, protože hobit kolem sebe vycítí tolik nestvůr, že může až zpanikařit, díky jejich množství rovněž přehledně volně nestvůry.

Vstupní vrata jsou uzavřená a opatřena třemi zámky, všechny tři klíče jsou uloženy ve „Velitelské věži“, to by už ale postavy měly vědět z dopisu. Jinak lze dveře obejít boční chodbou, v té ale bude umístěna další nestvůra (vhodným adeptem je sífovec).

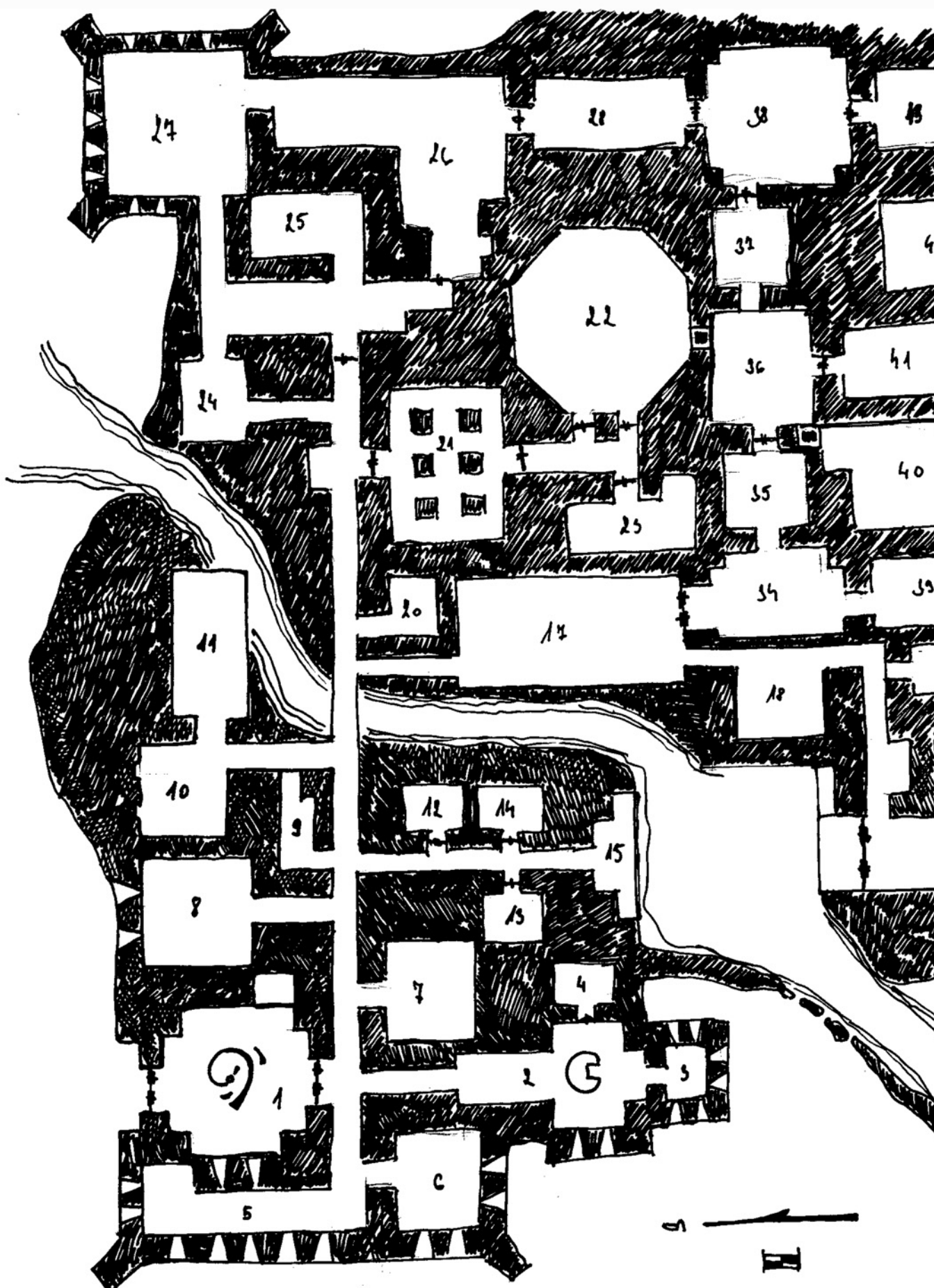
U každé menší nádrže vidíte několik kovových tlačítek s různými symboly (ovládání nádrže – otevření a uzavření nádrže, uzavření přívodu tekutin). U větších slouží k otevření/uzavření kovové páky. V některých velkých nádržích je vidět jakási kovová „ruka“ zakončená jehle podobným hrotem (manipulátor pro aplikaci některých lektvarů, rukou lze pohybovat pomocí několika páček).

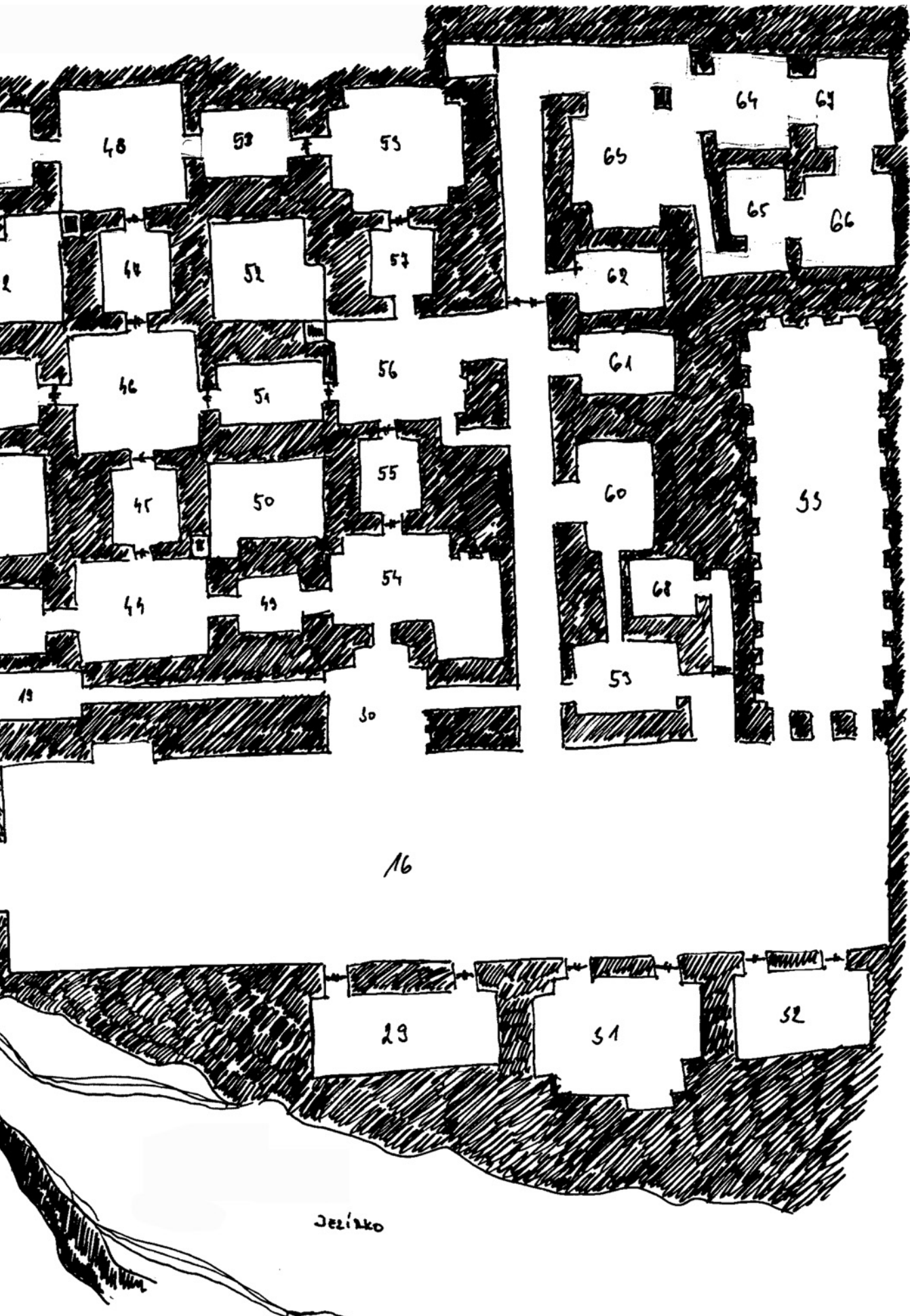
V místnosti se rovněž může pohybovat Rika, Thufir nebo nějaký Watcher. Jejich úkolem bude otevřít několik dalších nádrží s nestvůrami. Mohou se tu potkat i všichni současně, je to jen na PJ. Každopádně souboj zde by měl být opravdu zajímavý, tvrdý, i ochozy by mohly dojít využití.


(Další popis této místnosti bude záležet na PJ, postavy se sem mohou dostat z několika různých míst, proto popis jedné cesty nestačí. Každopádně podle mapky bude orientace snadná, všechny přiléhající místnosti jsou podrobně popsány.)

17)

Vstupujete nejspíše do jídelny, protože místnosti vévodí masivní dřevěný stůl asi 6 sáhů široký a 12 dlouhý. Stůl je kupodivu poměrně za-







chovalý, přestože zčernal, některé židle jsou ovšem zpuchřelé a rozpadnou se při pokusu si na ně sednout. Stůl obklopuje 36 dřevěných židlí. U severní zdi stojí velká, asi 8 sáhů dlouhá kredenc. Veškerý nábytek je zdoben řezbami s rostlinnými motivy, stěny jídelny byly obloženy táflováním, část z něho ovšem díky stárí odpadala ze stěn na zem. Strop je zde asi 5 sáhů vysoko, obvyklý, na něm jsou zavěšeny dva lustry se zbytky svíček na ramenech. Světlo žlutou kamennou podlahu kryly asi dva koberce, jenže jsou v naprosto nepoužitelném stavu – prošlapané a prožrané hmyzem – sotva určité základní motivy na nich vyobrazených výjevů. Z jídelny vedou na jih velké dvoukřídle dveře, jsou vyrobené z kvalitního dřeva, které však zčernalo. Jejich povrch je zdoben řezbami draků a rostlinných ornamentů.

Dveře nejsou zamčené, jen mají zaseklý zámek, družina je bude muset buď vyrazit (nebezpečnost 10) nebo obejít.

V kredenci je uloženo několik kovových mís, spousta kovových talířů a 36 nožů a lžic. Veškeré nádobí je postříbřené. Kromě několika ocelových košů na dřevěné uhlí a držáků na pochodně na stěnách je místnost už prázdná.

18)

Vstupujete do místnosti, jejíž účel je zřejmý na první pohled – kuchyně. V protější stěně vidíte dvojici masivních krbů, v jednom je na kovové tyči zavěšen velký kotel, ve druhém je zastrčeno několik plechů nebo pekáčů. U severní i jižní zdi je přiraženo několik dřevěných stolů s plechem pobitými deskami, v rozích jsou velké dřevěné skříně. Nad krbem visí několik nožů a sekáčků na maso, kupodivu zachovalých.

V jedné skříně je několik menších kotlíků, podnosů a vařeček, ve druhé jsou naskládány desítky prostých kovových talířů. Jinak v místnosti už nic není. Komíny krbů jsou sice široké, ale kryté kovovými poklapy, které prakticky nejsou otevřít (zarezly a navíc se zdeformovaly tím, jak do nich napadal písek).

19) Spižárna

Už před vstupem do místnosti před sebou zaregistrujete nějaké předměty visící ze stropu. Při bližším pohledu zjistíte, že se jedná o kovové háky zavěšené na řetězech. Cítíte divný zápach a chlad. Podlaha a částečně i zdi jsou pokryty vrstvou nějaké červené hmoty. Na protější stěně vidíte pokračování chodby, po dveřích zbyly na zdi jen panty.

Tato místnost kdysi sloužila jako spižárna, jenže zub času zapracoval a tak se dovnitř dostal jeden druh plísně, která dokonale rozložila veškerý organický obsah. Plíseň obrostla podlahu, ale pak už nenašla další organický materiál, a tak se zakonzervovala s tím, že snad najde další kořist později. Po vstupu postav do místnosti plíseň zareaguje na teplo a uvolní spóry. Ty sice nejsou nebezpečné, ale ztěžují dýchání a slabě páchnou. Všechny zasažené postavy budou mít po dobu tří směn postih – 1 k ÚČ a – 1 k OČ, dokud se jejich plíce trochu nepročistí.

20)

Dveře vedoucí do této místnosti jsou zamčené, dřevěné. Po jejich otevření postavy vejdou do místnosti, která, soudě podle svého vybavení, byla buď dalším pokojem, nebo strážnicí. K severní stěně je přistavena velká dřevěná skřín, hned vedle skříně je velká dvoupatrová postel s kovovou kostrou. V jihovýchodním rohu je krb, na jeho římsce je zavěšen velký meč s širokou čepelí a dolíčkovaným ostřím. Je sice zaprášený, ale pokud se vyčistí, může být postavám k užítku. Zhruba uprostřed místnosti je postavený dřevěný čtvercový stůl o rozměrech asi 2×2 sáhů. Ke stolu jsou přistaveny dvě dřevěné židle, na stole jsou rozpadlé zbytky nějakých dokumentů. Pod stolem je zastrčená velká okovaná truhla. Místnost páchne zatuchlinou snad ještě víc než ty předešlé.

Všechn dřevěný nábytek je dost zpuchřelý, příkrývky a prostěradla, stejně jako slavníky na postelích jsou rozpadlé. V krbu je trocha popela.

Pokud postavy otevřou skřín: Jedno křídlo dveří vám zůstalo v ruce. Ve skříně není nic víc než pozůstatky šatstva, které se postupem času přeměnilo na rozpadající se hadry. Pokud se postavy budou hrabat v hadrech, mohou najít pár zašlých stříbrňáků.

Postavy zřejmě nejvíce zaujme truhla. Její dřevo odolalo času odlišným způsobem – ztvrdlo. Zámek na truhle je dosud funkční. Klíč od truhly je ukryt v horním slavníku pod pozůstatky polštáře.

V truhle je narařčená jednoduchá past – ve víku je ukrytá asi sáh dlouhá a jako břitva ostrá čepel připevněná na pružině; pokud postavy víko truhly vylomí, nebo špatně vypáčí, čepel se vymršť. Poté již bude zneškodněna.

Obsahem truhly je malý váček s několika zlatými a stříbrnými mincemi, zclacená dýka, broninová helma a chrániče předloktí a holení. (Vlastnosti broninové helmy a chráničů jsou identické jako vlastnosti stejných částí plátové zbroje, bronin samotný navíc odolává korozi, a to až třikrát lépe než ocel).

21) Zrcadlová místnost

Vstupujete do zvláštní místnosti – podlaha, stěny, dokonce i strop jsou pokryty vyleštěnými kovovými pláty, ve kterých se vidíte skoro stejně dobře jako v zrcadle. V místnosti je šest tlustých sloupů, opět krytých leštěným kovem. Dokonce i zadní strana dveří, kterými jste do místnosti vešli, je kryta zrcadlem. Zrcadla jsou zapuštěna do zdi a vypadají nezníčitelně. Do štěrbin mezi jednotlivými pláty stěží vsunete ostří nože.

Najednou se vám zdá, že se zrcadly něco není v pořádku – vaše odrazy se totiž začínají deformovat. Náhle jedna z postav uvidí, jak její vlastní odraz vystupuje z rámu a zdvihá zbraň.

Zrcadlová místnost je iluzivní pastí, což ovšem neznamená, že postavy nemohou být vlastními odrazy zabity (pokud jste pro své podvědomí mrtvý, jste mrtvý i ve skutečnosti). Po několika kolech se postavy budou muset utkat s vlastními odrazy, de facto se sebou samými. Odrazy mají stejné vlastnosti jako postavy, nemohou však seslat kouzla, zbraně, kterými útočí, nemohou mít magické vlastnosti, stejně tak zbroje apod. (pokud bude mít postava krátký meč s démonem, bude mít odraz jen obyčejný krátký meč). Pokud je jeden odraz zabít, za 10 kol boje je nahrazen dalším. Pokud postavy rychle nenajdou východ nebo neutečou zpět do chodby – čemuž se odrazy budou snažit zabránit – pravděpodobně budou nakonec udolány.

Naráz může existovat jen tolik odrazů, kolik je bojujících postav – odrazy postav vyřazených z boje nebo mrtvých se sice vytvoří, ale okamžitě zemřou a zmizí atd. Odrazy nemohou opustit Zrcadlovou místnost.

Možností, jak touto pastí projít, je několik – buď vybrat rychlou postavu, která svého protivníka vyřídí několika zvláštními schopnostmi nebo kouzly a vyrazí/vypáčí druhé dveře, nebo vstoupit dovnitř s kouzelníkem, svůj odraz kouzlem „odlož zbroj“ odzbrojit a druhé dveře odemknout, nebo zkusit nějak zakrýt zrcadla (třetí možnost není reálná, nikdo sebou do podzemí netahá několik kýblů barvy a malířskou štětku, navíc zrcadlem je i strop).

Dveře vedoucí z této místnosti jsou zamčené (pro vyřazení nebezpečnost 12).

22)

Vstoupili jste do okrouhlé místnosti o průměru 9 sáhů. Místnost je celá obložená lesklým kovem, který se ve světle pochodní leskne jako nový. Rovněž podlaha je z kovových šestiúhelníkových dlaždic (aby se na ní nedaly pozorovat změny). Uprostřed místnosti leží na podlaze mléčně bílá polokoule o průměru asi 1 úhlopříčný sáh.

První postava, která se začne přibližovat ke kouli (v případě celé družiny cca první tři postavy), aktivuje sférický prostor. Od té chvíle o sobě postavy uvnitř a vně neví. Není možné žádné fyzické spojení, jen mentální, dokud se postavy nedostanou zase ven. Postavy by měly přijít na to, že se nemohou orientovat zrakem ani sluchem – stačí pouze poslepu vykročit. Budou-li se postavy pohybovat pouze podél stěn, sférický prostor se neaktivuje.

- *Pro postavy, co se zdrží, než vejdou:* místnost se najednou před tebou smrštila a zkroutila, jako by sis její obraz prohlížel ve vyleštěném plátu plechu, který se náhle prohnul. Pak se vše zavlilo a vrátilo zpět do původního stavu, až na to, že zmizela bílá polokoule a s ní i první tři postavy.
- *Pro postavy vcházející do sférického prostoru:* Mihly se ti před očima všechny barvy duhy jedna po druhé, od žluté až po fialovou. Měl jsi pocit, jako když tě něco táhne dolů, málem jsi ztratil rovnováhu a odpotácel se o několik kroků. Zazářilo pronikavé světlo, takže jsi nějakou dobu zůstal úplně oslněn. Když jsi otevřel oči, zjistil jsi, že stojíš v obrovské kouli plné bílého světla, ze všech stran tě obklopuje vydutá bílá stěna. Podlaha, na které stojíš, je stejná, jako byla v místnosti. Připadáš si jako moucha chycená pod sklenici.
- *Pro postavy postupující doprostřed koule:* Udělal jsi pár kroků, vydutá stěna, ke které ses přiblížil, se zkroutila a ustoupila před tebou. Najednou stojíš před asi 2 sáhy vysokou úplně svislou stěnou, která mléčně svítí. Pokud se postava obrátí: koule je pryč, za tebou je neproniknutelná tma.
- *Pokud postupuje ke svítící stěně:* Jak se blížíš, vydouvá se, jako by ji někdo z druhé strany nafukoval, a když už se jí můžeš dotknout, zjišťuješ, že stojíš před obrovskou bílou polokoulí, tentokrát z vnější strany.
- *Pokud obchází polokouli:* bílá koule je úplně hladká, žádná stopa po spárách nebo otvorech, na dotyk jako slonová kost. Trochu jakoby zářila mléčně bílým světlem. Za tebou je neproniknutelná tma. Koule se nedá žádným rozumným způsobem poškodit ani zničit.
- *Pokud jde do tmy:* polokoule za tebou se mění, roste vzhůru a do stran, roztahuje se a najednou tě zase přiklopila, takže stojíš uvnitř.

Pokaždé, když běžíš do středu, se stěny před tebou otvírají, zplošťují a nakonec se zkroutí na opačnou stranu a doběhneš k vypuklé, úplnou tmou obklopené polokouli, která leží před tebou. Když vkročíš do tmy, koule se za tvými zády roztáhne, nejprve se zploští, pak se vyduje a rozklene všemi směry kolem sebe.

Polokoule je tak vysoká, že přes ni není vidět na druhou stranu. Vykročí-li postavy do tmy, veškeré světlo, které nesou, se jakoby ztrácelo, ostatní je přestávají vidět. Postavám vně přijde místnost nezměněná (až na zmizení koule a několika postav). Mohou po ní procházet křížem krážem, i když se jim zdá, že chodí přes střed, ve skutečnosti se středu, deformovanému sférickým prostorem, obloukem vyhýbají.

Polokoule mohla (a taky to jeden čas dělala) zobrazovat mapu známého světa, ale nakonec byla z neznámých důvodů aktivována jako vstup do sférického prostoru.

Poznámka – tuto místnost jsem si vypůjčil od Jiřiny „Aquily“ Vorlové z Dechu draka 3/97.

23)

Kovové dveře do této místnosti nesou označení „Sklad lektvarů“. Jsou zamčené, dají se ale vyrazit (nebezpečnost pro vyrážení 10) nebo vypáčit. Po otevření dveří postavy vstoupí do místnosti z oceli, která je vybavena kovovými policemi připevněnými ke stěně. V místnosti panuje zvláštní chlad, ocelovými pláty je obložen i strop a podlaha, vše je zrcadlově vyleštěno, a tak tato malá místnost vypadá větší.

Na policích jsou rozloženy flakónky s nejrůznějšími lektvary a modrofialovými lahvičkami s kapalnou magenergií. Flakónky samotné nejsou nijak označeny, ale na bronzových štítcích připevněných na policích se dají určit alespoň názvy lektvarů. Police jsou ve čtyřech řadách nad sebou, úplně horní řada je prázdná a plná prachu, další dvě jsou zaplněny lahvičkami a poslední řada je zaskládaná malými dřevěnými truhlíčkami. Truhlíčky obsahují sušené byliny.

Tato místnost sloužila jako rezervní sklad léčivých lektvarů a sušených bylin. Přesné počty lektvarů by měl PJ upravit podle toho, v jakém stavu budou postavy po návštěvě Zrcadlové místnosti, neměly by být ihned vyléčeny na maximum, ostatně, názvy lektvarů jsou neznámé, tudíž by postavy měly postupovat opatrně. Účinky některých lektvarů se navíc mohou projevit až po určité době.

Na policích lze najít následující přípravky a byliny:

- *léčivý lektvar s účinky podobnými lektvaru rudého kříže, včetně červené barvy, vyléčí 4 životy*
- *slabší oranžový léčivý lektvar, vyléčí 2 životy*
- *slabší protijed, vhodný i pro dezinfekci ran*
- *modrozelené pilulky umožňující dočasně dýchat pod vodou skrze kůži*
- *středně účinný léčivý lektvar, vyléčí 3 životy*
- *posilující lektvar, zvyšuje dočasně sílu o 2*
- *silný léčivý lektvar žluté barvy, vyléčí 6 životů*
- *lektvar, který uspí postavu na 1–2 směny*
- *bílý prášek, jenž navodí halucinace trvající 1–2 směny*
- *silný jed bez chuti a barvy podobný kurare*
- *modročerný lektvar s výrazně posilujícími účinky, zvýší sílu o 6, bohužel rovněž návykový (šance 20 %) a jakákoli další dávka má už jen poloviční účinek, tj. zvýší sílu o 3*
- *oranžové bobule s moučnou chutí, středně silný jed*
- *bobule podobné žaludům se sladkou vůní a středně silnými léčivými účinky, vyléčí 3 životy*

24)

Jedinou zajímavostí této místnosti je do podlahy zapuštěná kovová plošina s oblémi hranami. *Magicky nadané postavy ucítí zbytkovou magenergií vycházet právě z této plošiny. Plošina je ve skutečnosti výstupní částí teleportu, který vede do místnosti 16). Teleport byl jen sporadicky využíván k přepravě nestvůr nebo v naléhavých případech k přepravě osob. Teleport přepraví jednosměrně jakoukoli věc na plošinu.*

Kromě plošiny je v místnosti už jen několik držáků na pochodně.

25)

Tato místnost sloužila nejspíš jako sklad. Stěny jsou ze žlutého kamene, strop a podlaha rovněž. Police nalevo je plná různých svítek (*většinou svítky popisující některé artefakty, pár magických svítek, všechny magické svítky obsahují běžně dostupná kouzla*), v dalších policích jsou nepopsané pergameny, lahvičky obsahující dávno zaschlý inkoust a svazky psacích brk.

U zdi naproti vstupu je stolek a na něm malá ebenová truhlíčka s podivnými ornamenty. Na víčku krabičky je při bližším pohledu vidět vyrytá hádanka.

Při hlasitém vyřčení čísla se truhlíčka otevře, při násilném pokusu vyjede z víčka tenká, jako břitva ostrá čepel. Je to past Obr ~ 10 ~ nic/1–3. Pokud bude truhlíčka zničena, zničí se i její obsah, kterým jsou černé bobule rostliny Volko. Ty jsou používány kouzelníky a alchymisty jako katalyzátor. Stačí, když kouzelník spolkně hrst těchto bobulí, a doba seslání kouzla se zkrátí na pouhé jedno kolo. V truhlíčce je dost bobulí na tři dávky.

(Tato místnost může a nemusí být „navštívena“ lexivorou – po jejím pobytu budou všechny svítky zničeny).

26) Knihovna

Dveře do knihovny jsou pootevřené a je slyšet zvuky podobné trhání papíru a říhání. Při vstupu do místnosti se vám naskytne pohled na neuvěřitelnou spoušť: místnost je plná rozlámaných polic na knihy. Všude se válejí neforemné hromady zničených, roztrhaných i jinak znehodnocených knih. Uprostřed této spouště dřepí odulá zelená nestvůra velikosti C s velkou hlavou a dlouhými tenkými údy. Cpe se listy knih a jakmile vás spatří, zavrčí a vycení tlamu plnou ostrých hranatých zubů. *Pokud postavy rychle vycouvají, nic se jim nestane, pravděpodobně ale dojde k boji. Naprostá většina knih je v nepoužitelném stavu, postavy nejspíš nebudou mít čas na třídění stránek a přehrabování se v nich (zejména pokud se v pevnosti potuluje Rika, Thufír a Watcheri).*

Po boji: kolik zde uloženého vědění asi přišlo nazmar? Místnost je celá obložená dřevem kromě kamenného krbu, stěny od podlahy až ke stropu lemují regály na knihy a po místnosti je posrážených několik stojánek na knihy a židlí. Z místnosti vedou dvojce další dveře – dřevěné napravo vedou do další knihovny (nejsou zamčené), kovové nalevo vedou do velitelské věže (ty jsou zamčené a jen tak něco je neprorazí).

Jinak už v místnosti nic zajímavého není.

27) Věž

Tato místnost je klíčová pro celou pevnost. V ní postavy najdou záznamy Janeel, poslední velitelky pevnosti. právě sem se pokusí co nejrychleji se dostat Rika s Thufirem.

Oboje kovové dveře jsou zamčené, nejspíš se otevřou až po zadání správného číselného kódu. *Kódem je hádanka umístěná na kovovém panelu na boční stěně. Tato hádanka by měla dát postavám trochu zabrat, každopádně by ji měly vyřešit. Pokud se jim nepovede otevřít jedny dveře, mohou to zkusit ještě druhou stranou (bude tam jiná hádanka). Pokud postavy nevyřeší ani jednu hádanku, budou muset dveře vyrazit, a to půjde jen ztuhla (nebezpečnost pro vyřazení 15).*

Při třetím neúspěšném pokusu o otevření dveří (jakýmkoli způsobem, včetně vypáčení) se spustí magická past. Pastí bude iluzivní spektra nebo iluzivní had (charakteristiky viz Bestiář). Do pasti bude vloženo 20 magů (spektra) nebo 30 magů (had). Jedná se o jednorázové iluze. Nebudou postavy pronásledovat; setrvávají na místě, dokud nebudou zničeny.

Po otevření dveří se vám naskýtá pohled do velké čtvercové místnosti. V jihozápadním rohu je do zdi zapuštěný kovový žebřík, vedoucí pravděpodobně na střechu. Stěny z malých kamených kvádrů jsou přerušovány velkými, střílnám podobnými okny. Všechna okna jsou zevnitř uzavřena kovovými okenicemi, zvenčí okna kryly dřevěné okenice, z nichž však zbyly jen trosky. Vnitřní okenice jsou zajištěny dřevěnými závorami.

Uprostřed místnosti je velké, trůnu podobné dřevěné křeslo zdobené řezbami, v půlkruhu před ním jsou čtyři menší křesla. Na jižní stěně je umístěno několik kovových polic, pod nimi jsou 4 velké, kovovými pásy pobité truhly.

Po celé místnosti je rozmístěna trojice menších dřevěných stolků a několik velkých svícňů.

Na jednom ze stolků je položena větší kniha v kožených deskách zdobených pěti smaragdy.

Její desky nesou nápis „Deník velitele pevnosti“ a obsahují řadu víceméně nudných záznamů nejspíš tří lidí. *Teprve na konci záznamů najdou postavy poměrně užitečné informace (viz příloha).*

Ve dvou truhlách jsou uloženy jen záznamy pokusů a vůbec popis činností Zarknodových mágů, dopisy apod. *Pro postavy už tyto více než dvě stě let staré záznamy nemají žádné využití.*

Ve třetí truhle je umístěn svazek tří velkých klíčů s vyraženými čísly 1, 2 a 3 (klíče od Buněčné knihovny). Kromě toho je v ní uložen jednoduchý dalekohled. *Tato truhla bude zamčená, nebude však chráněna pastí. Poslední truhla je prázdná.*

Pokud budou chtít postavy vylézt na střechu, budou muset otevřít velký kovový poklop. Háček je v tom, že poklop je zanesen prachem a pískem a doslova zarezl do stropu, takže postavy budou muset poklop vyrazit. Střecha je obyčejná, plochá, s nízkou zídou místo zábradlí, postavy budou mít výhled do širokého okolí pevnosti.

28)

Tato místnost patrně sloužila jako magická knihovna a zjevně se jí nedotkl zub času. Podlaha je z okrového kamene, uprostřed je natažený velký, sytě zelený koberec. Místnost má klenutý strop, klenba je zdůrazněna dřevěnými žebry. Stěny této místnosti jsou z obou stran lemovány dřevěnými policemi plnými knih a pergaménových svitků. Mezi policemi jsou na ozdobných stojanech umístěny velké voskové svíce. Knihy na regálech vypadají nepoškozeně.

Závísí jen na PJ, jaká kouzla budou knihy obsahovat a jaké jiné znalosti postavám poskytnou. Pokud je v družině kouzelník nebo alchymista, může jim knihy přeložit, v nejhorším jim je může přeložit Lion nebo Alice (texty jsou psány už skoro zapomenutým druhem písma).

Jedna kniha obsahuje některá „nová“ kouzla (jsou popsána v příloze), po knihovně je umístěno rovněž několik svitků s těmito „novými“ kouzly. Mělo by zde být alespoň kouzlo „odlož zbroj“. Samozřejmě i tato místnost může být zčásti poškozená lexivorou.

29) Chronosmyčka

Místnost je prakticky celá zaplněná jediným obřím přístrojem, zhruba uprostřed je velký poklop s několika tlustými skleněnými okénky, kterými vidíte dovnitř. Na panelu vedle poklopu je několik tlačítek s vyrytými runami (ovládání chronosmyčky). Samotný poklop se otvírá dvěma pákami po stranách. Z přístroje vede do stěn a stropu několik kovových trubek s uzávěry. Kromě přístroje už v místnosti nic není.

Chronosmyčka je jedním z opravdu převratných vynálezů samotného Zarknoda. Tento přístroj umí v malém prostoru a za cenu enormního množství magenergie urychlit nebo naopak zpomalit čas. Chronosmyčka se používá k urychlení procesu dosažení dospělosti vytvořených nestvůr nebo naopak k praktickému zastavení procesu stárnutí. Samozřejmě je možné chronosmyčku použít i jako smrtící nástroj (zejména při neobratné manipulaci). Vracet běh času zpět s ní není možné (například že by nestvůra omládlá).

Hluboko v útrobách stroje je ukryta velká nádrž s kapalnou magenergií (kapacita okolo tisíce magů).

30) Druhotná laboratoř

Tato místnost sloužila, soudě podle svého vybavení, jako další laboratoř. Je velmi dobře vybavená – ze stropu visí malý drapák, u stěn jsou nádrže se zelenou bublající tekutinou, uprostřed je velký kovový stůl s odtokovými kanálky, zapuštěný do podlahy. Odstrčené stranou jsou dvě jednoduché kovové židle.

Podlaha, stěny i strop jsou obloženy kovovými deskami. Strop je zde jen dva sáhy vysoko, díky čemuž celá místnost působí stísněně. Ve východní stěně jsou ještě dva krby – kryté mříží a dokonale vymetené. Naproti krbům je úzká kovová police s rozloženými nástroji (skalpely, nůžky, pinzety, pilky). Jinak je místnost prázdná.

Nádrže jsou prázdné, komínky u krbů se nedá protáhnout (opět se využilo přirozených puklin ve skále). Díky tomu, že místnost přiléhá k místnosti 16, se zde může ukrývat nějaká menší nestvůra, třeba plaak.

31) Laboratoř

Po otevření dveří vstupujete do velké temné místnosti. Podlaha je tvořena nepravidelnými dlaždicemi kladenými tak dovedně, že mezi ně nejde strčit ani čepel nože. Přímo naproti dveřím vidíte dvě velké nádrže umístěné ve výklenku, v jedné z nich vidíte obrysy nějakého humanoidního tvora. Z kovového stropu trčí několik děsivě vyhlížejících přístrojů, připomínajících drapáky a řezné kotouče, připravených řezat maso a kosti obětí nejrůznějších experimentů. Zhruba uprostřed laboratoře jsou umístěny dva velké kovové stoly s odtokovými kanálky, na jednom z nich leží pozůstatky nějakého tvora humanoidního vzezření (velikost B), kterému chybí jedna noha. K lebce tvora je připevněno cosi podobné helmě, ze které vede několik hadiček a drátů k jednomu z přístrojů ve stropě. Stěny lemují police, na nichž se tísní malé i větší nádoby s konzervovanými, ohavně vypadajícími orgány.

V laboratoři je ukrytý jeden Watcher. Poté, co družinka začne prozkoumávat místnost, se Watcher aktivuje a zaútočí. V laboratoři se rozpoutá pravé peklo – postavy mohou zakopávat o police a stoly, trefit nějakou nádobu, zničit část vybavení trčícího ze stropu, převrhnout nádobky s lektvary, které mohou začít navzájem reagovat apod. Watcher má jediný cíl – vyhnat všechny vetřelce z místnosti a zavřít dveře, prchající postavy pronásledovat nebude.

Po jeho zničení je čas na podrobný průzkum místnosti (nebo toho, co z ní zbyde).

V místnosti jsou dvě kompletní sady nejrůznějších kovových nožů a pilek, vrtáky, pinzety, kleště apod.

Na jedné z polic je změřt nějakých popruhů, přezek a stříbrných drátků a tři malé tenké platinové korunky (nebo spíš čelenky). Tyto postroje byly upínány na vytvořené nestvůry a sloužily k jejich ovládní. Některé nestvůry nemají prakticky žádný mozek, počínají si čistě instinktivně, chytřejším tvorům byla vstřípena psionická submisivita uměle. Platinové korunky jsou vlastně posilovače psionických schopností. Nepropůjčují nositeli opravdové ovládní myslí, ale dokážou docílit toho, že některá stvoření se jejich nositeli vyhýbají a jiná dokážou uposlechnout jednoduché povely nositele (typu: běž, stůj, sežer). Popruhy se dají umístit na tvory o velikosti B–C.

Kromě dokonale vymeteného krbu v západní zdi už v místnosti není nic zajímavého.

32) Ozdravovna

Po otevření kovových dveří se vám naskytne pohled na zvláštní místnost. Ta je celá obložená světlým, hladkým kamenem, do spár mezi dlaždicemi nelze vsunout ani nůž. U protější stěny místnosti jsou nejspíše dva sarkofágy s průhlednými víky (1 sáh široké, 2 sáhy dlouhé viko) a asi sáh vysokým kovovým podstavcem, zřejmě pevně připevněné k podlaze. mezi nimi je umístěna velká nádrž plná husté medové tekutiny.

Před těmito sarkofágy jsou umístěna dvě lůžka a po pravé straně je ve východním rohu několik prázdných kovových poliček. Jinak je místnost prázdná.

Tato místnost sloužila k uzdravování obyvatel pevnosti. Zraněný člověk si lehne do sarkofágu a přikryje víko (ve kterém je řada malých okrouhlých otvorů pro dýchání). Někdo další pak otevře ventil a tekutina se z nádrže částečně přečerpá do sarkofágu. poté se léčebný roztok nechá působit.

Naplnění sarkofágu trvá asi dvě směny, tekutina vrátí za každou směnu 2 životy. V nádrži je dost roztoku na vrácení celkem 50 životů, pak se musí nádrž doplnit dalším roztokem. Všechny trubky jsou z kovu a jsou zapuštěny do zdí.

33) Buněčná knihovna

Dveře této místnosti jsou z asi patnáct coulů tlustého kovu a jen tak něco je nevyrazí. Každé dveře mají jiný zámek a všechny jdou otevřít až poté, co jsou odemčeny všechny zámky (všechny klíče jsou uloženy v jedné z truhel v místnosti 27)). Při pokusu zámek vypáčit se spustí magická past.

Magická past: z kovového rámu dveří sjede modrý blesk a zasáhne nejbližší postavu. Je to past Obr ~ 9 ~ vyhne se/nevyhne. V dalších kolech už je nebezpečnost o 1 nižší (postavy si dávají pozor). Takto chráněny jsou všechny tři zámky, každá magická past obsahuje dost magenergie na tři blesky.

Po otevření dveří uvidíte velkou místnost s vysokým stropem, podél stěn se táhnou desítky, ba stovky nádob, sklenic a nádrží se vzorky těl a tkání jak živočichů, tak rostlin, z nichž mnoho vidíte poprvé v životě; u každého vzorku je malá kovová tabulka se jménem. Celou místnost prostupuje slabý zápach konzervačních tekutin.

Všechny nádrže obsahují konzervační roztok, živočichové ani rostliny nejsou udržovány ve „spánku“; jsou to prostě jen kusy těl. Z některých vzorků se dochovala jen část (třeba křídla, hlava). Nejlepší Zarknodovi mágové totiž dokázali ze zbytků těl magicky rekonstruovat zbytek tvora nebo rostliny. Dnes už jsou tyto postupy dávno ztraceny v nenávratnu a postavám tak budou samotné vzorky k ničemu.

34) Odpočinková místnost

Podél stěn je na velkých kobercích s geometrickými vzory pohozeno množství polštářků. Kromě toho jsou v místnosti dva nízké dřevěné stolky a několik olejových svícnů. Odpočívalo by se tu docela dobře. Dveře vedoucí do místnosti 17) viz popis jídelny.

35)

Tato místnost sloužila k provádění některých experimentů, ale poslední pokus se zrovna nevyvedl a tak po vstupu do místnosti se každému návštěvníku odčerpá veškerá magenergie nad 6 magů. Této ztrátě se nedá vyhnout, ale na obou dveřích je varovný nápis „Nevstupovat“, takže by to pro postavy, co tam přesto vlezou, mělo být dostatečným trestem. Watcheri a gnómové o této místnosti vědí a nevejdou do ní za žádnou cenu.

36)

Tato místnost byla evidentně strážnicí. V severozápadním rohu stojí dřevěný kulatý stůl se čtyřmi židlemi. Na stolku leží ohmataný balíček hracích karet (taroky). V jihozápadním rohu je zvláštní kovový čtvercový stolek o rozměrech 1 × 1 × 1 sáh. Na tomto stolku je umístěna zvláštní hra – solitaire (viz Hádanky).

Pokud ji postavy správně vyřeší, otevřou tak vstup do místnosti 40).

Na severní stěně je umístěn tajný vchod – blok zajíždějící do podlahy, tlačítko je hned vedle tohoto bloku (objekt s nápadností 0 %). Dalším tajným vchodem je pak odsuvný blok vedoucí do místnosti 40). Ten má nápadnost –10 %.

Jinak už v místnosti nic není.

37)

Po otevření dveří vás ovane proud studeného vzduchu. Nevěřicně zíráte na děsivě hlubokou skalní propast, přes kterou je položen jen úzký dřevěný trám vedoucí k protějším dveřím. Přelézt ho bude chtít odvahu.

Propast je samozřejmě pouhou iluzí. Je to past Int ~ 8 ~ iluze pomine a zjeví se prázdná místnost / snížení síly a obratnosti o 2 body po dobu dvou směn. Každá postava si hází sama za sebe, platí, že čím chytřejší postava, tím větší je šance, že iluzi podlehne. Bonus za inteligenci je vlastně postih a naopak.

Jinak je místnost prázdná.

38) Tréninková místnost

Tato místnost zřejmě sloužila k výcviku boje v neobvyklých podmínkách a nepůsobí zde gravitace.

39)

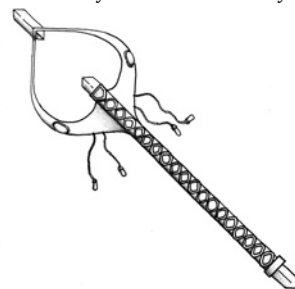
Tato místnost je obyčejná a úplně prázdná. Kouzelník nebo alchymista v ní může zachytit slabé záchvěvy zbytkové magenergie (v místnosti byla původně umístěna iluze, ale byla úspěšně překonána a už ji nikdo neobnovil).

40) Pokladnice

Vstup je zatarasen posuvným kamenným blokem umístěným na kolejnici. Po zadání správného kódu se blok odsune stranou a postavy budou moci vstoupit dovnitř. Kamenný blok je objekt s nápadností –10 %. Uvnitř místnosti jsou rozloženy truhly nejrůznějších velikostí. Truhly nejsou zamčeny (klíčky jsou v zámčích) ani chráněny pastmi.

Doporučuji PJ, aby obsah jednotlivých truhel napsal dle svého uvážení na lístky a ty pak dával jednotlivým postavám prohrabujícím se poklady. Celkově je v truhlách uloženo na 4 000 stříbrných mincí, nějaké zlaté a stříbrné šperky osázené drahokamy (asi dvacet kusů různé hodnoty od prstenů po náhrdelníky), 2–3 alchymistou upravené drahokamy (beryl, citrín, lazurit) a především artefakt – kouzelná hůl vykládaná drahokamy.

Tento artefakt vypadá jako zvláštní, asi sáh dlouhé žezlo s velkými safíry vsazenými na obou koncích. Jinak je toto žezlo osázeno menšími drahými kameny – rubíny a smaragdy a jeho povrch je zlačený. Jedinou zvláštní schopností tohoto artefaktu je to, že kouzelník držící toto žezlo během sesílání kouzla získává jednu úroveň navíc. Na tuto schopnost by měl přijít kouzelník metodou pokus-omyl.



„Lorchanovo žezlo podvodu“ – prastarý, neznámý artefakt, k jehož původu se váže tato legenda: Král Lorchan byl kouzelník a snažil se dostat do jednoho velmi prestižního kouzelnického spolku. Problémem ovšem byla vstupní zkouška, kterou nebyl schopen ani po několika pokusech složit. Po další takové zkoušce však jeho dvůr navštívil velice schopný theurg (jehož jméno se bohužel nedochovalo). Lorchan neváhal a tajně zahrnul tohoto theurga zlatem i jinými dary, pokud mu vyrobí předmět, který by posílil jeho magické schopnosti. Výsledkem bylo toto žezlo, které králi nakonec umožnilo ukojit svou tížádnost. Po smrti krále se ovšem onen theurg postaral o to, aby ono žezlo znovu získal – artefakt byl sice odkoupen, pak ale mizí neznámo kde.

41)

V této místnosti (nebo spíš spojovací chodbě) je jedinou zvláštností zbarvení jejich stěn. Nejspíš zde byly zkoušeny některé lektvary a výpary z nich obarvily stěny i strop odstíny žluté, zelené a červené.

42) Zbrojnice

Vstup je zatarasen posuvným kamenným blokem umístěným na kolejnici. Po zadání správného kódu se blok odsune stranou a postavy budou moci vstoupit dovnitř. Kamenný blok je objekt s nápadností – 10 %. Uvnitř místnosti se pod nánosy prachu nachází stojany na zbraně a v nich celkem 28 krátkých mečů a 29 mečů s širokou dolíčkovanou čepeří. Všechny meče jsou sice zašlé, ale stále použitelné. Na zdech a dalších stojanech je rozvěšeno 29 podlouhlých štítů, když jeden z nich oprášíte, zjistíte, že na povrchu je na žlutém poli modře nakreslena runa Z. Na dalších stojanech jsou uložena bojová kladiva z broninu (celkem 30).

Uprostřed zbrojnice je na malém kamenném bloku připomínajícím oltář vyrovnáno 30 dýk.

Na zdi vedle posuvného bloku je páka, po jejímž spuštění se blok začne pomalu vracet na původní místo. Blok se nedá zastavit, dokud nezapadne přesně na původní místo, teprve poté je možné ho pákou znovu odsunout. Celý proces trvá asi 3 kola.

43)

Po otevření dveří ztuhnete na místě a nevěříte svým očím: nacházíte se přímo na okraji velké jámy hluboké asi 8 sáhů a plné kostlivců a hničících těl. Celou podívanou doplňuje odporný zápach. Jediný způsob, jak se dostat k protějším dveřím, je přejít po asi půl sáhu širokém okraji jámy.

Tato jáma je ve skutečnosti jen iluze, je to past Int ~ 10 ~ iluze pomine a zjeví se prázdná místnost / dočasné snížení všech vlastností o 1 po dobu dvou směn. Každá postava si hází sama za sebe; platí, že čím chytřejší postava, tím větší je šance, že iluzi podlehne. Bonus za inteligenci je vlastně postih a naopak.

Jinak je místnost prázdná.

44)

Vstupujete do místnosti, která byla nejspíš strážnicí nebo něčím podobným. V jihozápadním rohu je dřevěný kulatý stůl se třemi židlemi. Přes opěradlo jedné židle je zavěšen krátký meč v lakované kožené pochvě. V protilehlém rohu je postavená velká dřevěná skříň a vedle ní stojan se třemi dřevěnými holemi. V jihovýchodním rohu je do zdi zabudován velký kovový panel s tlačítky.

Pokud postavy otevřou skříň: Ve skříni jsou dvě šedé tuniky, hromada smotaných onucí a dva páry sandálů.

Panel na zdi obsahuje matematickou hádanku, po jejímž vyluštění se otevře vstup do zbrojnice. Posuvný blok kryjící vstup je objekt s nápadností – 5 %.

45)

Tato místnost je obyčejná a úplně prázdná. Nejspíš sloužila jako spojovací chodba.

46)

Tato místnost sloužila nejspíš k uchovávání nákresů a podobně. Uprostřed místnosti je asi 1,5×1 sáh velká dřevěná deska s připevněným papírem plným čar a značek. Z nákresu jde poznat jediné to, že jde o zvláštní mechanickou hračku využívající magenergie (ve skutečnosti je zde znázorněn mechanismus Watchera).

Kromě rýsovacího prkna je zde ještě na policích lemujících stěny uloženo několik zaostřených kusů uhlu, smotané papíry a pergameny s nákresy, kovové pravítko s coullovou stupnicí a jednoduché kovové kružítko. Kromě několika olejových svícnů už v této místnosti nic není.

47)

Tato místnost je prázdná, jen uprostřed leží hromádka kovových součástek a ozubených koleček pokrytých skleněnými střípky (pozůstatky nějakého mechanismu na destilaci lektvarů).

48)

V této místnosti je rozmístěno devět stojanů na knihy a stejné množství dřevěných štokrát. Mimo to je v místnosti několik velkých olejových svícnů. V severozápadním rohu je na zdi kovový panel s tlačítky. Kromě něj už v místnosti nic není.

Jako už tradičně, panel na zdi obsahuje matematickou hádanku, po jejímž vyluštění se otevře vstup do zbrojnice. Posuvný blok kryjící vstup je objekt s nápadností – 5 %.

49)

Tato místnost je obyčejná a úplně prázdná. Kouzelník nebo alchymista v ní může zachytit slabé záchvěvy zbytkové magenergie (v místnosti byla původně umístěna iluze, ale byla úspěšně překonána a už ji nikdo neobnovil).

50) Zbrojnice

Vstup je zatarasen posuvným kamenným blokem umístěným na kolejnici. Po zadání správného kódu se blok odsune stranou a postavy budou moci vstoupit dovnitř. Kamenný blok je objekt s nápadností – 10 %.

Na stojanech v místnosti jsou zavěšeny nejružnější zbroje – kožené, kroužkové a šupinové. Stačí je jen oprášit a mohou být znovu nošeny. Na policích lemujících zdi jsou rozestavěny přilby.

Celkem je zde 28 přileb, 7 kroužkových, 10 šupinových a 5 kožených zbrojí.

51)

Tato místnost je obyčejná a úplně prázdná. Nejspíš sloužila jako spojovací chodba.

52) Zbrojnice

Vstup je zatarasen posuvným kamenným blokem umístěným na kolejnici. Po zadání správného kódu se blok odsune stranou a postavy budou moci vstoupit dovnitř. Kamenný blok je objekt s nápadností – 10 %.


V této zbrojnici jsou na stolech a policích úhledně srovnány různé druhy šípů i šipek. Ve stojanech jsou zavěšeny luky a kuše, v dalších regálech je srovnáno asi 30 oštěpů.

Celkem je zde 14 loveckých luků, 15 lehkých kuší, asi 300 šípů a 250 šipek. Nechybí ani toulce a kožená pouzdra na luky.

53)

Vstupujete do prázdné místnosti, přímo naproti vám jsou další dveře.

Místnost protíná uprostřed ve výšce asi 30 coulů od podlahy úzký žlutý paprsek světla (nápadnost 30 %). Pokud si ho postavy všimnou a projdou skrz něj, nestane se nic, pokud ho přeskočí, spustí se ohnivá iluze. Je to past Int ~ 9 ~ teplota s každým krokem narůstá, ale když ti plameny ožehnou tělo, necítíš horko ani bolest; oheň je chladná a osvěžující jako vánek za horkého dne / z podlahy a ze spár ve



stěnách vyrazí plamenné jazyky a na okamžik tě oslepi ostré bílé světlo; plameny jsou tak jasné a je jich tolik, že sotva vidíš rám protějších dveří; vlna horka ti ožehne obličej a opálí obočí – ztrácíš 2 životy. Proběhnout chce teď odvahy: *past Odl ~ 5 ~ proběhl/neproběhl*. Projít z místnosti jde za dvě kola, proběhnout za jedno kolo, každé kolo pohybu skrze plameny znamená ztrátu 1–6 životů. Všechny takto ztracené životy jsou pouze stínové.

Jako v předchozích místnostech platí, že postih za inteligenci je bonusem a naopak.

Jinak v místnosti nic není.

54)

Tato místnost sloužila bezpochyby jako sklad lektvarů a kouzelnických propriet. Místnost vypadá, jako by nikdy nebyla pořádně uklizená. Na nízkých kovových stolech chaoticky rozstrkaných po místnosti jsou nahromaděny kouzelnické i alchymistické pomůcky, zkumavky, retorty, tyglíky a všelijak vinuté skleněné trubičky. Ve velkých dřevěných skříních spolu o místo na policích zápasí v kůži vázané spisy s různobarevnými nádobami a lahvemi s konzervačními roztoky. Mezi stoly je rozestavěno několik svícňů.

V jihovýchodním rohu je krb a vedle něj alchymistická pícka, v krbu je trocha popela, v pícce jsou kromě popela připečené skleněné střípky. Celou jižní a západní stěnu zabírají velké, asi sáh v průměru široké a dva sáhy vysoké nádrže naplněné tekutinami. Z každé z nich ústí velký kovový kohoutek na vypouštění.

Strop je zde ve výšce tří sáhů, přímo vytesaný do skály. Jediné dveře vedoucí z místnosti jsou kovové, nezamčené, se zvláštní spirálovitou klikou.

V místnosti je mnoho lahvíček s nejrůznějšími lektvary, lektvary na policích jsou poměrně dobře roztríděné, u každé skupinky je bronzový štítek s názvem. Na jednom stolku je asi 20 lakmusových papírků, alchymista zde může posbírat dost nového vybavení. Je jen na PJ, kolik sem umístí lektvarů a jaké to budou, jen dodám, že hledání léčivých lektvarů postavám jistě zabere nějakou dobu. Větší část lektvarů budou tvořit různé kyseliny, konzervační roztoky, flakónky s tekutou magenergií, jedy, protijedy apod. V nepořádku na stole leží malý platinový amulet (chrání před vysokými teplotami).

V této místnosti, která je díky nábytku a vybavení poměrně dost čitelná, bude číhat několik plaaků, kteří budou maximálně využívat různé úkryty, odrážet se od stěn a stropu atd. Pokud zde budou číhat tyto nestvůrky, je dobré nechat tam alespoň pár flakónků s protijedem, případně léčivé lektvary, dobře označené, aby je postavy mohly ihned bez obav použít. Zajímavou může být situace, kdy část družiny hledá protijed a část se brání plaakům.

55)

Po otevření dveří se prudce zarazíte: podlaha se hýbe desítkami hadů, kteří se líně plazí sem a tam a ze svých těl splétají fantastické ornamenty, výstražně syčí a pozorují vaše pohyby. Na druhém konci místnosti vidíte další dveře.

Hadí jsou jen složitou iluzí, past Int ~ 10 ~ uvidí prázdnou místnost / uvěří iluzi. Pokud postava uvěří, projít bude chtít odvahy a přesnost: past Obr ~ 10 ~ vyhne se hadům / šlápne na 1–6 hadů a ztratí 2–12 životů (stínových). Jinak je místnost prázdná.

56)

Tato velká místnost evidentně sloužila jako strážnice. Zhruba uprostřed místnosti stojí nějaká postava (cvičná dřevěná figurína vycpaná suchou trávou). V severozápadním rohu je velká dřevěná skřín, v jižní zdi je zabudován veliký krb. V rohu vedle krbu leží pohozený kovový pohrabáč. Vedle krbu i nad ním jsou zavěšeny dva dřevěné, značně opotřebované terče. V severovýchodním rohu je velký dubový stůl a čtyři prosté dřevěné židle. Do desky stolu někdy vyryl nějaký nápis. Do zdi vedle stolu je zabudován malý kovový panel.

Místnost se jihovýchodním rohem napojuje na velkou chodbu zakončenou masivními dřevěnými dveřmi.

V této místnosti si na družinu může počkat Thufir nebo Rika. Nápis vyrytý do stolní desky je klíčem k zadání správného kódu na panelu, čímž se otevře vstup do zbrojnice (místnost 52)).

Odsuvný blok je objekt s nápadností 5 %.

Dveře vedoucí k místnostem 62) až 67) jsou obyčejné, dřevěné, zamčené. Dveře není těžké vyrazit (nebezpečnost pro vyrazení 7), problém je v náslapné pasti hned za nimi. Pokud totiž není zámek normálně otevřen, tato past zůstane aktivovaná a první postava ji spustí.

Pokud postavy sešláply past: Ozve se nepříjemně znějící zaskřípání, až vám naskočí husí kůže. V temnotě chodby před vámi se něco objevilo, skoro to vypadá, jako by to prošlo zdi.

Za odsunovací deskou (objekt, nápadnost –10 %) je v malé místnosti schován Watcher. Ten samozřejmě postavy napadne (pokud je družina silnější, je možné vypustit Watcherů více).

57)

Tato místnost je úplně prázdná, jen na podlaze zbylo pár rýh po přesunovaném nábytku.

58) Relaxační místnost

Všechny dveře jsou označené tímto runovým nápisem a po vstupu uvidí postavy toto: Místnost je plná zvláštních mozaikových ornamentů. Mozaikami je pokrytá podlaha i strop, sledovat komplikované vzory je skoro nemožné. Uprostřed je do podlahy zapuštěno něco jako obří květináč plný různobarevných koulí, vydávajících zvláštní světlo a vůni (magicky upravené halucinogenní houby, nepotřebují ke své existenci nic než vzduch). Místnost je určena k relaxaci a ozdravnému spánku. Postavám se zde rychleji léčí zranění, ve spánku jim bude přibývat o 2 životy víc, než je obvyklé, dá se zde rychleji meditovat nebo zaostřovat vůli.

Celá místnost je plná jasných, teplých barev – odstíny červené, žluté, oranžové – a je osvětlena tlumeným světlem. Houby se, ku podivu, nedají přenést ani zničit.

59), 60) Sklady potravin

V těchto skladech jsou umístěny magicky konzervované potraviny pro případ napadení pevnosti nepřáteli. V místnostech jsou až do výšky skoro dvou sáhů vyskládané okované dřevěné bedny a soudky, některé bedny jsou rozbité a jejich obsah přesto není znehodnocen (po návštěvě peklokoček už ano). Mezi jednotlivými bednami jsou často jen sáh široké uličky.

V těchto místnostech se mohou pohybovat peklokočky a pořádně družinu potrápí. Tři peklokočky se pokusí družinu dostat do pasti v podobě zbytku smečky těchto nepřijemných šelmiček.

61)

Tato místnost je nejspíš skladiště náhradních kovových dílů. Na dřevěných policích i v bednách jsou naskládány různé zprohýbané plechy, kusy trubek, šrouby, hřebíky, ozubená kola a další. Kromě vrstvy prachu už v místnosti nic není.

Postavy se zde mohou přehrabovat, jak chtějí, ale nic užitečného ne najdou. Do místnosti jen občas zajdou gnómové pro náhradní díly.

62) Sklad

Po vstupu do místnosti uvidíte na podlaze silnou vrstvu prachu, ze které vyčuhují kusy dřeva, svitků a pergamenů. Stěny jsou obestavěny dřevěnými policemi, některé z polic jsou rozbité.

První postava, která vejde do místnosti, v ní zůstane uvězněna a nemůže se po 1–6 kol dostat z místnosti. Jediný způsob, jak past vypnout, je najít ukrytý spínač v rámu dveří (mechanismus, nápadnost –15 %). Po dobu, než družina spínač najde, uslyší z místnosti zvuky boje a hlas postavy v místnosti, volající o pomoc. Iluze pomine odstraněním magické bariéry.

Bariérou lze projít při přehození pasti Sil ~ 14 ~ prošel/nepošel.

Ve skladu použitelných věcí moc nezbylo, postavy mohou najít jen pár magických svítek, které se nerozpadly – ‚hyperprostor‘ (20 sáhů), ‚zelený blesk‘, ‚granátové jablko‘, ‚zmrzlý blesk‘ a ‚neviditelnost‘.

63) Magická studna

Po pravé straně vidíte, že se chodba rozšiřuje do velké čtvercové místnosti. Zhruba uprostřed vidíte kruhovou prohlubeň připomínající okraj studny, roubený modrými kamennými bloky, do níž ústí spleť kovových rour a trubíc. Nad touto studnou je na podpěrách postaveno zvláštní zařízení ve tvaru koule, do níž roury ústí. Z koule vedou další kovové trubky do zdi. Celý prostor je osvětlen modrou opalizující září vycházející ze studně. Je slyšet tlumené bubláni vody.

Podlaha, stěny i strop místnosti jsou obloženy modrými kamennými bloky s reliéfy ryb, ptáků a různých spletaných ornamentů. Strop místnosti je ve výšce asi dvanácti sáhů nad úrovní podlahy, hloubka studny se nedá odhadnout. Jinak je místnost prázdná.

Studna je zdrojem magie – jedná se o astrální bránu se silným magickým nábojem. Všem magickým povoláním se zde prakticky okamžitě doplní magenergie na maximum. Zvláštní přístroj zavěšený nad studnou má jediný účel – měnit obyčejnou vodu na kapalnou magenergii, kterou Zarknodovi mágové potřebovali k celé řadě pokusů.

64) Nádrže se smrtícím plynem

Po vstupu do místnosti jsou rozestavěny velké kovové i skleněné uzavřené nádrže. Za aspoň čtyři couly tlustým sklem vidíte zvláštní hmotu, snad tekutinu, nezdravých barev v odstínech rezavé, žluté a zelené. Všechny nádrže jsou propojeny kovovými trubkami, které jsou zavěšeny ke stropu na kovových konzolách a které vedou do další místnosti (67)).

U kovových nádrží je několik ventilů, z nichž některé ovládají trubky vedoucí do skleněných nádrží a jiné umožňují vypustit obsah nádrží do místnosti. Nádrže jsou vysoké asi 8 sáhů, ve stejné výšce jsou na řetězech zavěšeny kovové ochozy, strop je ve výšce 10 sáhů. Na ochozy vede jeden 9 sáhů dlouhý kovový žebřík pevně ukotvený do zdi, ochozy lemují okraje místnosti. Jinak už v místnosti nic zajímavého není.

Vzhledem k tomu, že postavy by už měly vědět buď z místnosti 4), nebo z místnosti 27), co je obsahem nádrží, neměly by se dopustit fatální chyby vypustit jejich obsah, ať už otevřením výpustného ventilu, nebo rozbitím skleněné nádrže (což by se opravdu vytrvalým postavám za určitý čas povedlo). V takovém případě by postavy buď vypustily jedovaté kapaliny, nebo smrtící plyn – což by byl jejich poslední čin v tomto dobrodružství.

65)

V severní zdi této místnosti jsou čtyři prostorné výklenky, jakési kóje, ve kterých stojí osm malých, asi sáh vysokých mechanických postavíček. Když vás uvidí, zapírají a začnou vycházet z kójí a zvědavě si vás prohlížejí.

Následuje setkání s těmito mechanickými gnómy (viz Bestiář).

Podrobnější prohlídka místnosti ukáže, že do každé kóje je zabudována dvojice trubek, které přivádí kapalnou magenergii (kterou gnómové potřebují k provozu). Kromě toho je zde rozloženo několik tašek s nejrůznějšími nástroji (kladívka, kleště, šroubováky, nejrůznější klíče na dotahování matic apod.), které používají gnómové ke své práci, a osm zvláštních kopí (ta by gnómové použili v případě boje).

66) Strojovna systému

Vstupujete do místnosti plné ozubených kol, táhel a převodů. Podlaha místnosti tone v páře ze dvou parních kotlů, které roztáčejí velká ozubená kola. Oheň, který kotle ohřívá, je magický, živý kapalnou magenergií. Všude se ozývá skřípání a klapání nejrůznějších převodů. Místnost působí značně chaotickým dojmem a není snadné odhadnout, co všechno obsahuje, ani jak je vlastně velká. Strop je ve výšce asi 4 sáhů.

V této místnosti dojde k rozhodujícímu souboji mezi Watchery a družinou. Mezi velkými mosaznými ozubenými koly, táhly a převody, v páře z kotlů parního stroje se budou ukrývat tři Watcheri, kteří dají družině pěkně zabrat. Výsledek boje nechávám na uvážení PJ, pokud postavy budou chtít utéct, budou je Watcheri nemilosrdně pronásledovat.

Postavy by neměly zničit tuto strojovnu, protože pak by se celá pevnost stala bezcennou – tomu by měl zabránit Lion („Ne! Neničte to, to by byla celá výprava zbytečná!“), nebo nálezy v místnosti 27), nebo mechaničtí gnómové z místnosti 65) (pokud se s nimi postavy dorozumí).

67) Větrák

Tato místnost je slabě osvětlena denním světlem, je zde čerstvý vzduch a jako jediná místnost v pevnosti nemá střechu. Celá čtvercová místnost je v podstatě asi 30 sáhů vysokým komínem, v jehož středu je ve výšce asi 10 sáhů nad podlahou nad sebou umístěna trojice velkých kovových vrtulí (asi 6 sáhů v průměru) připomínajících mlýnské lopatky (větrák).

Mezi nimi mohou postavy spatřit ústí kovových trubek, které pravděpodobně vedou z místnosti s nádržemi (64)). Jediným zvukem je kovové vrzání lopatek vhnějících do pevnosti vzduch. Postavy se zde mohou pokusit zlikvidovat větrák – jak, to závisí na nich, jen pro úplnost – větráky jsou zavěšeny na čtyřech silných kovových konzolách ukotvených do zdi, takže to nebude nic snadného.

68)

Chodba je krytá tajným vchodem (do podlahy se zasouvající kamenná zeď) s nápadností – 10 %. Chodba i cela byly vybudovány dodatečně a paradoxně nikdy nebyla použita.

Chodba je poměrně nízká a končí po asi deseti sázích bytelnými dveřmi v severní stěně, na východní konci slepě malým výklenkem, v němž visí na háčku velký klíč z broninu a menší zlatý klíček. Klíčem z broninu lze odemknout dvěře, zlatým klíčkem se otvírá klec. Kromě toho jsou ve výklenku umístěny dva rumpály s řetězy, které ústí do cely vedle. Rumpály se dá spouštět klec dolů.

Po otevření dveří se postavám naskytne pohled na hlubokou propast, nad níž je u stropu a mimo dosah kamenných zdí na řetězech zavěšena prázdná kovová klec. Zámek klece je magicky chráněn a jak již bylo řečeno, klec nebyla nikdy použita. Cela je opracována jako normální místnost ještě asi sáh do hloubky, zbytek propasti je jen hrubě tesaný a končí po asi 20 sázích slepě. Cela má místo větrání několik úzkých komínků, které ústí na „střechu“ pevnosti.

UKONČENÍ DOBRODRUŽSTVÍ

PJ má v zásadě několik možností, jak celé dobrodružství ukončit, a závisí jen na něm a schopnostech družiny, k jakému vyústění dojdou.

Rika se spojí s Thufirem a společně se pokusí zbavit se družiny. Otevřenému boji se ale vyhnou, dokud nebudou u pevnosti. Zde se pokusí postavy přechytračit a s ukradenou mapkou zmizet v pevnosti a pak družinu i své zaměstnavatele postupně zlikvidovat. Háček je v tom, že Rika nedůvěřuje Thufirovi, takže bude jednat na vlastní pěst a ztratí se mu. Nakonec dojde k boji, v němž družina buď podlehne a stáhne se, nebo uspěje (v takovém případě budou Thufir i Rika mrtví). Je velmi pravděpodobné, že k úhoně přijde buď Alice, nebo Lion, družina se také může rozhodnout nedělit se o svůj objev a oba „nepohodlné svědky“ odstranit (zde velmi závisí na přesvědčení jednotlivých postav, je nutné penalizovat postavy hrající proti svému přesvědčení). Případně i oba vědci mohou přežít.

Odjezd z pevnosti zpátky do civilizovaných oblastí může být komplikován (třeba se Thufirovi nebo Rice podaří ukrást koně a uprchnout, přičemž ostatní koně mohou být rozehnaní nebo zabiti).

Pokud vše půjde maximálně dobře, tak postavy doprovodí oba vědce zpět do Věšteckých Věží, kde dostanou o něco větší odměnu (a více zkušeností) a zároveň získají vděčnost Liona (a nevďěčnost Alice).

PŘÍLOHY

Dopis

Text je psán na pergameni a ke konci je rukopis roztřesený.

Jmenuju se Rarik, jsem alchymistickým učněm, posledním člověkem, který v této pevnosti přežil a choi varovat každého, kdo tento list najde.

V pevnosti jsem moc dlouho nebyl, ale přesto mi bylo od začátku jasné, že je nás pro válku se skřety už příliš málo. Většinu obyvatel tvořili magové a alchymisté, věčně zabraní do svých pokusů s vytvářením stále nových nestvár. Některé tu ještě zbyly, jsou v nádržích, ale neradím nikomu, aby se tam vydal.

Už dlouho jsme nedostali žádné posily a skřeti nás nakonec přece jen napadli. Prolomili bránu, pobili strážu v vtrhli dovnitř. Boj byl dlouhý, skřeti nás zatláčovali dál a dál, bojovali jsem všim, co bylo po ruce, dokonce jsme na skřety vypustili ty nejhorší nestváry, jaké si jen dovedu představit, ale nakonec jsme přežili jen čtyři. Dva vojáci, Janeel a já.

Odtáhali jsme mrtvolu skřetů do pouště, pohřbili naše padlé druhy, Janeel rozhodla, že vojáci, ať sami zranění, se pokusí dostat se přes poušť a varovat ostatní. Nemyslím, že se jim to povedlo.

Pak jsme připravili svou pomstu. Pomstu všem skřetím kmenům v našem dosahu. Zaměřili jsme část nádrží a spustili větrák, aby morovou nákazu rozšířil do okolí. Oba jsme se přitom nakazili, co přesně zabilo Janeel neví, ale mě zabijí něco jiného. Každé ráno narážím na svém prostěradle kousky masa a kůže, které mi přes noc spadly od kostí, a mé tělo je plné mokvajících ran. Pokud tohle zasáhne skřety, tak naše smrt nebude zbytečná.

Už nemám sílu Janeel ani pohřbit, zemřela dnes ráno a já cítím, že mi už nezbyvá mnoho času. Sedím tady, piju víno a až přijde čas, použiji magický svítek. Všechny ostatní věci jsem už aložil do věže a zajistil dveře. Pokud sem nakonec někdo dorazí... (přeškrtnutý text).

Nemám už nic, co bych napsal. Janeel znala mnohé věci, ale zemřela dnes ráno.

Víno je dopité.

Záznamy deníku

Naprostou většinu deníku tvoří nudné a rutinní záznamy, nejdůležitější informace jsou na konci. Datování záznamů nechám na PJ, všechny byly zapsány v roce 1371.

- Skřetům se opět podařilo překročit Bílou poušť, na naše pozice zaútočí odhadem za dva týdny. Musíme se připravit, zbylo nás jen 22 z původních 63 mužů.
- První skřeti se objevili na dohled, brána je zatarasena, okna uzavřena, spáči jsou udržováni v umělé letargii a mohou být kdykoli probuzeni a vypuštěni.
- Skřetům se podařilo obklíčit pevnost, zásob je ovšem dost na několik měsíců, a tak dlouho na jednom místě nevydrží.
- Dnes ráno došlo k prvním potyčkám, skřeti se snaží ostřelovat věž, ale hlavní útok teprve přijde. Podle posledních odhadů je skřetů asi 500. Musíme vydržet.
- S tak malou posádkou bude těžké se ubránit. Dnes byl odražen první útok, zatím nemáme žádné ztráty. Střeliva je zatím dost, těžko odhadnout, kolik skřetů padlo, magie je sice vyděsila, ale uvidíme.
- Dnes byl dlouhý den. Skřetům se podařilo na třetí pokus a za cenu vysokých ztrát prorazit bránu. Byli zabiti všichni obránci, zbylí muži se stáhli do chodeb. (rukopis je mírně roztřesený) Vydala jsem příkaz vypustit většinu spáčů, watcheri a dva přeživší magové je nahnali skřetům do cesty, bojuje se teď o každý sáh chodby, o každou místnost.
- Boj pokračuje v noci, vypadá to, že skřeti se stáhli, ale ztráty už přesáhly únosnou mez. Přežili jen dva další vojáci a Rarik, alchymistický učně. Většina spáčů byla pobita, po půlnoci jsme vypustili asi tučet

Drákulových pláštů, snad odradí zbylé skřety od dalšího útoku, protože ten by byl naším posledním (část textu je přeškrtnutá).


- Je ráno. Chodby jsou ještě plné mrtvých, ale skřeti přes noc zmizeli, zda se jen stáhli nebo odešli definitivně, budeme muset teprve zjistit.
- Vypadá to, že skřeti definitivně odtáhli. Následující dny budou těžké, musíme vyklidit chodby a pohřbit mrtvé. Pak se rozhodne, co nám zbývá udělat.
- Skřety jsme odtáhli do pouště a své mrtvé pohřbili na planině před pevností. Musíme dát vědět posádce Věšteckých Věží, co se tu stalo. Musíme doplnit počet obránců nebo pevnost zapečetit a opustit.
- Už jsme zbyli jen dva – já a Rarik. Snad se vojákům podaří dojít do Věšteckých Věží a doručit zprávu.
- Nejspíš už nikdo nepřijde. Musíme se připravit na opuštění pevnosti, ale ještě předtím necháme skřetům nebo jakýmkoli dalším útočnickům dárek. Dnes jsem začala s Rarikem míchat některé jedy v nádržích u větráku. Když už nemůžeme pevnost udržet jinak, nezbyvá než zamořit okolí a zakonzervovat neporušené části pevnosti. Na obloze je možné spatřit velkou, bílou kometu. Snad je to dobré znamení.
- Povedlo se nám vytvořit několik jedů schopných vyhladit většinu života v blízkém okolí. Mechanismy jsou nastaveny, pokud už nikdo nepřijde (zde je část stránky vytržená) kometa bude znamení. Nakazila jsem se, a Rarik taky. Zatímco jeho sužuje jakési malomocenství, mně něco pomalu mění tkáň na hustou, černou kapalinu. Už neexistuje způsob, jak se zachránit. Dosud nikdo nedorazil, a tak je toto pravděpodobně poslední záznam... klíče od buněčné knihovny jsou uloženy v truhle, většina místností byla zamčena zámky s číselnými kódy, Watcheri byli aktivováni. Snad někdo z našeho řádu bude moci tuto pevnost ještě využít.
- Toto je opravdu poslední záznam. Alespoň máme svou neselhávající pomstu...

Hádkanky

Opravdu těžká je jen jedna, ostatní jdou vyřešit buď ihned, nebo po chvíli uvažování. Vždy jde o matematickou hádanku, ke které by neměl být nutný komentář. Výjimku představuje tzv. solitaire v místnosti 36).

Solitaire je poměrně složitá hádanka – na ploše ve tvaru rovnoarmenného kříže o 33 polích (každé rameno 3×2 čtverečky, střed 3×3) je rozmístěno 32 malých kovových krychliček, přičemž na středu kříže není žádná. Cílem je „vybít“ všechny krychličky až na jednu co nejmenším počtem tahů, kameny se přeskakují jen „rovně“, diagonální přeskakování není možné. Skáče se vždy přes jednu krychli, která tím vypadává ze hry. Krychlemi nelze pohybovat o jedno pole beze skoku. Hádkanu lze ztížit třeba tak, že poslední krychle musí zůstat přesně na středu (ale tato hádanka je dost těžká i tak, není to nutné).

Pro zvýšení obtížnosti dobrodružství (nebo pokud se družina v hádankách vyžívá) může PJ umístit další hádanky na dveře místností 29), 31) a 32). Dobrým nápadem je pak místo normálních písmen použít runy.

$$\begin{array}{r} AB * CD = EBB \\ * \quad + \quad - \\ \hline AE + DF = FA \end{array}$$
$$\begin{array}{r} AB * AC = DEF \\ * \quad + \quad - \\ \hline AA + AA = GG \end{array}$$
$$\begin{array}{r} EDA + FG = EGH \\ \hline ABCDEFGH \end{array}$$
$$\begin{array}{r} DHC + GF = DDG \\ \hline ABCDEFGH \end{array}$$


A=2, B=9, C=3, D=1,
E=8, F=4, G=5, H=7

A=1, B=3, C=4, D=5,
E=8, F=7, G=2, H=6

$$\begin{array}{r} A A * B C = D E F \\ * \\ B C + C = A B \end{array}$$

$$D B C + A H = D C E$$

A B C D E F G H



A=3, B=2, C=7, D=8,
E=9, F=1, G=5, H=4

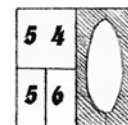
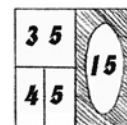
$$\begin{array}{r} A B * C D = E F F \\ * \\ C G - H F = G H \end{array}$$

$$E B D + G F = E D H$$

A B C D E F G H



A=1, B=3, C=7, D=6,
E=9, F=8, G=2, H=4



Řešením je číslo 24. Získáte ho odečtením součinu dvou dolních čísel od horního čísla.

Řešení

A	B	C	D	17	I	3	8	5	17
E	F	E	F	32	7	9	7	9	32
G	B	H	D	18	4	3	6	5	18
I	J	G	D	11	2	0	4	5	11
14	15	25	24		14	15	25	24	

BESTIÁŘ

Jak již bylo řečeno, není nutné umístit postavám do cesty všechny nestvůry, jen několik opravdu neobvyklých. Ostatní nestvůry je možné umístit třeba do nádrží v pevnosti, využít v dalším dobrodružství apod.

Vodní vosy – roj

Životaschop.: 15
Útočné číslo: 8
Obranné číslo: 0
Odolnost: 9
Velikost: B–C
Bojovnost: 14
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 4/hmyz (na zemi)
14/hmyz (ve vzduchu)
9/hmyz (ve vodě)
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 600

Dendriánské vodní vosy jsou dokonale přizpůsobeny životu pod vodou. Žijí v rojích vedených královnou, svá kuželovitá hnízda připomínající komíny si staví pod vodou a z vody rovněž získávají kyslík (dýchat mohou jen ve vodě, ale ve vzduchu vydrží, díky malému vzduchovému vaku, poměrně dlouho). Dendriánské vosy pochází z dendriánských močálů, ale dokáží přežít v každém místě s vodními plochami. Ve vodě loví vosy jiný hmyz, obojživelníky, malé rybky apod. K lovu používají jak žihadlo, tak přední pár nohou připomínající svým tvarem kosu.

Roj počítej jako jednu nestvůru, která v každém kole boje zaútočí na všechny postavy v dosahu. Běžně roj dosahuje asi počtu 80 jedinců, jejich přesný počet zjistíš, když zbylé životy roje vydělíš číslem 1,5.

Drákulův plášť

Životaschop.: 4
Útočné číslo: $(+2 + 2) = 4$ (zoban) + zvl.
 $(+2 + 2) = 4$ (křídla)
Obranné číslo: $(+2 + 1) = 3$

Odolnost: 10
Velikost: A–B
Bojovnost: 9
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 10/okřídlenec (ve vzduchu)
5/plaz (na zemi)
Intelligence: 2
Poklady: nic
Zkušenost: 30

Drákulovy pláště jsou nesmírně citliví na zvuk a abnormálně agresivní. Způsobem života jsou velmi podobní obřím netopýřům – nejen co do rozpětí křídel a délky, jako i způsobem komunikace a možností být ovládán upírem. Na rozdíl od netopýřů mají však Drákulovy pláště plazí podstatu. O jejich životě se toho moc neví, kromě toho, že to jsou predátoři – svou kořist omotají blanitými křídly (většinou útočí na hlavu) a následně zaútočí svým zobanem. Pomocí silné kyseliny svou oběť velice rychle rozloží a vycucnou ji.

Zvláštní útok: proud kyseliny. Drákulův plášť pomocí ní dokáže velice rychle (podobně jako zelený hlen, tj. za 6 kol) rozložit zasažené místo.

Sítovec

Životaschop.: 1–2 životy
Útočné číslo: pouze zvl.
Obranné číslo: $(0 + 8) = 8$
Odolnost: 12
Velikost: A0–A
Bojovnost: 7
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 10/hmyz
Vytrvalost: 10/hmyz
Intelligence: 0
Poklady: nic
Zkušenost: 200

Sítovec je primitivní, pavouku podobný tvor založený na křemíku (silikonový pavouk). Je to masožravec a sežere prakticky cokoli vyjma mršin. Na rozdíl od ostatních pavouků netká síť – síť totiž tvoří jeho

mono(makro)molekulární nohy, které i nejmenším dotykem rozdráží i kamenné zdi. Jeho tělo tvoří malá, asi 30 coulů velká tmavá koule s pulzující tlamou plnou zubů. Při pohledu z dálky to vypadá, jako by se vznášela ve vzduchu, nohy jsou vidět jen v ostrém světle a jejich konečky jsou neviditelné.

Zvláštní útok: pomocí nohou dokáže během mžiku udělat z meče hromádku úlomků nebo amputovat končetinu. Útok nohama je past Odl ~ 16 ~ 4-7/8-12. Kvalita zbroje se nepočítá; jen pokud je to šupinová nebo kvalitnější zbroj, počítá se bonus +1. Netřeba dodávat, že síťovec je smrtelně nebezpečná nestvůra.

Kobalter

Životaschop.: 5 – 1
Útočné číslo: $(+2 + 3) = 5$ (drápy) +
 $(+2 + 3/+1) = 5/+1$
(tlama)
Obranné číslo: $(+1 + 3) = 4$
Odolnost: 14
Velikost: C
Bojovnost: 4
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 16/šelma
Vytrvalost: 11/šelma
Intelligence: 7
Poklady: nic
Zkušenost: 200

Kobalter je nejdokonalejší kočkovitá šelma. Má protáhlé tělo a tmavě modrou srst s černými skvrnami. I s ocasem dosahuje délky od dvou do tří sáhů. Vidí v infračerveném spektru, vidí i neviditelné postavy, ale teprve jeho unikátní schopnost čist myšlenky (prakticky to samé jako hraničářovo „čtení mysli“) z něj dělá vražednou zbraň.

Napřed pozoruje kořist a pokouší se jí čist myšlenky, poté zaútočí. Při prvním útoku skokem má bonus +3 na útok tlapami. Zároveň se snaží kořist srazit k zemi. Je to past Sil+Odl ~ 12 ~ nic/sražení. sražená

postava nemůže 1–6 kol vstát, bojovat ani kouzlit. Kobalter útočí v jednom kole pouze na jednu postavu. Před početní převahou buď ustoupí, nebo určí nevhodnější oběť a na tu zaútočí. Ovládat kobaltera je pro PJ trochu těžší – v zásadě boj probíhá tak, že postava/postavy, které kobalter „přečte“, nahlásí své akce dopředu a teprve pak hraje kobalter.

Ještěřolev

Životaschop.: 6 + 2
 Útočné číslo: (+2 + 3/+2) = 5/+2 (ocas)
 (+2 + 4) = 6 (tlama) + zvl.
 Obranné číslo: (+3 + 3) = 6
 Odolnost: 18
 Velikost: C
 Bojovnost: 11
 Zranitelnost: zvíře
 Pohyblivost: 13/šelma
 Vytrvalost: 12/šelma
 Inteligence: 1
 Poklady: nic
 Zkušenost: 170

Ještěřolev je přirozený hybrid lva a krokodýla. Jeho domovem jsou bažiny a vlhká temná místa (třeba džungle). Je to samotářsky žijící tvor. Ještěřolev má krátkou tlamu a za ní řídkou černou hřívou táhnoucí se do půli zad. Tělo se podobá krokodýlímu, je dlouhé asi 1,5–2 sáhy, stejně dlouhý je i ocas, kterým dokáže manipulovat stejně dobře jako škorpión a používá ho jako bič, který má drtící účinky. Během jednoho kola dokáže zaútočit zároveň tlamou i ocasem na dvě postavy (ale nejčastěji útočí na jednu).

Peklokočka

Životaschop.: ½ (1–4 životy)
 Útočné číslo: 1 (zuby) + zvl.
 Obranné číslo: (+0 + 1) = 1
 Odolnost: 7
 Velikost: A
 Bojovnost: 10
 Zranitelnost: zvíře, ale H 0
 Pohyblivost: 11/šelma
 Inteligence: 2
 Poklady: nic
 Zkušenost: 10

Peklokočky jsou stejně velké jako normální kočka divoká, nejsou ovšem samotářské a sdružují se do smeček čítajících 8 až 20 jedinců. Své jméno dostaly nejen díky červenočerné srsti, ale i své neobvyklé schopnosti plivat jedy. Jejich obvyklou taktikou je nalákat oběť ke zbytku smečky a následně ji oslepit nebo vážně poranit a počkat, až jedy začnou působit.

Zvláštní útok: plivnutí jedu. Peklokočka má velmi dlouhý jazyk a ve slinách má obsaženy jedovaté a korozivní příměsi. Dokáže plivnout až dva sáhy daleko (jako střelecký útok, ale také každé druhé kolo boje tváří v tvář). Při střeleckém útoku má peklokočka bonus +1.

Zásah slinami je past Odl ~ 8 ~ 1–3/2–6. Kvůli korozivním příměsím si při útoku plivnutím oběť nepočítá kvalitu zbroje.

Dravouk

Životaschop.: ½ (1–4 životy)
 Útočné číslo: (–1 + 3) = 2 + zvl.
 Obranné číslo: (+2 + 2) = 4
 Odolnost: 10
 Velikost: A
 Bojovnost: 12
 Zranitelnost: zvíře
 Pohyblivost: 15/hmyz
 Inteligence: 0
 Poklady: nic
 Zkušenost: 10

Dravouci jsou zvláštní druh pavouků. Mají čtvercové zploštělé tělo skládající se ze čtyř článků, každý článek je opatřen jednou dlouhou nohou. Na spodku těla mají tlamu s velice silnými kusadly, kterými dokážou udělat díry i do kovových dveří. Žijí v opuštěných tvrzích nebo obecně na suchých místech (kromě písečné pouště), občas se najdou i v kanálech, staví si hnízda (umějí vytvářet ze svých slin sítě) a spolupracují v hejnu čítajícím od 20 do 60 jedinců. To jim ovšem nebrání požírat své raněné. Dravouci útočí slepě na nejbližší kořist.

Zvláštní útok: přísátí. Dravouci útočí na nohy a po prvním úspěšném útoku se zachytí na postavě a zakousnou se svými kusadly. Postava ztrácí každé kolo boje 1 život, dokud není dravouk mrtev. Přísátý dravouk má obranné číslo jen 2.

Plaak

Životaschop.: 2
 Útočné číslo: (+3 + 1/+2) = 4/+2 (tlama)
 + zvl.
 Obranné číslo: (+3 – 1) = 2
 Odolnost: 10
 Velikost: A
 Bojovnost: 12
 Zranitelnost: zvíře, ale J 0, K 0, L 0
 Pohyblivost: 18/drak
 Inteligence: 1
 Poklady: 0/4
 Zkušenost: 35

Plaak je smrtelně nebezpečný tvor, často využívaný nájemnými vrahy. I když je to poměrně malý tvor s tuhou šedou kůží, jeho zuby v sobě mají jedové kanálky s lepkavou žlutou tekutinou. Plaak se pohybuje velmi rychlými odrazy, po dopadu se rozplácne jako hrst hlíny (taky to vydává charakteristický zvuk), ale ihned se zase vymršτί. Jeho útoky jsou rychlé; pokud není obránce hraničář nebo zloděj, musí se první kolo boje bránit holýma rukama. Plaak vždy získává iniciativu. Plaak se dokáže přichytit na stropě, odkud obvykle útočí na hlavu nebo odkrytou část těla, oběť otráví a po její smrti ji začne požírat. Plaakové svým stylem života připomínají

slimáky, jsou to hermafroditi a jejich přirozeným prostředím je džungle.

Zvláštní útok: jed. Ten je podobný kurare. V prvním kole oběť paralyzuje a pak ji v několika vteřinách usmrtí (závisí na velikosti). Člověka zabije zhruba za minutu. Oběť nemůže ani mluvit, protijed je jen málokdy dostupný (bezpečně působí jistý druh lišejníku nebo bylina Oede).

Medvěžek

Životaschop.: 4 + 4
 Útočné číslo: (+2 + 4/+1) = 6/+1 (drápy)
 + zvl.;
 (+2 + 2) = 4 (tlama)
 Obranné číslo: (+2 + 5) = 7
 Odolnost: 16
 Velikost: C
 Bojovnost: 8
 Zranitelnost: zvíře, ale J ½, K ½, L ½
 Pohyblivost: 12/šelma
 Vytrvalost: 11/šelma
 Inteligence: 2
 Poklady: 10/0
 Zkušenost: 170

Medvěžek je impozantní, 3 sáhy vysoký tvor. Hřbet má posetý ostny, takže je těžké ho napadnout zezadu. Obvykle žije samotářsky ve vlhčích, stinných lesích. Lidem se obvykle vyhne, ale je-li napaden, je zuřivý a nebezpečný protivník. První útok s rozběhem mu dává bonus +3 k ÚČ. Zároveň se snaží strhnout protivníka k zemi, je to past Sil+Odl ~ 12 ~ nic/sražení. Sražená postava nemůže 1–6 kol bojovat, kouzlit ani vstát. Medvěžek útočí v jednom kole buď drápy, nebo tlamou.

Zvláštní útok: lámání oštěpů. Medvěžek dokáže jednou ranou své tlapy přerazit kopí vejprůl. Tento útok se týká jen těchto zbraní: kopí, sudlice, oštěp, halapartna, vidle. Je to past Obr+Sil ~ 14 ~ nic/zlomení zbraně. Pokud má postava jinou zbraň, tento útok vůbec neproběhne.

Medvětchoř

Životaschop.: 4 + 1
 Útočné číslo: (+4 + 3) = 7 (drápy) + zvl.
 (+2 + 2) = 4 (tlama)
 Obranné číslo: (+1 + 3) = 4
 Odolnost: 15
 Velikost: C
 Bojovnost: 9
 Zranitelnost: zvíře
 Pohyblivost: 15/šelma
 Vytrvalost: 13/šelma
 Inteligence: 1
 Poklady: 10/0
 Zkušenost: 105

Medvětchoř je dobře přizpůsoben životu ve skalách, katakombách či jiných tmavých a suchých místech. Je až 2,5 sáhy vysoký, a pokud je vyprovokován, je agresivní. Lidem se vyhýbá, ale občas přepadne třeba stádo ovcí, převážně se však živí mršinami a ma-

lymi savci. Medvětočor může útočit drápy a zuby současně, ale jen na jednu postavu.

Zvláštní útok: zápach. Při napadení vylučuje medvětočor ze žláz ohavně páchnoucí tekutinu. Je to past Odl ~ 8 ~ 0-2/3-5 + zvracení. Postava pak 1-6 kol nedělá nic jiného, než že zvrací.

Slizotoč

Životaschop.: 5 + 1

Útočné číslo: (+1 + 1/+1) = 2/+1 (nohy) + zvl.

Obranné číslo: (-1 + 2) = 1

Odolnost: 14

Velikost: B-C

Bojovnost: 12

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 9/hmyz

Vytrvalost: 20/hmyz

Intelligence: 2

Poklady: 0/15

Zkušenost: 200

Slizotoč je velký tlustý červ s modrou kůží a třemi páry krátkých nohou. Těmi se v případě nutnosti bude bránit, případně trhat kořist. Jeho hlavním způsobem boje je plivání slizu. Slizotoč se dokáže zahrabat do země, nebo se učinit neviditelným a zviditelnit se, jen když sám chce; rovněž dokáže vycítit magenergii. Slizotoč byl nejspíš vytvořen uměle, není to přirozeně se vyskytující nestvůra. Z jeho těla dokáže alchymista získat až 15 magů.

Zvláštní útok: plivání slizu. Slizotoč dokáže doplnout až 20 sáhů daleko; díky svým velkým, dobře vyvinutým očím dokáže velmi přesně zasáhnout hlavu své oběti. Plivnutí je past Obr ~ 9 ~ nic/zásah. Sliz je lepkavý, dobře drží a pálí na holé kůži. Při zásahu hlavy postižený 1-6 kol nevidí, sliz mu může ucpat i nos a ústa (potíže s dýcháním – past Odl ~ 6 ~ nic/1-3, háže se každé kolo, dokud není sliz odstraněn). Sliz je slabší kyselina a po prvním kole se začne pomalu propalovat kůží (podobně jako zelený hlen). Slizotoč se pak zasažené postavy pokusí obalit dalším slizem.

Pokud mají postavy nějaké magické zbraně, bude slizotoč útočit v první řadě na ně (registruje magenergii). Je to past Obr ~ 10 ~ nic/zničení předmětu slizem.

Okřídlený pupík

Životaschop.: 2

Útočné číslo: 6/0

Obranné číslo: (+5 + 1) = 6

Odolnost: 12

Velikost: A

Bojovnost: 7

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 16/mag. tvor (ve vzduchu)
4/magický tvor (na zemi)

Intelligence: 2

Poklady: nic

Zkušenost: 50

Okřídlený pupík je v podstatě koule s netopýřími křídly, dvěma zakrnělými nohama a dvěma velkými klepety podobným krabím. Je lysý, má žluté dravčí oči a zobanovitou tlamu s ostrými zuby. Vyskytuje se v hejnech podobných smečkám bez jakékoli hierarchie. Je neviditelný, zviditelní se jen na bezpečném místě a nebo pokud je zabit. Okřídlený pupík není noční živočich, ve tmě nevidí o nic lépe než člověk. Žije většinou v pouštních a horských oblastech, kam byl vypuštěn svými tvůrci (protože jde o magicky vytvořenou nestvůru). Vždy získává iniciativu a útočí s překvapením. Okřídlený pupík většinou velmi dobře zná své okolí.

Žravá kudlanka

Životaschop.: 3

Útočné číslo: (+2 + 2/+1, 2/+1) =
4/+1, 4/+1 (přední nohy)

Obranné číslo: (+2 + 2) = 4

Odolnost: 12

Velikost: B

Bojovnost: 10

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 16/hmyz

Intelligence: 2

Poklady: nic

Zkušenost: 150

Žravá kudlanka je dlouhá asi 2 sáhy. Žije v polopouštích, má vynikající zrak, ale útočí jen na to, co se hýbe. Pokud na kudlanku útočí více bojovníků, může se bránit naráz oběma z nich, každou svou končetinou může útočit na jiného protivníka. Proti útoku kudlanky nepůsobí žádné kouzelné zbroje, štíty nebo kouzlo *nezranitelnost*, kudlanka dokáže takto vyzbrojeného protivníka zasáhnout stejně účinně, jako by zbroj byla obyčejná.

Lexivora

Životaschop.: 4

Útočné číslo: (+2 + 3/-1) = 5/-1
(spáry);

(+3 + 2/+1) = 5/+1

(tlama)

Obranné číslo: (-2 + 6) = 4

Odolnost: 14

Velikost: C

Bojovnost: 10

Zranitelnost: humanoid, ale J 0, K 0, L 0,
N 0

Pohyblivost: 9/humanoid

Vytrvalost: 10/humanoid

Intelligence: 3

Poklady: nic

Zkušenost: 100

Lexivora je humanoid, uměle vytvořený snad z orka a goblina. Má tlusté tělo, tuhou zelenou kůži a velkou hlavu. Z horní čelisti vyrůstá množství chlupů (asi hmatových). Lexivora má dobře vyvinutý čich (skoro se vyrovná psímu), úzké modré oči bez zornic. Na svých malých svalnatých no-

hou není příliš hbitá, ale zato má dlouhé ruce sahající až na zem (podobně jako třeba u goril).

Lexivora žere knihy, papíry, pergameny, v přírodě se živí listím a dřevem. Lexivora není příliš nebezpečná, ale v každé knihovně dokáže způsobit opravdovou pohromu. Díky tomu, že žere i magické knihy a svitky, disponuje slušnou imunitou vůči magii.

Smrtící Doron

Životaschop.: 6 + 1

Útočné číslo: (+1 + 5) = 6 (tlama) + zvl.

Obranné číslo: (+3 + 0) = 3

Odolnost: 18

Velikost: C

Bojovnost: 10

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 12/šelma

Vytrvalost: 10/šelma

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 120

Smrtící Doron je druh ještěra o velikosti asi 2 až 3 sáhů. Obvykle žije v poušti a skalnatých oblastech. Je to typický mrchožrout, ale dokáže být i schopným lovcem. Není nijak agresivní, ale pokud bude napaden, zkusí se nejdříve bránit a potom utéct do svého doupěte.

(Doron, na kterého postavy mohou narazit v pevnosti, je upraven – nebudou na něj působit kouzla a kouzelné předměty ho budou zraňovat jen normálně, jako by ani nebyly očarované).

Zvláštní útok: výdech. Doron dokáže místo útoku tlamou naráz vydechnout všechen vzduch ze svých objemných plic a odmrštit tak jednoho protivníka o 2-7 sáhů daleko. Je to past Sil+Obr ~ 12 ~ nic/odhození. Pokud letící protivník narazí třeba do stromu nebo zdi, ztrácí za každý sáh letu 1-3 životy.

Elektrický krokodýl

Životaschop.: 3 + 4

Útočné číslo: (+4 + 3/+1) = 7/+1 (tlama) + zvl.

Obranné číslo: (+2 + 3) = 5

Odolnost: 18

Velikost: B-C

Bojovnost: 11

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 18/vodní šelma (ve vodě)

Vytrvalost: 16/vodní tvor

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 180

Elektrický krokodýl je asi 2 sáhy dlouhý, okrově zbarvený tvor, který se dokonale přizpůsobil životu ve vodě. Místo klasických krokodýlích končetin má krátké, silné ploutve. Svou kořist obvykle omráčí elektrickým výbojem a utopí, případně roztrhá na kusy. Jeho domovem jsou bažiny a

stojaté vody, dokáže se ovšem ponořit do značných hloubek.

Zvláštní útok: elektrické výboje. Po zásahu začnou postavě přebíhat po těle drobné výboje, postava se jedno kolo svíjí v křečích a pak padne do vody. Je-li postava pouze zraněna, může další kolo bojovat dál. Výboj ubere postavě vždy 3 životy, nezávisle na rozdílu mezi hody; postavy s brněním mají postih -2 na obranu.

Krokodýl útočí v jednom kole tlamou i výboji.

Laphodorm

Životaschop.: 7 + 4

Útočné číslo: (+1 + 5) = 6 (tlama) + zvl.
(+1 + 3) = 4 (pařáty)

Obranné číslo: (+2 + 4) = 6

Odolnost: 19

Velikost: C

Bojovnost: 11

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 8/plaz

Vytrvalost: 10/plaz

Inteligence: 2

Poklady: nic

Zkušenost: 265

Laphodorm připomíná svým vzhledem 1,5 sáhu vysokého a 3 sáhy dlouhého křížence želvy a lva. Laphodorm má červenoořezaný krk, dlouhý natahovací krk porostlý černými žíněmi a krátkou hlavu se silnými čelistmi plnými zubů. Vyskytuje se jen vzácně v polopoušti, jeho domovem jsou totiž především pláně a savany.

Zvláštní útok: vymrštění. Laphodorm je záluďný svým krkem, který dokáže natáhnout jako želva, rychle a nečekaně, a následně oběť kousne. Postava má proti tomuto útoku postih -2 na obranu; pokud si postava dává pozor, je tento postih jen -1.

Při prvním útoku s rozběhem má bonus +3 k ÚČ. Laphodorm dokáže v jednom kole útočit jak tlamou, tak pařáty, ovšem pouze na jednu postavu.

Bičooocasatý rejnokovec

Životaschop.: 3

Útočné číslo: (+0 + 3/+1) = 3/+1 (ocas) + zvl.
(+1 + 1) = 2 (křídla)

Obranné číslo: (+1 + 3) = 4

Odolnost: 12

Velikost: B-C

Bojovnost: 7

Zranitelnost: zvíře + imunita vůči některým jedům

Pohyblivost: 8/okřídlenec (ve vzduchu)
10/vodní tvor (ve vodě)

Vytrvalost: 10

Inteligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 25

Rejnokovec je žlutě zbarvený živočich s (pro rejnoky) netypickou hlavou podob-

nou rybí. Umí létat, ale ne moc vysoko. Bez vody dlouho nevydrží. Jeho zbraní je ocas zakončený ostnem, ze kterého vypouští jed. Rejnokovec má rozpětí křídel 2-3 sáhy a tělo má dlouhé 1,5-2 sáhy. Vyskytuje se pouze ve slaných vodách, kde se sdružuje do hejn čítajících 4-20 jedinců.

Zvláštní útok: jed. Je to past Odl ~ 5 ~ 1-3/2-6 + nakažení. Postavě se v těle začne kumulovat jed. Za každou směnu se nakažení zvýší o 1. Jakmile dosáhne nakažení stejné hodnoty, jako je základní počet životů postavy, postava zemře. Nákaza se dá léčit většinou léčivých lektvarů, napřed se ovšem odečítá nákaza a pak teprve normální zranění.

Vodní kobra

Životaschop.: 5

Útočné číslo: 7 (tlama) + zvl.

Obranné číslo: 4

Velikost: C-D

Zranitelnost: A, B (ale zbraně s ostřím působí jen 1/2 zranění), C, D 2, G (např. zapálený olej, ne obyčejnou pochodň), H (jen kyselina), I, J (ale po zásahu, pokud kobra omotala postavu, je 50% šance, že blesk zraní i lapenou postavu), K

Zkušenost: 170

(Jde o magickou nestvůru, jsou uvedeny jen podstatné parametry.)

Vodní kobra je magicky vytvořený strážce „ohrazené vodní plochy“ jako jsou bazény, studny apod. Útočí na vše, co se dostane do kontaktu s vodní plochou, vodní kobra je totiž celá z vody. Zranění se projevuje tak, že voda se po zásahu rozprskne mimo nádrž, což kobru, jejíž životaschopnost je závislá na množství vody, samozřejmě oslabuje.

Zvláštní útok: topení. Poté, co se vodní kobra zakousne do postavy, omotá ji a strhne do bazénku, kde se ji bude snažit utopit. Postava bude přehazovat past Sil ~ 7 ~ vytrhne se/nevtrhne. V každém dalším kole bude nebezpečnost vždy o 1 vyšší, za 5 kol bude postava utopená. Pobyt pod vodou navíc způsobí ztrátu životů: v prvním kole neztrácí postava nic, ve druhém 1k6, ve třetím 2k6 atd. Pochopitelně je možné na kobru dále útočit, v tu chvíli má OČ 1, jen je nutné dávat pozor na omanou postavu; je rovněž možné snažit se postavu vytrhnout z vody ostatními (v tom případě je to past na sílu: v prvním kole 10, ve druhém kole 11 atd.).

Iluzivní spektra

Životaschop.: 4 (29 životů)

Útočné číslo: 8 (úder palcátem) + zvl.

Obranné číslo: (+5 + 1) = 6

Velikost: B

Zranitelnost: A 1/4, B 1/2, D 2, E 0, M 0.

Ostatní útoky iluzi zasáhnou normálně.

Poklady: nic

Zkušenost: 120

Před dveřmi se začíná zhmotňovat jakýsi tvar a posléze se objeví šerá postava se žhnoucíma rudýma očima. V ruce svírá řemdih zakončený koulí pobitou hřeby. Stvoření vyrazí nepozemský výkřik a koule zasvíští směrem k vám.

Jde o pouhou iluzi přízraku, zranění jí způsobená jsou pouze stínová. Zvláštní útok přízraku je opět jen iluzivní (reálné upíjení úrovní se nekoná).

Iluzivní had

Životaschop.: 5 (40 životů)

Útočné číslo: 8 (kousnutí)

Obranné číslo: (+5 + 1) = 6

Velikost: B

Zranitelnost: A 1/4, B 1/2, D 2, E 0, M 0.

Ostatní útoky iluzi zasáhnou normálně.

Poklady: nic

Zkušenost: 200

Náhle se před dveře vyvalí hustý zelený dým a stáčí se zvolna do podoby přízračně světlé hadovitěho netvora, která se mění z nehmotného strašidla v živoucí noční můru. Dvojice karmínově rudých očí žhne krutým ohněm touhy zabýjet.

Jde o pouhou iluzi, zranění jí způsobená jsou jen stínová.

Mechanický (lahvový) gnóm

Životaschop.: 3

Útočné číslo: +2 + síla zbraně

Obranné číslo: (+1 + 3) = 4

Odolnost: 19/magický tvor

Velikost: A

Bojovnost: 4

Zranitelnost: A 1/2, B, C, D, I, J, L

Pohyblivost: 12/humanoid

Inteligence: 12

Poklady: nic (nádrž s kapalnou magenergií nejde bez poškození vyjmout)

Zkušenost: nic (není nutné je zabít, dle přesvědčení je možný i postih -25 bodů zkušenosti za kus)

Mechanici gnómové byli vytvořeni jako opraváři mechanických zařízení (zejména Watcherů) a jako pomocníci Zarknodových mágů. Budou se snažit vyhnout se boji, s postavami i mezi sebou navzájem budou normálně komunikovat, mohou jim poradit, co a jak apod. Komunikace bude probíhat buď posunky a nápisy, nebo pípáním (pokud se hráči vyžívají v pokusech dorozumět se, nejednodušší variantou je morseovka), případně mohou normálně mluvit. O okolním světě neví nic, celý jejich „svět“ je pro ně pevnost.

Pokud přece jen dojde k boji (ale nemusi, je to chyba), pokusí se gnómové utéct k Watcherům, kteří se pak do družiny pustí o to zuřivěji. Celkem je v pevnosti 8 těchto gnómů.

Svou přezdívku „lahvový“ gnómové získali díky svému vzhledu, kterému dominuje velká kulatá nádrž na kapalnou magenergií.

Watcher

Životaschop.: 4

Útočné číslo: dle typu

Obranné číslo: dle typu

Velikost: B

Bojovnost: 6

Zranitelnost: B, C, D, G (exploze zraňují za ½, oheň vůbec, mráz pouze za ¼), H (nezranitelný jedem, kyselina zraňuje za ½), I, J, L, N

Pohyblivost: 18/magický tvor

Vytrvalost: magický tvor

Inteligence: 8–10

Poklady: nic (nádrž s kapalnou magenergií nejde bez poškození vyjmout)

Zkušenost: 200–300 (dle typu)

Podle typu Watchera se určí jeho ÚČ a OČ. Vše ostatní již bylo řečeno – viz Pojmy v 1. části dobrodružství.

Typ 1

Útočné číslo: 6/+1 (klepeta) + zvl.
6/+1 (klepeta)

Obranné číslo: (+4 +4) = 8

Zvláštní útok: překulení. Je to past Sil+Obr ~ 14 ~ nic/1–3 + povalení. Povalená postava nemůže 1–6 kol bojovat, kouzlit, zastřovat vůli apod. Watcher se překulením přesune zhruba o 3 sáhy dopředu. Tento útok může použít pouze každé druhé kolo boje.

Typ 2

Útočné číslo: 7 (spáry)

Obranné číslo: (+4 +2) = 6 + zvl.

Zvláštní útok: tento Watcher se díky svému tvaru může bránit až třem útokům za kolo, vedenými na něj z různých směrů.

Typ 3

Útočné číslo: 5/+1 (ruce) + zvl.
5/+1 (ruce)

Obranné číslo: (+4 +5) = 9

Zvláštní útok: útok nohou. Noha má ÚČ 6 a po zásahu je to past Odl ~ 8 ~ nic/2–6. Tento útok může Watcher použít pouze každé třetí kolo boje.

Typ 4

Útočné číslo: 7 (čepel)

4/+1 (levá ruka) + zvl.

Obranné číslo: (+4 +4) = 8

Zvláštní útok: šipkomet v levé ruce se zasnobníkem 20 šipek. Každá šipka je past Obr ~ 8 ~ nic/1–6. Dostřel jako těžká kuše.

Typ 5

Útočné číslo: 5/+1 (spáry)

4/+2 (tlama) + zvl.

Obranné číslo: (+4 +4) = 8

Zvláštní útok: proud ohně. Tento Watcher má v sobě malou nádržku hořlaviny (celkem 3 dávky), kterou může vyplivnout před sebe. Je to past Obr ~ 7 ~ nic/jako zásah hořícím olejem.

Typ 6

Útočné číslo: 5/+1 (palice)

6/+1 (klepeto)

Obranné číslo: (+4 +3) = 7

Typ 7

Útočné číslo: 4 (palcát)

6/+1 (vrták)

Obranné číslo: (+4 +3) = 7

KOUZLA

Negativní energie

magenergie: 4

dosah: 10 sáhů

rozsah: 1 tvor

trvání: do prvního kouzla seslaného terčem

vyvolání: 1 kolo

Pokud terč kouzla sešle libovolné kouzlo, ztratí 1 život za každý mag tohoto seslaného kouzla.

Mentální kolaps

magenergie: 3

dosah: 15 sáhů

rozsah: 1 tvor

trvání: ihned

vyvolání: 1 kolo.

Terč kouzla ztrácí všechny své magy a sesílatel tohoto kouzla je zraněn za 4 životy. Toto kouzlo odčerpá pouze nekapalnou magenergii, nevyčerpává magenergii ukrytou v předmětech apod.

Kouzlo lze seslat pouze v případě, že má terč alespoň 10 magů.

Obrátka

magenergie: 10 + 2×X

dosah: 20 sáhů

rozsah: 1 kouzlo

trvání: 1+X kol

vyvolání: 1 kolo

Cílové kouzlo jakoby zamrzne v čase a pro jeho sesílatele je přerušeno. Sesílatel obrátky může toto kouzlo nechat zamrzlé, kolik kol chce, přičemž za každé kolo platí 2 magy. Až účinek obrátky vyprchá, kouzlo se rozmrazí a má stejný efekt, jako v okamžiku seslání, až na to, že nový cíl kouzla určuje sesílatel obrátky. Pokud cena takto zmrazeného kouzla obsahuje proměnlivou magenergii (čili X), je tato proměnlivá magenergie redukována na nulu.

Odlož zbroj

magenergie: 10 + 2×X

dosah: 15 sáhů

rozsah: 1 tvor

trvání: ihned

vyvolání: 1 kolo

Terč kouzla si hází proti pasti Sil ~ 4+X ~ nic/odzbrojení. Pokud terč v hodu proti pasti neuspěje, spadne z něj veškerá zbroj (tedy brnění, helma, chrániče holení apod.). Zbroj nebude tímto kouzlem nijak

poškozená, takto postižený jedinec ale bude ve značné nevýhodě.

Dobrym trikem je zkombinovat toto kouzlo s kouzlem *odzbrojení* (Pravidla pro experty – Postavy). Nevýhodou je jeho kratší dosah.

Mrazivá exploze

magenergie: 8+X magů za přímý zásah, 7+X magů za každý nepřímý zásah; X je počet kol trvání zpomalujícího efektu (minimum je 1, maximum 4)

dosah: 20 sáhů

rozsah: 1–5 tvorů

trvání: ihned

vyvolání: 1 kolo

Tato exploze ledu dokáže udělat s nepřítelem pravé divy. Kromě popálenin mrazem totiž na 1-4 kola (podle dodané magenergie) zpomaluje zasažené tvory. Exploze zasáhne jeden cíl přímo a jeho okolí v dosahu 2 sáhů nepřímo. Přímý zásah ubere 5–20 životů, nepřímý zásah ubere 3–30 životů. Maximálně lze tímto kouzlem zasáhnout 5 tvorů. Zpomalení se projeví postihem –2 k Obratnosti, navíc zasažený tvor automaticky ztrácí iniciativu v daném kole.

Léčivá vlna

magenergie: 4+X

dosah: 20 sáhů

rozsah: 1–5 tvorů

trvání: ihned

vyvolání: 1 kolo

Toto kouzlo lze seslat postupně až na 5 tvorů. Má podobu zlatavé záře, která cestuje od jednoho příjemce k dalšímu. Prvnímu tvorovi vrátí léčivá vlna X + 1k6 životů, druhému cíli X/2 + 1k6 životů, třetímu cíli X/4 + 1k6 životů atd. Pořadí příjemců určí kouzelník; platí, že jednotlivé cíle nemohou být od kouzelníka ani od sebe navzájem vzdáleny více než 20 sáhů. Pokud je X liché číslo, zaokrouhluje se všechny hodnoty dolů. Kouzelník nemůže seslat léčivou vlnu několikrát na stejný cíl.

Vnitřní oheň

magenergie: 8 + X

dosah: dotyk

rozsah: 1 tvor

trvání: 2 + X kol

vyvolání: 1 kolo

Terč kouzla se po dobu trvání kouzla zvýší síla o 3; rovněž se mu zvýší rychlost útoku a po dobu trvání kouzla získává schopnost zranit i protivníky imunní vůči normálním útokům (v podstatě toto kouzlo působí na většinu protivníků, neboť jde o kouzlo patřící do skupiny K) za ½ normálního zranění.

ilustrace autor
mapu překreslil Vířa Stauffčik