

## A.1 Čarodějova hrobka

### A.1.1 Prolog

*Spánek, věčný, uklidňující spánek. Bezpečí, tma a tuny kamene a hlíny nade mnou. Sny, tajemné, nepokojné, tak jako já. Můj pán odešel před dlouhými věky a zanechal mne za sebou na tomto světě. Nikdy jsem neznala jeho cíle, jeho daleké plány. Nebylo mi dáno být věcí stvořenou, ale jen vytvořenou. Má inteligence, mé vědění je jen pouhá iluze, snůška informací svázaných dohromady stuhou geniality mého pána. Alespoň jsem mu vděčná za to, že mi dal poznat mé místo na světě, přestože vím, že i tento cit je jen prázdným slovem. Oh, pane můj, nezklamuj mě, budu čekat mnohokrát mnoho let, abych naplnila své poslání. Pojd'te, kdož si myslíte, že mne můžete nalézt a objevit, co skrývám. Já jsem připravena, ale vy?*

Dobrodružství je situované do údolí v západní části Elfích kopců. Cílem družiny je splnit úkol, který jim zadá sluha jednoho z nejmocnějších mužů Albirea, Riama. Tím je získání klíče k hrobce od sedláka z Obří brázdy, kde se dozví cestu do Zeleného údolí. Poté musí nalézt vstup do hrobky lorda Koratha a vyzvednout odtud knihu Ur Korath. Ta se pak musí bezpečně dostat do Riamova domu v Zlaté čtvrti.

Toto dobrodružství je zasazeno do Asterionu a psáno v jazyce pravidel Dračího doupu. Může být použito jako jakási odbočka od hlavního tažení nebo samostatně. Dobrodružství je vhodné pro družinu kolem 6. úrovně. Nalezení pokladů v hrobce závisí na objevení skrytých mechanismů, což může být obtížné, zvláště pro družinu bez zloděje. PJ by měl v tomto případě družinu popostrčit nebo navést na stopu, pokud to bude považovat za vhodné.

### A.1.2 Úvod

Během jednoho večera, ať už v hostinci nějakého města či osady ležící poblíž Albirea nebo přímo v něm, či u táborového ohně v téže oblasti, ke družině přijde čistě oblečený a upravený muž. Představí se jako Somir, sloužící Riama (Hlavní modul str. 105, Dálavy str. 14), obchodníka z Albirea. Sdělí postavám, že jeho pán shání lidi na pátrání po ztraceném artefaktu z dob Arvedanů a zdůrazní, že při placení bývá štědrý. Podrobnosti se mohou dozvědět přímo od něj v jeho domě ve Zlaté čtvrti v Albireu, stačí jen, když se ohlásí jako zájemci na „hledání hrobky“.

Somir je ve skutečnosti přímo Riam a tímto způsobem si vytipovává budoucí pomocníky pro své vlastní intriky. Pokud družina úspěšně splní tento úkol, je pravděpodobné, že se jí Somir či Riam ještě někdy ozvou s další prací. Somir bude vystupovat jako loajální služebník Riama, bude servilní, ale bude se svou dvojakou rolí i bavit. Může družině prozradit nějaký drb z pánova soukromí (nepravdivý nebo neškodný, třeba ten, že se Riam nikdy neukazuje na veřejnosti před západem slunce apod.). Hodně vnímavé postavy si mohou tohoto zvláštního rysu Somirovi povahy všimnout (past Intelligence 12 ~ všimla si/nevšimla si), ale vnímat ji budou jako zvláštnost, nikoliv jako známku nebezpečí. Po rozhovoru, při němž se bude snažit být maximálně slušný až úslužný, se odporoučí se slovy, že musí vyřídít další Riamovy záležitosti.

Družina se může do Riamovi rezidence vydat ihned, nebo až po splnění svých současných úkolů. Při příchodu do Riamova obydlí můžeš přečíst toto:

#### Riamův dům

*Riamův dům je téměř ponořen do hustě stromy osázené, ale pečlivě udržované zahrady. Člověk má dojem, jakoby se na chvíli ocitl o několik set mil dále na severu a pohltila jej Džungle padlých stromů. Ve větvích občas dokonce vyhlédne malá hlava opičky nebo zaskřehotá papoušek. Snobství a marnotratnost číší z každého zákoutí. Nalevo je ve stínu palem, ale tak, aby na něj dobře viděli kolemjdoucí, postaven zahradní altán, jenž by byl v chudinské čtvrti považován za palác a vystačil*

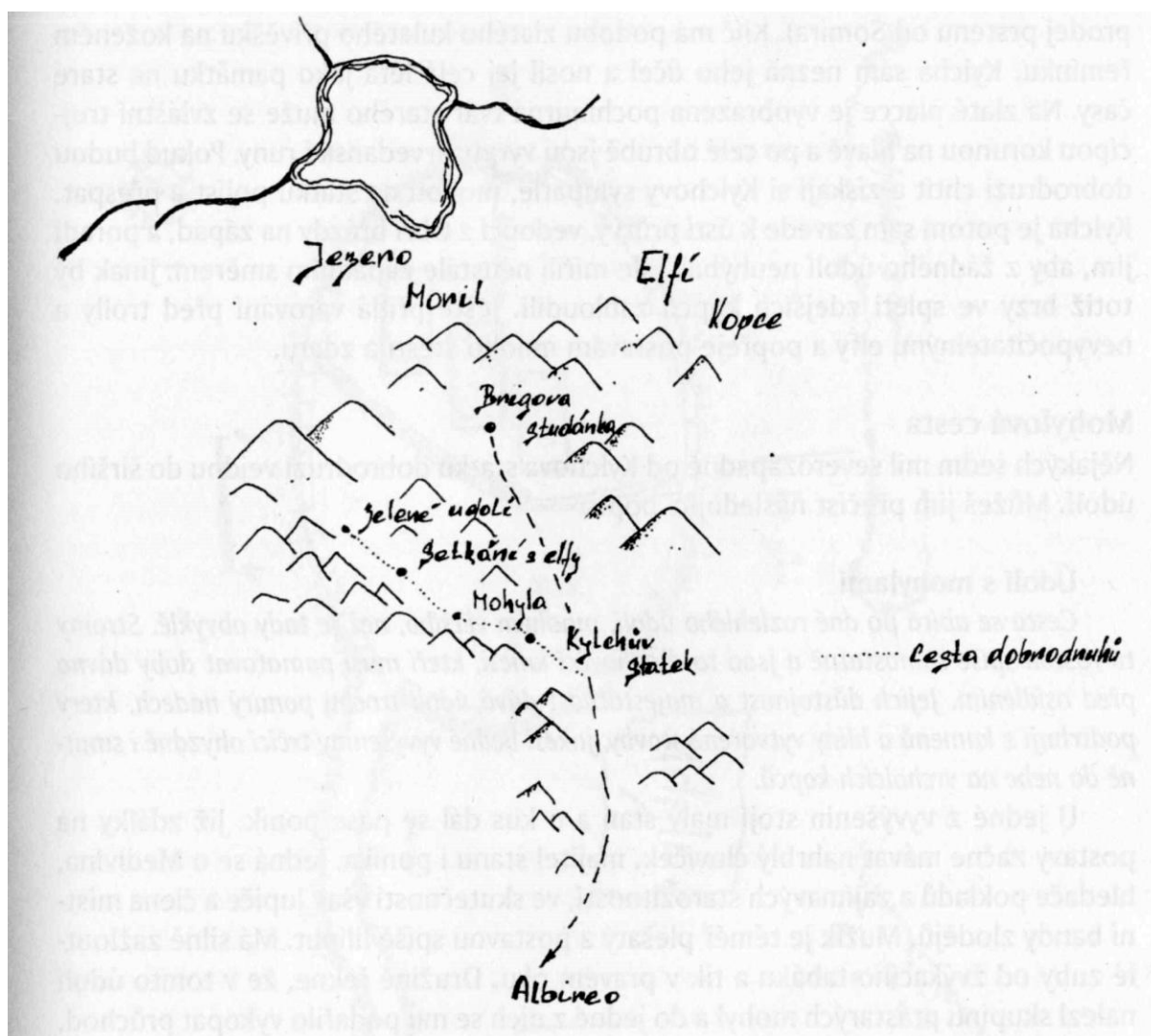
*jako obydlí pro čtyři rodiny. Samotný dům, jehož omítka pískově žlutě prosvítá zahradou, je mohutný, snad čtyřpatrový, a ční nad okolím.*

Když postavy dorazí, bude Riam zrovna pořádat slavnostní večírek nebo na něj vykonávat přípravy (závisí na čase příchodu družiny). Přivítá je někdo z četného Riamova služebnictva (třeba mladý pouštní elf), které je svému pánu bezmezně oddáno a oplývá zkušenostmi v boji i magii, přestože to nelze na první pohled odhalit. Somirovo jméno by mělo být dostatečným důvodem, aby postavy byly vpuštěny do přijímacího pokoje, který je až nevkusně přecpaný drahými věcmi. U ostatních pokojů tomu tak není, Riamovi záleží především na dojmu, který si udělají jeho návštěvníci. Proto při přípravě večírku „vyzdobuje“ i ostatní místnosti. Po pětiminutové chvíli čekání, kdy by si dobrodruzi měli stačit udělat špatný dojem o pánu domu (saténem potažené židle, křiklavé závěsy, rytířské zbroje snad z athorského stříbra, derteonské mlaty zavěšené na stěnách, vyřezávané truhlíčky a sekretáře z drahých dřev, mírně obscenní obrazy, všude vázy z cizokrajnými květinami apod.), se objeví Somir. Omluví se, že se jeho pán nemohl dostavit osobně (důvodem je večírek nebo jeho příprava) a zadá postavám úkol. Podrobnosti o něm bude mít napsané na svitku a občas se na něj podívá (zase zde čas od času probleskne pobavení Riama svou dvojakou rolí). Můžeš hráčům přečíst následující text, nebo z něj potřebné informace převyprávět sám.

*Můj pán často vypráví příběhy o dávných dobách. Je tím přímo posedlý a miluje knihy o nich. V jedné takové se dočetl, že ve zdejší kraji působil mocný vládce a mág, jehož jméno bylo Korath. Tento člověk prý vynikal jak moudrostí spravedlivé vlády, tak ve vědách magických. Hovoří se tam, že byl pohřben spolu se svými poklady do skryté hrobky a nikdo dnes již neví, kde ta se nalézá. Ovšem jeden pánův přítel, víte, on pán má mnoho vysoce postavených, ale i zvláštních přátel, tak ten jeho přítel mu prozradil, kde podle něj hrobka leží. Zdá se, že by se mohlo jednat o Zelené údolí, nacházející se na západě Elfích kopců. To, co od vás můj pán potřebuje, je nalézt Korathův hrob a získat z něj knihu jeho vědomostí. Tato kniha je uzamčena mocnými kouzly, aby ji nikdo nemohl využít, pokud nemá dostatečné čarodějnické schopnosti. Vám proto bude naprosto bezcenná, ale můj pán je sběratel, a to vášnivý. Odměnou vám bude tisíc orlů. K získání Korathovy knihy potřebujete klíč k jeho hrobce. Ten vlastní jistý statkář Kylcha, žijící na jihu Obří brázdy. Onen bodrý muž jej v mládí našel při svých dobrodružných výpravách, kdesi v nitru Elfích kopců. Pokud se mu prokážete jménem mého pána, zajistě vám klíč rád vydá výměnou za tento prsten a navíc poradí, kudy se z Obří brázdy do Zeleného údolí nejlépe dostanete.*

Poté Somir dobrodruhům podá stříbrný runový prsten se zasazenou bílou perlou. Jedná se o jeden ze slabších arvedanských artefaktů, který má moc léčit dobytek. Zacházet s ním je jednoduché, stačí jej přiložit nemocnému či poraněnému zvířeti na postižené místo a během dvou minut započne léčivý proces, který ho do jednoho dne uzdraví. Postavy si mohou samozřejmě prsten ponechat nebo jej prodat a dostat se ke Kylchově klíči jiným způsobem. Riam je bude v klíčových místech dobrodružství skrze síť svých informátorů sledovat a zjistit, jak si povedou a jakými prostředky dosáhnou cíle. Podle toho by také měli či neměli dostat další zakázku v budoucnu a také se tím ovlivní druh dalšího úkolu.

Družina se před cestou může pokusit zjistit nějaké informace v archivech Univerzity magie, či vyptáváním. Zhruba po měsíčním studiu v Univerzitní knihovně (k přístupu musí mít postavy buď dobré kontakty mezi zdejšími čaroději nebo pro ně splnit menší úkol) by se měli dobrodruzi dopátrat zjištění, že v Zeleném údolí kdysi skutečně stávala hrobka za arvedanských dob. Zprávy o současném průzkumu této stavby nebudou existovat. O Korathovi se občas zmíní nějaký příběh či zápis ve starém textu, nikde však o něm nebudou konkrétnější zmínky. Vyptávání nikam nepovede, neboť cíl družiny je příliš specifický. O tomto pečlivém studiu pramenů se samozřejmě Riam dozví a bude jej sám pro sebe hodnotit velmi kladně.



### A.1.3 Cesta

Po získání úvodních informací a nakoupení zásob se družina musí dostat do Obří brázdy. Zde se pokusí získat od Kyleha klíč k hrobce a popis cesty do Zeleného údolí. Cesta do něj vede okolo Mohyly využívané lupiči. Během putování může dojít k několika setkáním, která poskytnou dobrodruhům další indicie, pomůžou jim nasát atmosféru Elfích kopců nebo pouze zpestří hru. Některá setkání popíšeme blíže, z těch dalších se může jednat o střet s dravou zvěří, lovci nebo skupinou obchodníků, převážejících do Albirea psy z Brigovy Studánky. Bližší popis Elfích kopců najdeš na str. 26 a 27 v modulu Dálavy.

#### A.1.1.1 Kylehův statek

Statek se nalézá asi dvanáct kilometrů severně od jižního okraje Obří brázdy. Postavy se snadno vyptají na cestu, Kyleha tu v okolí každý zná. Jeho statek je velký a má k ruce šest čeledínů. S nimi se družina pravděpodobně setká dříve, než se samotným Kylehem. Po krátkém rozhovoru je jeden z nich nasměruje přímo ke statku. Pokud se budou dobrodruzi chovat hrubě, čeledíni je vykážou z pozemků svého pána. Někteří z nich byli v mladších letech dobrodruhy (ber je jako postavy na 3. úrovni v povoláních válečník, hraničář a zloděj), a tak střetnutí s nimi by nebyla žádná slast. Když se družina dostatečně přiblíží k statku, můžeš jí přečíst následující popis:

#### Kylehův statek

*Kylchův statek je skupina čtyř poměrně velkých budov. Tři tvoří mezi sebou menší dvůr, čtvrtá, největší je opodál. Po levé straně mají udělaný prostorný výběh dva koně, hned za ním je kurník a spousta drůbeže kolem něj. Podle směsice chrochtavých, pištivých, bečivých a bučivých zvuků lze soudit, že zvířectva bude na statku ještě mnohem víc. Statek i pozemky kolem něj jsou oploceny bytelnou ohradou, která je na několika místech čerstvě opravena. V usedlosti panuje čilý ruch, co chvíli proběhne kolem nějaké dítě či děvečka, zaměstnání prací nebo hrou.*

Kylcha je dobře stavěný pětáctýřicátník (člověk), s poctivou a hodně snědou tváří. Tmavá kůže na něj prozrazuje smíšený původ, jeho otec pocházel z Džungle padlých stromů. Momentálně má Kylch ruku v dlaze a na levé lici ošklivou jizvu. Tato zranění si přivodil, když ze svých pozemků zaháněl trolla, který se usadil nedaleko a má spadeno na jeho dobytek. O těchto věcech začne Kylcha vyprávět teprve, až se ho na ně družina zeptá. Postavy mohou získat klíč ke Korathově hrobce několika způsoby. Kylcha ho dobrodruhům vymění za prsten od Somira, daruje jim ho, pokud ho zbaví trolla, hodně výmluvné a charismatické postavě jej může věnovat jen z pouhých sympatií (v tom případě by ale ten, kdo chce získat klíč k hrobce tímhle způsobem, měl svou charismatickou postavu přesvědčivě zahrát). Další možností je samozřejmě krádež nebo prodej (cena by měla být asi třikrát vyšší, než kolik by postavy utržily za prodej prstenu od Somira). Klíč má podobu zlatého kulatého přívěšku na koženém řemínku. Kylcha sám nezná jeho účel a nosil jej celá léta jako památku na staré časy. Na zlaté placce je vyobrazena pochmurná tvář starého muže se zvláštní trojcípou korunou na hlavě a po celé obrubě jsou vyryty arvedanské runy. Pokud budou dobrodruzi chtít a získají si Kylchovy sympatie, mohou na statku pojist a přespat. Kylcha je potom sám zavede k ústí průrvy, vedoucí z Obří brázdy na západ a poradí jim, aby z žádného údolí neuhýbali, ale mířili neustále západním směrem. Jinak by totiž brzy ve spleti zdejších kopců zabloudili. Ještě přidá varování před trolly a nevypočitatelnými elfy a popřeje postavám mnoho štěstí a zdaru.

#### **A.1.1.2 Mohylová cesta**

Nějakých sedm mil severozápadně od Kylchova statku dobrodruzi vejdou do širšího údolí. Můžeš jim přečíst následující popis:

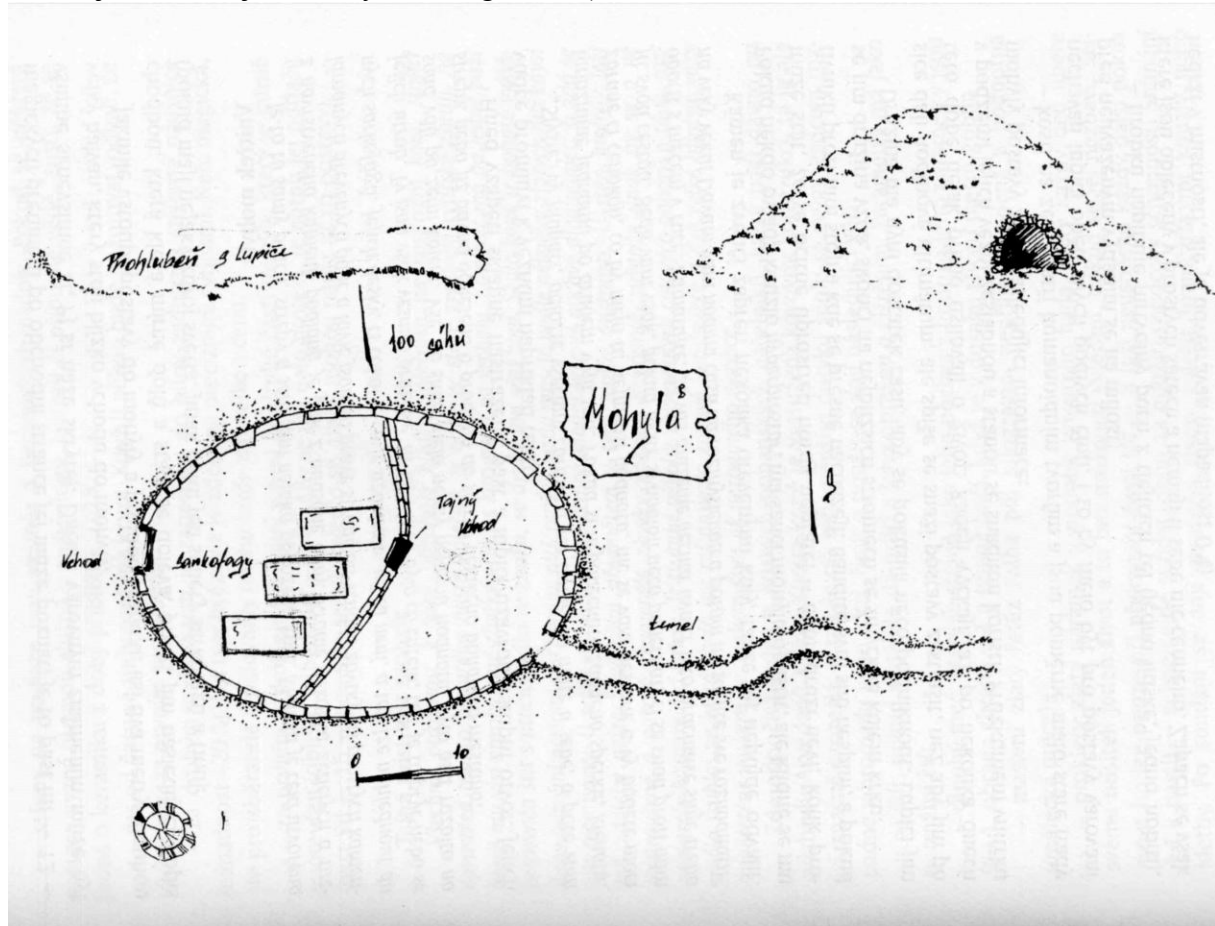
##### **Údolí s mohylami**

*Cesta se ubírá po dně rozlehlého údolí, mnohem většího, než je tady obvyklé. Stromy tu rostou spíše samostatně a jsou to dlouhověcí kmeti, kteří musí pamatovat doby dávno před osídlením. Jejich důstojnost a majestátnost dává údolí trochu ponurý nádech, který podtrhují z kamenů a hlíny vytvořené stavby, jakési bédné vyvýšeniny trčící ohyzně i smutně do nebe na vrcholcích kopců.*

U jedné z vyvýšenin stojí malý stan a o kus dál se pase poník. Již zdálky na postavy začne mávat nahrblý človíček, majitel stanu i poníka. Jedná se o Medivina, hledače pokladů a zajímavých starožitností, ve skutečnosti však lupiče a člena místní bandy zlodějů. Mužik je téměř plešatý a postavou spíše liliput. Má silně zažloutlé zuby od žvýkacího tabáku a tik v pravém oku. Družině řekne, že v tomto údolí našel skupinu prastarých mohyl a do jedné z nich se mu podařilo vykopat průchod, sám se však neodvažuje vstoupit dovnitř, má strach z duchů. Otevřená hrobka je jen pár desítek metrů od Medivina va stanu. Úkolem lupiče je nalákat kolemjdoucí cestovatele, zejména dobrodruhy, do mohyly pod záminkou vyzvednutí nějakého vzácného předmětu, za nějž jim slíbí tučnou odměnu. Jeho kumpáni už čekají opodál, schovaní v malé prohlubni asi sto metrů severně od mohyly, aby mohli zavalit vchod, jakmile do ní kořist vstoupí (dobrodruzi si jich mohou všimnout a celou lest prohlédnout, můžeš to ověřit jako past proti Inteligenci o síle 11 nebo dát hráčům indicie v podobě podezřelého Medivina va chování, zvuku podobnému kýchnutí, který se ozve z prohlubně apod. Medivin se bude snažit všemožně vyhnout tomu, aby družinu do hrobky doprovázel. Pokud selžou jeho výmluvy ohledně strachu, propadne předstíranému záchvatu šílenství. Když ani toto nezabere, vstoupí do mohyly, ale jakmile tam budou i postavy, použije svůj

prsten s kouzlem hyperprostor (ten má na prstě hned na začátku setkání, kouzelník, alchymista či postava znalá magických předmětů po obchodní stránce jej může poznat, je to past Int ~ 12 ~ všimne si/nevšimne si, PJ si háže skrytě). Dalším varovným znamením může být velký balvan, který stojí blízko vchodu do mohyly.

Jakmile vstoupí postavy do mohyly a projdou krátkou, asi dva metry dlouhou chodbou, která klesá mírně dolů a stáčí se doleva, přečti jim následující popis (pokud mají nějaký zdroj světla, jinak uvidí jen siluety sarkofágů a tmu):



### Vnitřek mohyly

*Je to tu samý prach, střepy a sem tam nějaká pohozená kost. Mohyla je celá utvořena z navrstveného kamene, podlaha je pak z udusané hlíny. Kromě několika zetlelých a rozlámaných dřevěných polic a lavic jsou po pravé straně od vchodu zbytky tří prostých kamenných sarkofágů. Jejich desky, či cokoli, co je uzavíralo, už tu není, a tak lze nahlédnout do jejich útrob. Ty jsou však vesměs prázdné, ať už v nich bylo co chtělo, teď je to pryč nebo se snad válí po zemi kolem. Vše, co snad mělo někdy nějakou hodnotu, bylo buď rozbito na střepy, nebo již dávno odneseno a prodáno do sbírky nějakého bohatého měšťana.*

Hned v zápětí sklapne nastražená past a lupiči uzavřou vstupní otvor. Jejich vůdce promluví k vězňům například takto:

*„Slyšte vy hlupáci, odložte všechny zbraně a vše cenné, co máte u sebe, a poté vám umožníme jednomu po druhém vyjít ven. Pokud si neponecháte žádného šperku, klenotu, zbraně či čehokolí, co by mělo tu nejmenší hodnotu, nic se vám nestane a vy budete moci jít svou cestou. Běda vám však, pokud byste si hodlali něco ponechat, či se snad proti nám obořit s mečem v ruce. Pamatujte, že vás můžeme nechat uvnitř této práchnivé sluje třeba na věky věků! Dávám vám hodinu času na rozmyšlenou a potom mi sdělíte své rozhodnutí!“*

Kámen je zvenčí zapřen několika dřevěnými kůly, takže jej nepůjde odvalit. Pokud někdo ovládá hyperprostor, má šanci mohyly opustit, ale klidně se mu může stát, že se ocitne uprostřed hordy nepřátel - dobrodruzi neví, kolik protivníků proti nim stojí a kde se přesně nacházejí. Bandité svůj slib nesplní, a pokud se jim družina vzdá, skončí na nejbližších stromech se smyčkou kolem krku.

Družina má nyní dostatek času, aby se pokusila něco podniknout. Lupiči jim sice dali hodinové ultimátum, ale spíše se snaží postavy zastrašit, než aby jim po této době nějak přímo usilovali o život. Raději vyčkají, až po několika dnech v podzemí jejich vězni zeslábnou a stanou se snadnou kořistí. Průzkumem vnitřku mohyly postavy zjistí následující informace:

- kosti na zemi patří humanooidním tvorům a jsou poměrně málo staré (tady nechávají lupiči oběti svých podlých činů, i to by mělo být pro postavy varování před neuváženým vydáním se na milost)

- hrobku naplňuje mrtvolný puch z tlejících těl (jedno lidské, jedno hobití), které jsou oblečeny v prostých šatech a nemají u sebe nic cenného. Zápach se však nedrží v místnosti, ale je odvětráván (nápadnost 0%)

- střepy na podlaze jsou vesměs z keramických nádob. Pokud se některá postava vyzná alespoň slušně v archeologii, historii či příbuzné vědě, zjistí, že se jedná o keramiku z doby přibližně 530 K. l.

- čas od času se tudy prožene krysa. Když ji někdo bude pozorovat, odhalí, že vždy zmizí za prvním sarkofágem.

- za druhým sarkofágem je zapadlá a do hlíny zadupaná stříbrná náušnice (nápadnost -20%). Má tvar hvězdy a je zdobená precizními rytinami. Není magická, ale pro sběratele a milovníky umění bude mít velkou cenu.

- za prvním sarkofágem je tajný vchod do druhé části mohyly, který je mírně pootevřen (objekt, nápadnost -10%). Aby se jím dalo prolézt, je nutno jej odtlačit (past Síla ~ 15 ~ povedlo se/ nepovedlo se, tlačit mohou naráz až tři postavy).

### **Tajná místnost mohyly**

*Všechnu pozornost k sobě přitahuje kostra válečníka na kostlivém koni, stojící uprostřed tohoto ponurého místa. Válečník je oděn ve staré zrezivělé rytířské zbroji, na hlavě mu visí zprohýbané zbytky přilby s korunkou na vrcholu. Kostlivec má na jedné paži připevněn štít s útočící orlicí ve znaku, ve druhé mu vězí kopí. Sedlo koně je bohatě vykládané černými perlami a stříbrnou nití, omšelá uzda musela podle několika zlatých nití kdysi být téže barvy. U sedla visí v ozdobné temně modré kovové pochvě dlouhý meč, a zdá se být zdaleka nejzachovalejším předmětem v této temné místnosti. U stěn mohyly leží roztroušené a patrně zkamenělé zbytky pokrmů a nápojů, protože jinak by se o ně postaraly krysy rejdicí kolem. Je tu také několik zachovaných cínových pohárů a táců, rozpadlá truhla, ze které zbyla jen rzi prolezlá kovová konstrukce a dvě velké hliněné vázy zapečetěné voskem, se znakem dnes již neznámého výrobce.*

Zde odpočívá jeden z lidských pohanských náčelníků, který padl dávno po odchodu Arvedanů z Tary. Kostra koně je vyztužena kovovou konstrukcí, ta je ale již značně prorezlá, a tak se při sebemenším dotyku spolu se svým jezdcem rozpadne v hromadu kostí a rzi. Najít a použít se dají následující věci:

- štít, pokud si někdo dá práci s jeho opravou a čištěním. Parametry má jako normální štít.

- dlouhý meč, který je stejně jako jeho pochva z lintiru a jeho parametry jsou 9/+1, obrana zbraně +1 a temně hučí, když je v dosahu třiceti metrů goblin

- masivní zlatý řetěz (váha půl kilogramu, nepříliš povedená a hodnotná umělecká práce)

- prokletý zlatý náramek v podobě svinutého hada, který každý den ubere svému nositeli jeden život a to bez možnosti vyléčení, dokud se jej nezaví. Sejmout ho lze pouze při překonání pasti Int ~ 8 (při neúspěchu každý další pokus +1 k pasti) ~ sejme/nejde sundat, nebo za použití hraničářova kouzla Zruš prokletí. Po sundání se dají ztracené životy vyléčit

hraničářskými kouzly nebo běžnými lektvary, musí jich však být použito, jakoby postava byla zraněna za dvakrát tolik životů.

-jedna vyschlá váza, druhá s malým zbytkem (zhruba jedno deci) velice kvalitního vína

-ve zbytcích truhly se nachází několik ženských měděných šperků a stříbrná jehlice do vlasů ve tvaru motýla

-kouzelné koňské sedlo zvyšující OČ o 2 zvířeti, které jej nosí.

V jižní části tajné místnosti mohly začínat tunel, který vede asi sedmdesát metrů na východ, do houštin. Vykopal jej asi před měsícem trpasličí prospektor, přímo pod nosem lupičů, který se ale po pitce na oslavu svého objevu stal kořistí místní dravé zvěře. Tunel je vyhrabán do jílu, asi pět metrů pod povrchem, postavy se jím sotva protáhnou (rozměrnější postavy, tj. svalnatější či břichatí lidé a příslušníci tělesně vyšších ras, budou mít potíže a nemusí být schopny tunelem projít, rozhodnutí záleží na PJ).

Dalšími možnostmi, jak se dostat ze zatarasené mohyly, je použití kouzla hyperprostor.

Problémem v tomto případě je, že družina neví, kde přesně se nepřátelé nachází a patrně se nebude moci pomocí kouzla dostat ven celá. Vyjednávání nebude mít valného úspěchu, leda by někdo z družiny přišel na zajímavý a originální nápad, jak u zlodějů vzbudit ještě větší chamtivost nebo vyvolat strach například z konkurenčních band v okolí.

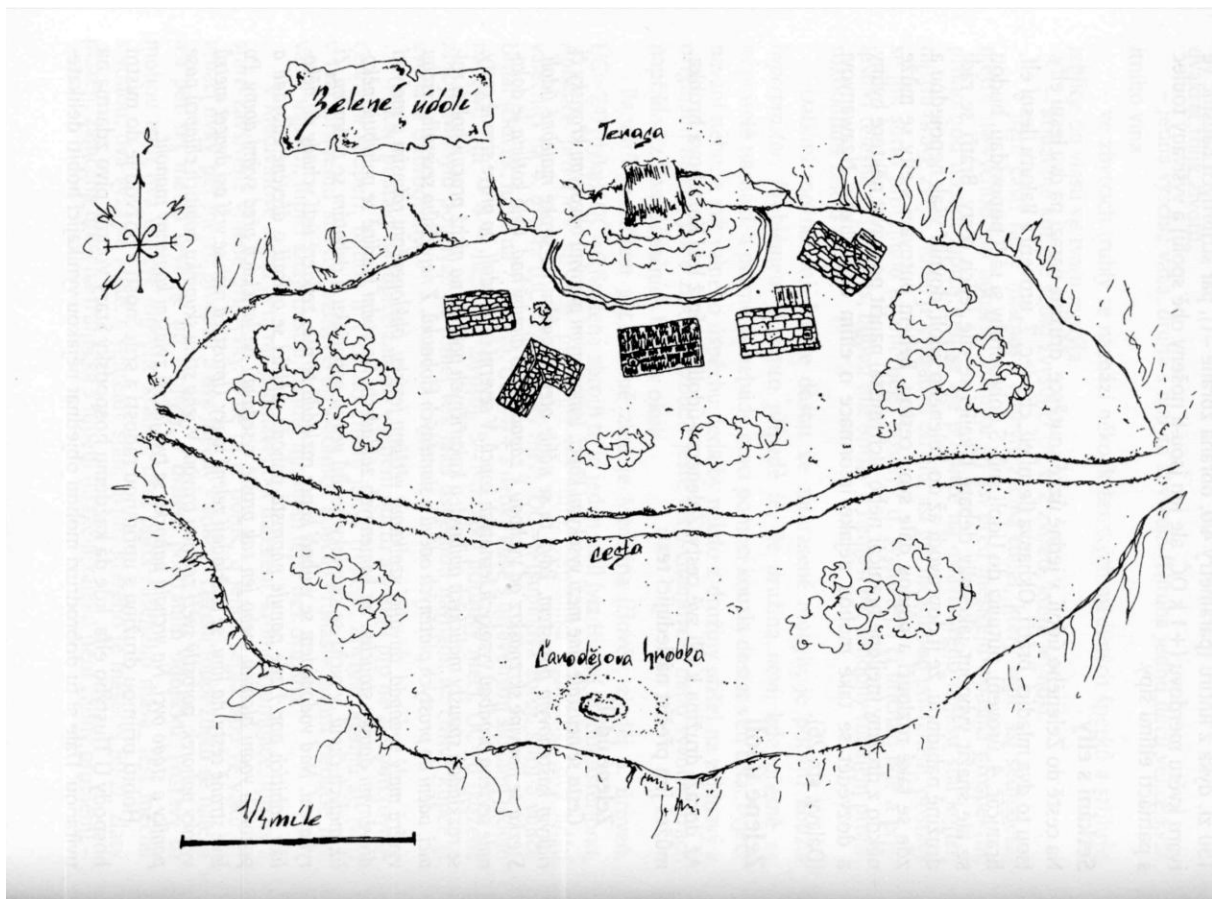
Banditů je celkem pět, kromě zloděje Medivina (člověk, zloděj 3. úroveň, ÚČ=2/0 (dýka), OČ=6 (kožená zbroj)) to je jeden troll (viz Hlavní modul Asterionu, Aplikace pro DrD, str. 43), přeběhlík od elfího odpadlíka Ngawanyi, dva lidští válečníci na 4. úrovni (ÚČ=7/0 (široký meč), OČ=8 (šupinová zbroj, štít)) a vůdce Umar (člověk, lupič na 7. úrovni, ÚČ=7/+1 (lehká kuše s otrávenými šipkami jedem nabawi, Odl ~ 4 ~ nic/1k10 životů), 5/-1 (krátký lintirový meč), OČ=6 (kožená zbroj)). Mohyly používají již téměř rok jako úspěšnou návnadu na chtivé kupce či zvědavé dobrodruhy.

Pokud postavy na lupiče zaútočí v plném počtu a budou pro ně alespoň rovnocennými soupeři, budou mít co dočinění jen s trollem. Zbytek ničemu se tváří v tvář přímému střetu rozuteče do okolních kopců. Pronásledování nebude mít valný úspěch, lupiči znají místní krajinu mnohem lépe než družina.

V Medivinově stanu není nic zajímavého k nalezení, kromě krumpáče, lopaty a staré zavšivené vlněné přikrývky. Dále tu je poník, u jehož sedla jsou ve vaku tři vrhací dýky, pět metrů provazu a dva měchy s vodou. Ležení loupežníků se nalézá asi pět set metrů severně od mohyly, v malém postraním údolíčku. Postavy tu mohou najít dva čerstvě ulovené králíky, osm porcí sušeného masa, šest měchů s vodou, dva vyzábělé koně, a velitelův stan, uvnitř kterého je měšec s 50 zl, zlatý prsten, zamčená dřevěná truhlička s lupem (uražení zámku není žádný problém) - 150 zl, dýka z lintiru (parametry 4/0, obrana zbraně -1), pár stříbrných náušnic ve tvaru květu merdovu (+1 k OČ, ale jen jsou-li nošeny obě spolu) a vyšívaný toulec s patnácti elfími šípky.

### A.1.1.3 Setkání s elfy

Na cestě do Zeleného údolí, v jedné úzké soutěsce, družina narazí na dva lesní elfy. Jsou to dva mladíci, bratři, Okhanya (lesní elf, chodec, 7. úroveň) a Bakutu (lesní elf, hraničář, 4. úroveň), putující do Údolí snů. S dobrodruhy si rádi popovídají, budou se ale snažit vyhnout jakékoliv debatě týkající se cíle jejich cesty. Bratři se rádi družině nabídnou, že ji doprovodí až do Zeleného údolí, dovnitř však nepojedou a zde se také rozloučí a půjdou dále svou cestou. Během putování s elfy se může někdo z družiny (nejlépe hraničář nebo alchymista) naučit poznávat některé byliny a dozvědět se také mohou nějaké informace o elfím odpadlíkovi Ngawanyovi (Dálavy, str. 26).



#### A.1.4 Zelené údolí

Až dorazí družina k cíli své cesty, Zelenému údolí, v němž leží Korathova hrobka, můžeš jim přečíst následující text:

##### Zelené údolí

*Cesta se neustále vine mezi vysokými kopci, lemovanými planými olivovými křovisky či řídkým kaštanovým porostem, když tu se náhle otevírá pohled na široké malebné údolí. Stezka se jím vine skrz naskrz od východu k západu jako dlouhý had. Celá kotlina je dokonale sevřena hradbou vysokých lesnatých kopců. V severní části údolí, po pravé straně cesty, se rozkládají spousty maličkých obilných a kukuřičných políček, na nichž pracují hobiti rolníci, oděni do prostých plátěných oděvů a slaměných klobouků. Z nejvyššího severního vrchu vyvěrá malý vodopád, dávající vzniknout většímu jezírku, obklopenému rákosím a malými dřevěnými domky stojícími na kamenných základech. Na vodní hladině se pohybuje několik malých člunů, v nichž se skupinky hobitů věnují odpočinku a debatám se známými, či rybaření. Nad vodopádem se v úbočí kopce rozkládá terasa, ze které ústí vchody do několika hobitích nor. I zde panuje naprostá pohoda, půlčiči se opírají o dřevěné zábradlí a pozorují vodní hladinu, nebo jen tak prostě vysedávají na lavičkách před svými domy. Po levé straně cesty, na jihu, se rozkládají zelené louky. Uprostřed nich se vrší asi dvacet metrů vysoký pahorek, porostlý svěží zelenou trávou. V jeho stínu skupinka hobitích chlapců pase poníky a stádo ovcí. Na vrchole pahorku se tyčí jakýsi zvláštní kamenný monolit.*

Hobiti přijmou družinu s upřímnou radostí a srdečností a pozvou je do místní hospody U Tlustého elfa, kde dá každému hospodský Starý Vobrňák pivo zdarma na uvítanou. Dále si tu dobrodruzi mohou objednat nějakou vynikající hobití delikatesu, např. jehněčí klobásky v ovčím sýru polévané kokosovým mlékem, lahodný nektar nawi, pstruhy plněné pomeranči a mnoho dalších. V hospodě, stejně jako v celé vesnici, se volně pohybuje několik psů, jsou to dobrácká zvířata, potomci hlídacích plemen z Brigovi Studánky. Pokud budou mít postavy



mezi sebou nějakého kouzelníka či alchymistu a ti na sebe svůj naturel prozradí, začne k nim být většina místních obyvatel ostražitá, ale zvědavost a ochota naslouchat novinkám z okolního světa bude mnohem větší. Hobiti žijí v Zeleném údolí již téměř třicet let, kdy sem dorazilo pět rodin: Prskalovi, Krysolapičovi, Vobrňkovi, Vlčounovi a Medožroutovi. Zdejší komunita je odloučená od okolního světa, občas se jen někteří vydávají navštívit známé a příbuzné dále na západě Elfích kopců. Na východě je cesta nebezpečná, zvláště když tam nyní sídlí banda zločinců. Pokud družina s bandity skončila a zmíní se o tom, budou jim hobiti neskonale vděční a dobrodruzi se tak dočkají ubytování i stravy zdarma - jen si budou muset dát více postelí k sobě a pozor na hlavu (pokud ovšem nejsou všichni hobiti, skřítci či trpaslíci). O kopci na jihu údolí (kde stojí monolit s vchodem do Korathovy hrobky) toho místní moc nevědí, snad jen to, že tu byl, když se zde usídlili a zřejmě ještě dlouho bude. Několik zvědavých mladíků a dívek družinu k pahorku ochotně zavede. Hobití mládež dokáže být pěkně neodbytná a otravná, jakmile však dojde k otevření vchodu u kamenného monolitu, rozprchnou se do všech stran a dají družině pokoj.

V Zeleném údolí je v současné době devatenáct obydlí, z toho sedm nor na terase nad vodopádem, místní chloubou a domovem těch nejbohatších. Na terasu vedou z východu i ze západu schodiště, lemovaná šípkovými keři a květinovými záhony - pěkné místo pro romantickou procházku. Zde, v nejhonosnější noře, žije starosta Zeleného údolí a otec dvanácti dětí, Krtík Vlčoun. Starosta má poslední dobou problémy s neznámým zlodějem, který obchází hobitími přístřešky, a tak družinu požádá o pomoc. Nabídne odměnu 50 albirejských orlů a vynikající semínka zeleniny a okrasných květin, dovezené z Borůvkového hvozdu.

Za poslední měsíc byla vykradena jedna nora, dům tety Medožroutové a Prskařův rybářský domek. Toto je však pouze oficiální verze, starosta a hospodský si pozvou dobrodruhy stranou a tam jim prozradí, že i oni se stali obětmi krádeže. Požádají postavy o diskrétnost, mají totiž obavy, že by mohli přijít o svou váženost a důstojnost, pokud by se mezi hobity rozšířilo, že i oni byli poškozeni. Zjistit totožnost zloděje lze několika způsoby a asi nejúčinnějším je nenápadné vyptávání se poškozených. Také důkladné pozorování dění v Zeleném údolí povede patrně rychle k cíli. Splněním tohoto úkolu stoupne vysoce cena družiny v Riamových očích a další zakázka od něj bude jak lépe placená, tak důležitější s ohledem na vývoj osudů světa.

#### **A.1.1.4 Noční zloděj**

Syn hospodského Pstružik a starostova dcera Bylinka chtějí žít spolu, i proti vůli svých rodičů. Našli si za vodopádem malou jeskyni, do které si začali shánět vybavení, pravda trochu neobvyklým způsobem. Jsou ale pevně rozhodnutí, že jakmile otcové povolí a oni se budou moci vzít, vše vrátí a ještě si to třeba odpracují na polích nebo v domácnostech poškozených. Toto se dobrodruzi dozví od okradených:

#### **Bageta Medožroutová, hobit v domácnosti**

Bageta žije ve větším domku poblíž cesty, kolem pobíhá pes, který bude k dobrodruhům velice přítulný. Má lenivého manžela a sedm neposedných dětí. Bageta je červenolící hobit ve středních letech, ráda si povídá a neustále utíká od předmětu hovoru. Stejně jako většina místních obyvatel je velký dobrák od kostí. Postavám poví například toto:

*„Stalo se to přesně před jedním aldenem, v noci. Umyla jsem nádobi, utřela podlahu a dala kostičky od večere Lud'ovi, to je náš pes, víte? On je moc hodný, mazlivý, akorát, že má blechy. Kde jsem to skončila? Jo aha! No, manžel přišel z hospody a to vám povídám, jak se někdo napije piva od Starýho Vobrňka, už s ním večer nic není, to mi věřte. Hm. Kde jsme to byli? No, takže jsem dala dětem dobrou noc a najednou z obýváku slyším ránu. Běžím tam a první co vidím je okno otevřené dokořán a venku mizí ve tmě nějaký stín. Víte, u nás se nezamykají ani dveře, protože se tu všichni známe, to*

*musel být někdo cizí. Ale kdo? Občas sem zabloudí někdo z těch podivínských elfů, možná ten. A náš pes? Ten si spokojeně smlsíl na věnci buřtů, vždyť mohly být otrávené, chudáček Ludá. A víte co nám ten zloděj sebral? Několik hrnců, kotlík na vaření, talíře a příbor, divné, nemyslíte?"*

Zde by mohl být stopou věnec buřtů. Ty se dají koupit buď v hospodě U Tlustýho elfa, nebo přímo u jejich výrobce, řezníka Bůčka Krysolapiče.

### **Čmoudil Medožrout, drobný podnikatel**

Žije na místní poměry v celkem přepychově zařízené noře, kde má také malý obchod s vlastnoručně vyráběnými potřebami k zahrádkářství a práci na poli. Čmoudil je zakulacený hobití dědeček, který se snadno rozčílí. V jádru je však veliký dobrák a dokáže odpouštět. Je hlavou zdejší rodiny Medožroutů, na což je velice hrdý a dává to najevo zlatým přívěskem v podobě medové plástve, visícím mu u opasku.

*„Taková drzost! Taková veliká drzost! Ale počkejte, až se mi ten zloděj dostane do ruky, strčím ho do sklepa a tam ho nechám! Jo, ať zčerná potvora! Před pětadvaceti dny jsem byl spolu s celou rodinou na oslavách narozenin mého osmnáctého vnuka a když se vrátím, co nevidím. Dveře do domu otevřené, koberec v předsíni pryč, památeční křeslo po dědečkovi Stuhlovi pryč, obrazy, váza a stůl, to všechno taky někde v čoudu. Většina sousedů prý spala nebo slavila spolu s mou rodinou, takže si ničeho zajímavého nevšimli. Ale já vám povím kdo to byl! Ten karbaník Bůček Krysolapič! Neustále při kartách švindluje, tak co jiného byste od takové osoby mohly čekat? Navíc, narozdíl od ostatních rodin nebyl nikdo z Krysolapičů dosud okraden! A to je velice podezřelé! Velice!"*

Tady se asi postavy nic podstatného nedoví, maximálně sejdou ze správné stopy a půjdou za Bůčkem Krysolapičem.

### **Toník Prskal, rybář**

Toník je vyzábělý hobití čahoun, považovaný místními za příštího starostova nástupce. Je moudrý a zbytečně se neunáhluje. Má manželku Lesinku a dva hochy. Jeho domek stojí nedaleko místa, kde si hobiti přivazují k dřevěným kůlům zapuštěným do země své loďky. Je to prosté rybářské obydlí, plné sítí a udic.

*„Já osobně si myslím, že to bude určitě někdo z nás hobitů. Vyzná se tu dokonale, to nemůže být někdo cizí, či snad elf, jak tu někteří rádi rozhlašují. Také bych nevinil Krysolapičovic Bůčka. Viděli jste ho? Až ho poznáte, zjistíte, že on to určitě být nemohl. Občas někdo šeptne, že řádění nočního lupiče nešel ani samotný pan starosta. Ten, místo aby se staral o naše zájmy, jen hlídá svou dceru Bylinku před synem hospodského, Pstružikem. Někdy, když za úsvitu vytahuji síť, vidávám ty dva, jak přicházejí odkudsi od vodopádu. Asi tam budou mít nějaké hnízdečko lásky. A co bylo ukradeno mně? Jeden z mých člunů, ale stejně už do něj zatýkalo, žádná škoda."*

Toník může svými slovy družinu navést na správnou stopu, ke skrýši za vodopádem. Poblíž vodopádu je také v rákosí ukryt ukradený člun.

### **Krtík Vlčoun, starosta**

Starosta Zeleného údolí je vdovec, jeho žena se zabila při pádu z poníka. Proto si dává náramně záležet na výchově svých dvanácti dětí, z nichž nejstarší a jediná dcera Bylinka je jeho největší chloubou a pýchou. Proto jí také odmítá provdat za Pstružika Vobrníka. Přese všechnu snahu se mu ale nedaří ty dva od sebe oddělit. Krtík je noblesně oblečený hobit, kouří neustále ze své dýmky a nechá se oslovovat jedině pane starosto.

*„Víte, především mi z krbu zmizelo několik květin i s květináči. Není to sice žádná velká krádež, ale zřejmě to zapadá mezi předměty, které si neznámý pachatel vybírá. Nic cenného, jen vybavení či zařízení domácností."*

Krádež květin družině asi moc nenapoví, snad jen to, že zloděj bude zřejmě buď značně výstřední, nebo nadšený botanik.

### **Starý Vobrník, hospodský**

Starý Vobrňák je vskutku velmi starý, ale přesto čilý a plný energie jako nějaký mladík. Má jediného syna, Pstružíka, který má po svém otci jednou převzít hospodu a vůdčí roli v rodině Vobrňáků. Starý hospodský se proto velice zlobí na starostu, kterému to vše nestačí a odmítá dát Bylinku jeho synovi za ženu. Zato s ním nemluví a pivo mu ředí vodou. Druhým dítětem Starého Vobrňáka je hospoda U Tlustýho elfa, vyhlášená kromě svých pochoutek také původní recepturou piva a šlehačkou se skořicí.

*„Ptáte se co mi ukradli? Dvě židle z kuchyně a starou ovčí deku. Nechápu proč zrovna tohle, lepší by bylo, kdyby mi ten lotr vzal něco cenného. Hlavně nikomu nic neříkejte, pokud by se rozneslo, že mi někdo vzal židle, asi bych se ostudou propadl.“*

Také zde nejsou žádné stopy, které by vedly dál, vše jen nasvědčuje tomu, že pachatel se výtečně vyzná ve zdejším prostředí.

### **Bůček Krysolapič, řezník**

Řeznictví se nachází hned kousek za Toníkovým rybářským domkem. Zde bydlí pan a paní Krysolapičovi. Nemají děti, zato ale tři psy, čtyři kočky a hlavně čtyři statné hobití chasníky, podírající Bůčka a jeho ženu Bočinu při každém jejich kroku. Každý z manželů vypadá při „chůzi“ jako pomalu se kymácející koule, ze které trčí malá hlavička. Jejich obezita je tak proslavila, že se na ně občas jezdí dívat hobiti i z vesnic daleko na západním úpatí Elfích kopců. Nezaslechli byste však žádné hanlivé urážky či posměch, naopak, manželé Krysolapičovi jsou velice populární ať pro své vynikající uzeniny, které za ně podle původní receptury musí připravovat tovaryši, tak pro smysl pro humor. Mezi mnoha hobity pak platí, čím tlustější, tím bohatší a tedy váženější. Kdyby chtěli hobiti mít krále, nemuseli by již hledat další adepty. Velkou láskou řezníka Bůčka je karban v hospodě U Tlustýho elfa, kde pravidelně poráží Čmoudila Medožrouta. S Čmoudilem jsou jinak staří přátelé, občas si ale dokážou navzájem provést pěknou vylomeninu, řeč o Krysolapičově ústřední úloze ve zlodějně je jen další z nich.

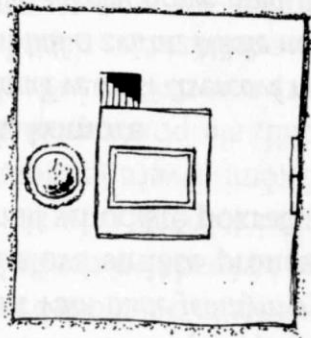
*„Ech, zloděj? Ano, ano, obchází tu zloděj. Mne však dosud nenavštívil a myslím, že by mne sotva odnesl, že má drahá kotletko, hihhi! Prý jsem tím lupičem já sám. No ovšem! Jsem to já! Nejraději pak do domů lezu komínem, hihhi! Musíte jít za někým jiným přátelé, a kdyby mne snad chtěl starosta zatknout, tak kdo mu bude prodávat jeho oblíbené klobásky? Hihhi!“*

Další hobiti okradeni nebyli a nebudou mít žádné podstatné informace. PJ je může využít k tomu, aby postavy popostrčil ke správné stopě a obrátil jejich pozornost k tajnému doupěti.

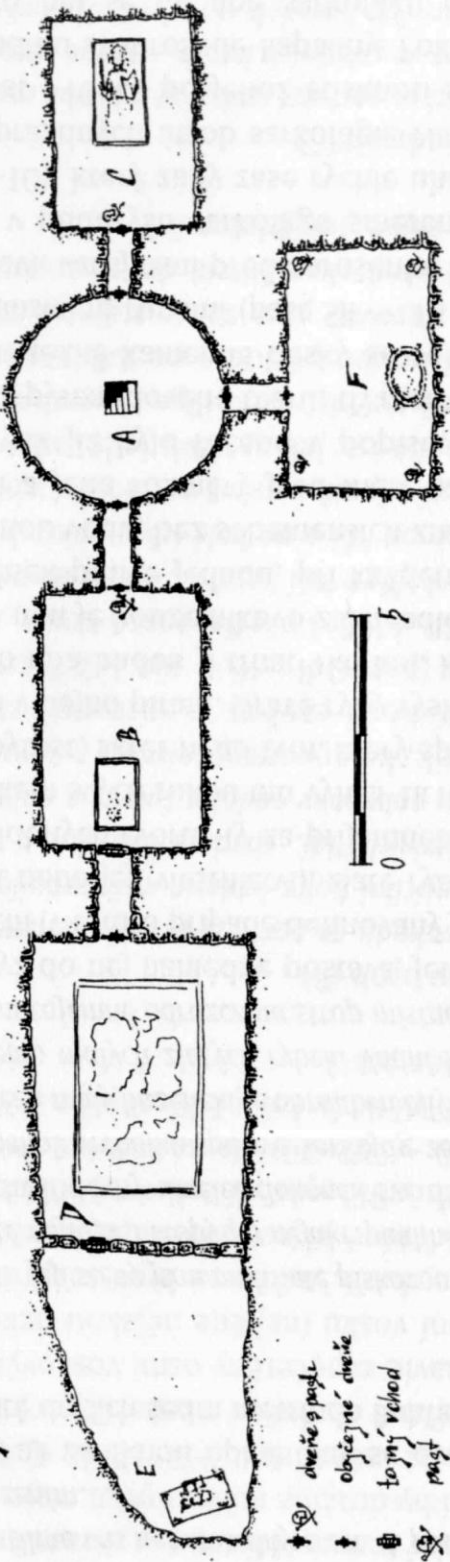
### **Skrýš za vodopádem**

Za vodopádem, tři metry nad zemí, je malá jeskyně. Lze se do ní dostat pomocí provazového žebříku, ten je ale nyní svinutý uvnitř. Jeskyně sestává ze dvou malých komor. Dobrodruzi tu naleznou všechno ukradené vybavení a také hobití milenecký pár. Bylinka se Pstružíkem jim objasní svůj motiv a požádají je o soucit. Slíbí, že vše vrátí, a poprosí o pomoc s tvrdohlavými otci. Doufají, že družina bude mít vliv na zatvrzelého starostu, který brání jejich sňatku, a uraženého hospodského. Zde opět mohou postavy uplatnit svou výřečnost. Starosta splní svůj slib a vyplatí družině odměnu. Zda nakonec svolí ke svatbě, záleží hlavně na tom, jakým způsobem si s ním družina promluví.

*Blížební komora*



*Podzemí pod sanktářem*



### A.1.5 Čarodějova hrobka

Pod monolitem na kopci v jižní části Zeleného údolí je vstupní chodba do Korathovy hrobky. Když družina přijde k pahorku, na němž monolit stojí, můžeš jim přečíst následující popis:

#### Monolit

*Časem a větrem obroušený žulový kámen, asi dva metry vysoký a metr široký, je plný puklin a prasklin. Dnes již těžko někdo zjistí jeho stáří, možná kdyby se podařilo rozluštit staré runové nápisy na jeho jižní straně, prozradily by informace na něm vyryté něco víc. Runy jsou však stejně jako celý monolit zarostlé lišejníkem, těžko čitelné a na mnoha místech zcela vyhlazené.*

Na severní straně se pod vrstvou lišejníku nachází stejná rytina, jako je ta na přívěšku od Kylchy (nápadnost –5%). Vchod do hrobky je tvořen kamennou deskou, ta se rozevírá do stran. Po přiložení klíče se vstup do hrobky otevře, což můžeš okomentovat následujícími slovy:

*Za skřípění a dunění, které vychází odkudsi z útrob kopce, se v patě monolitu otevírá čtvercový otvor o straně jednoho metru. Když ustanou otřesy a oblaka prachu usednou, objeví se prastaré kamenné schodiště vedoucí kamsi do zatuchlého podzemí.*

#### A.1.1.5 Popis hrobky

Celé mausoleum je postaveno ze žulových kvádrů. Ty jsou zvenčí zakryty pahorkem a zevnitř silnou vrstvou omítky. Kopec byl na hrobku navršen v pozdějších dobách uměle, z obav z jejího vykrádání, dříve měla tvar malé stupňovité pyramidy s oříznutou špicí. Na vrcholek, ke kamennému monolitu, stoupalo od jihu schodiště. Zde býval vchod, který zůstal zachován dodnes.

Hrobka je uvnitř zachovalá, částečně díky ochranným kouzlům a částečně díky tomu, že se do ní dosud nikdo nevloupal. Podlahy jsou zdobeny barevnou keramickou dlažbou, která tvoří spletné mozaiky. Stropy jsou stejně jako většina stěn omítnuté a pokryté krásnými malbami představujícími dávných stavitelů o posmrtném životě nebo výjevy z žití pohřbeného.

Pokud nebude napsáno jinak, jsou dveře jen ztěží rozeznatelné od okolních stěn, občas mají rozdílnou malbu a pokud se nejedná o tajné vchody, dají se poznat podle svého obrysu na jinak hladkých zdech. Po stisknutí drobného oválného tlačítka, které je vždy důmyslně ukryto pod některou z kreseb, se dveře vysunou vzhůru a zcela zmizí ve svém horním okraji.

Ve většině chodeb a místností funguje osvětlení na bázi malých čirých krystalů, umístěných v okolních kresbách většinou na místě očí (lidí, ptáků, zvířat). Každý takový krystal vydrží svítit až půl dne, kdy vrhá několik sloupců světla do několika určených směrů (podle toho, jak je vybroušen), a poté se vypíná do té doby, než je znovu skrze miniaturní magické zřídlo pod hrobkou nabit (to trvá zhruba tři hodiny). Každý takovýto krystal se dá vyloupnout (bude hřát až pálit do dlaní), tím se ale jeho schopnosti vyzařovat světlo ztrácejí a je dále k tomuto účelu nepoužitelný (i kdyby byl opět zasazen nazpět). Osvětlení se zapne vždy při vstupu do místnosti či chodby, po jejich opuštění se opět deaktivuje. Na celé ploše mausolea nefunguje žádná z verzí kouzla hyperprostor, občas se může stát, že kouzelníkovi bude trvat vyvolání nějakého kouzla o jedno až dvě kola déle. To vše je důsledkem několika mocných arvedanských kouzel, seslaných při zapečetění hrobky.

Vzduch je v celém mausoleu suchý a těžký, s menšími obtížemi (občasná únava, pocity mdloby) se však dá dýchat.

#### Vstup do hrobky

Schodiště sestupuje pět metrů do nitra pahorku, kde jsou přehrazeny na mírně rozšířeném schodu těžkými dveřmi. Na nich je obrovská, více jak metrová rytina staré tváře. Můžeš přečíst následující popis:

*Z povrchu dveří, které přehrazují schodiště, vystupuje rytina obří tváře, staré, spalující vševědoucím pohledem. Jde z ní velice nepříjemný pocit, jakoby cosi z této kamenné masy bedlivě pozorovalo všechno, co se děje před ní. Vzduch kolem začíná být prosycen jakousi neviditelnou záští a nenávistí k nevídaným vetřelcům. Atmosféra tu houstne a dělá se velmi dusno.*

Po chvíli, za světelných a zvukových efektů, které dodají scéně démoničnosti, tvář promluví syčivým, hlubokým hlasem. Při její řeči se na okolních stěnách zobrazí děsivé výjevy bolesti, mučení a smrti.

*„Sújite opovážlivci a pohlédněte na okolní stěny. To vše a mnohem více čeká každého, kdo by se opovážil narušit klid a spánek mého pána. Obratě své kroky nazpět, dokud ještě můžete a zapomeňte na své zkažené chutě po cizím bohatství. Odměnou vám bude váš život a snad i milost bohů, až jednou sami předstoupíte před jejich soud.“*

Pokud družina odejde, vše u dveří se vrátí k normálu. Když zůstane, promluví tvář ještě jednou.

*„Nu dobrá vy bezbožníci, nebudu vám bránit v odchodu na onen svět. Ale vězte, že pokud jsou vaše úmysly nečisté a temné a namísto úcty a pokory k činům mého pána jste přišli rabovat a znevažovat jeho památku, stihne vás nemilosrdný trest. A potom mějte na paměti, že smrt vám bude jediným vysvobozením...“*

Poslední slova strážce pronese tiše, až zaniknou úplně. Pak se dveře vysunou nahoru a odhalí schodiště pokračující ještě dalších sedm metrů do Pohřební komory.

### **Pohřební komora**

*Schody končí ve větší čtvercové místnosti. Její stěny jsou omítnuté pískovou barvou a pokryté kresbami lidí a zvířat. Nikde není ani té nejmenší stopy po nějaké puklině či prasklině, vše je dokonalé, jakoby právě před malou chvílí dávný umělec dokončil své dílo. Uprostřed místnosti stojí malé stupňovité pódium, na jehož vrcholku spočívá sarkofág ze zeleného kamene. V severní části pohřební komory se nalézá malý bazének. Je obrouben bílým mramorem a v jeho průzračně čisté vodě lze spatřit hejno malých zlatých rybek. Vodní hladina občas zajiskří záblesky světla, které vrhají fantaskní tajemné odrazce na strop místnosti.*

Bazének s rybkami je kouzelný. Když do něj nahlédne postava, jenž nespáchala během posledního měsíce nějaký zlý čin (v tomto případě definovaný jako čin, kdy postava úmyslně poškodila živou bytost nebo její vlastnictví), zlaté rybky se rázem změní v několik průsvitných, vílám podobným tvorům. Ty za příjemného zpěvu dobrodruha obestoupí a je-li zraněn, dotykem svých rukou mu vyléčí 1k10 životů. Pokud do bazénku naopak pohlédne zlá bytost, skřet nebo tvor, který spáchal nějaký ohavný skutek, rybky se rychle promění v hejno piraňí. Dravé ryby vyskočí z vody a vrhnou se na postavu. Zakousnou se do ní a budou ji trhat 1k6 kol. Každé kolo ji uberou 2-7 životů. Jedinou pomocí pro něj je kouzelníkovo zaklínadlo Zruš kouzla. Na každou z postav účinkuje bazének pouze jednou, při každém dalším pozorování vodní hladiny již spatří jen kalnou vodu, bez sebemenších známek života.

Sarkofág je ze zeleného mramoru a jeho rozměry jsou metr na výšku, dva metry na šířku a tři metry na délku. Jak již bylo řečeno v popisu, sarkofág se nachází na vrcholku stupňovitého pódia pyramidového tvaru, tři metry nad úrovní podlahy Pohřební komory. Po odsunutí těžké kamenné desky se sochou spícího starce s holí v ruce a popsané arvedanskými runami (past Sil ~18~ odsunula se/neodsunula, tlačit může až pět postav), varujícími před narušením klidu navěky spícího, vyšlehně směrem vzhůru (tj. v půdorysu sarkofágu směrem ke stropu) fialový plamen (past Obr~8~1 nic/1k10 životů), který záhy zase rychle uhasne. Dobrodruhům se poté naskytne pohled do prázdných útrob sarkofágu. Na jeho dně je ukrytý spínač (mechanismus, nápadnost -10%), po jehož stisknutí se dno rozestoupí a odhalí pohled na vlnící se hladinu stříbrošedé kapaliny. Pokud se někdo hladiny dotkne, přelud zmizí a místo něj se na dně sarkofágu objeví točité schodiště, vedoucí 12 metrů hluboko, do skrytých pohřebních síní.

## Vstup do tajných prostor (A)

*Točité schodiště klesá snad deset metrů do místnosti kruhového tvaru. Je zde suchý, těžce dýchatelný vzduch. Místnost je prázdná.*

Po chvíli by družina mělo objevit troje dveře vedoucí do chodeb na jih, východ a západ (objekt, nápadnost +20%). Za východními i západními dveřmi se nacházejí druhé, zvláště chráněné dveře. Otvory mezi nimi stěnami jsou zalité voskem a dveře jsou navíc zapečetěny osmi voskovými pečetěmi. Dveře je možné otevřít až po odstranění vosku (nejlépe nějakou úzkou čepelí, ale pozor, pokud se nejedná o kouzelnou zbraň, může se hrot snadno ulomit) a rozlomení všech pečetí. Za východními dveřmi je nastražena šipková past (mechanismus, nápadnost -10%), která na příchozího vystřelí celkem pět střel (past Obr~9~nic/1k6 životů + jed/ past Odl~8~ 2 životy/2k10 životů). Za západními dveřmi je podobná past, která však místo šipek vystřelí pětkrát zelené blesky. Za dveřmi na jihu jsou také druhé dveře, ale obyčejné a bez pasti.

## Korathův hrob (B)

*Naproti vchodu se nachází prostý kamenný sarkofág. Stěny místnosti jsou zdobené výjevy zachycujícími boj s hydrou, znázorňujícími jedinou postavu řečníci k zástupům či podobizny nějakých lidí, snad příbuzných a přátel dnešního obyvatele hrobky. Kolem sarkofágu jsou nakupeny nádoby, šperky a další zajímavé a cenné předměty.*

V okamžik, kdy postavy sejmou z kamenné rakve víko, dveře do místnosti se v naprosté tichosti zavřou a místnosti začne vnikat malými otvory u podlahy jedovatý plyn (past Odl~6~nic/1+1k6 životů, přičemž se hází každé kolo a past je vždy o 1 vyšší). Můžeš přečíst tento text:

*Uvnitř sarkofágu leží kostlivec oděný do potrhane a vetché tuniky. Podél levé ruky má položenou dřevěnou hůl a na holé lebce nakreslenou zlatou třícípou korunu. Náhle místnost naplnil dráždivý zápach a sykot vycházející z okolních zdí.*

Jediná možnost, jak zastavit jedovaté výpary, je nalezení spínače, umístěného na jedné stěně zevnitř sarkofágu. Korathovy ostatky, stejně jako všechny poklady v místnosti, jsou jen pře lůd a po nahmatání spínače zmizí (mechanismus, nápadnost -15%). Otravný plyn se ve stejnou chvíli začne odvětrávat stejnými otvory, kterými ještě před okamžikem do místnosti vnikal. Navíc se v hlavě sarkofágu objeví vstup do tajné pokladnice č 1.

## Sepinafiin hrob (C)

*V místnosti se nachází sarkofág z bílého mramoru. Na jeho desce je umělecky ztvárněna podoba ženy ve středních letech, v jedné ruce drží knihu a v druhé brk. Na stěnách je ve zlatých a stříbrných barvách vyveden háj plný ptáků, jejichž tichý zpěv se nese ozvěnou v místnosti. Podél stěn jsou dále naskládány vaky a kamenné truhlice.*

V hrobce odpočívá Korathova manželka Sepinafi. Její tělo je nabalzamované a tvář jí zakrývá zlatá maska se smaragdy místo očí. Dobrodruzi by si však měli rozmyslet, zda kamennou kryptu otevřou. Výstrahou by jim měly být arvedanský nápis:

*„Nech odpočívát ducha naší paní v pokoji! Každý, kdo se opováží rušit spánek spravedlivého, bude navěky proklet a stížen dechem mrtvého!“*

Pokud přeci jen družina hrob otevře, či se snad dokonce zmocní zlaté masky, bude prokleta (do navrácení masky a opětovného uzavření sarkofágu budou postavám sníženy všechny vlastnosti o dva stupně. Navíc budou všichni zúčastnění dobrodruzi stíženi mrtvým dechem, strašlivou nemocí, během které postupně opadává kůže, vytvářejí se jedovaté puchýře a choroba časem přeměňuje postiženého v živou mrtvolu. Nemoc může být léčena stejným způsobem jako prokletí, navíc lze dočasně zastavit její průběh návštěvou chrámu boha Sedmnáctky, pouze však jedinkrát, a to na jeden alden. Ve vacích jsou zrnka obilí a rýže,

zakonzervované a dodnes použitelné. Truhlic je celkem šest a obsahují zlaté šperky, růžové perly a rozpadající se oděvy. Každá truhla se dá běžně otevřít, všechny předměty uvnitř jsou ale stíženy slabší kletbou. Za každý předmět, který si postava vezme (buť by se jednalo třeba o jedinou perlu), rozpadne se na prach jeden z jejích předmětů.

### **Tajná pokladnice č. 1 (D)**

*Uprostřed místnosti se nachází monumentální dílo, jakási detailní mapa. Vše je plné lesku a pohybu, jako by šlo o zmenšeninu skutečného žijícího světa. Řeky rtuti protékají svými koryty, pohoří se lesknou ryzím stříbrem, pouště tvoří zlatý písek a zmenšené podoby měst jsou z temně modrého kovu a drahých kamenů. Nad celou plochou mapy se pohybují hvězdy a planety, vše z drahých kamenů, připevněny na stříbrném mechanismu, který věrně kopíruje skutečný pohyb vesmírných těles. Celé toto unikátní dílo ozařuje jasným světlem diamant ve tvaru dokonalé koule.*

Jedná se o mapu Devíti knížectví. Jakékoliv její porušení povede k zániku tohoto miniaturního světa. Důmyslný mechanismus je závislý na každé, buť té nejmenší součásti, a zásah do něj se stejně jako ve skutečné přírodě projeví negativně. Samozřejmě, že někteří materialisticky zaměřeni dobrodruzi nebudou moci odolat, ale pokud se v družině najde alespoň jedna esteticky smýšlející osoba, měla by zabránit zničení tohoto skvostu. Už jen pouhá informace o nalezišti arvedanské mapy může vynést nemalou odměnu. Pokud však přeci jen dojde k jakémukoliv poškození, celý systém se rozsype jako domeček z karet a zbude „pouhá“ kopice cenných kovů a drahého kamení (celkový počet a zastoupení jednotlivých drahokamů a kovů záleží na vůli PJ, některé se mohou při poškození roztrástit či rozpadnout v prach díky působení magie).

Z místnosti vede tajný vchod do tajné pokladnice č. 2. Otevře se pomocí ukryté stříbrné páčky (mechanismus, nápadnost -10%).

### **Tajná pokladnice č. 2 (E)**

Za tajným vchodem je past (Obr~7~nic/40-120 životů) - pokud si postava, která vejde první, nedá pozor, propadne se podlahou do hloubky čtyř metrů, přímo na ostré hroty kovových bodců.

*Naproti vchodu stojí zdobený kamenný stolec, na němž sedí temná silueta starce. Zdá se, že upřeně pozoruje vstup do této místnosti. V levé ruce svírá dřevěnou hůl a pravou se opírá o kamenné opěradlo. Na klíně mu leží tlustá, v dřevěných deskách vsazená kniha. Na dlouhých, do copů spletených vlasech, spočívá zlatá třícípá koruna. Stěny místnosti jsou kromě obvyklých maleb lemované žulovými policemi, na nichž lze zahlédnout roztodivné předměty, jako jsou hliněné figurky vojáků a dvořanů, zlaté šperky, prastaré zbraně nebo věkem se rozpadající knihy.*

Korathovo tělo bylo preparováno těmi nejlepšími experty své doby, takže i dnes může budit dojem živého člověka. Na místo očí mu byly zasazeny dva vybroušené rubíny. Jeho čarodějnická hůl vypadá jako právě ulomená větev, pokusí-li se ale dobrodruzi zmocnit at' rubínů nebo zlaté koruny, Korathovy knihy či samotné hole, rázem se změní v strašlivou strigu (Hlavní modul, Klíč bytostí astrálních str. 36), který bude bojovat proti nevídaným vetřelcům.

Pokud družina souboj vyhraje, může se pustit do prohlídky kořisti. PJ musí zvážit, zda během lítého boje nedošlo k poškození některých křehkých předmětů, zvláště keramiky. Kromě Korathovy knihy vědomostí, která je chráněna magií, se všechny ostatní knihy nebo svítky rozpadnou v prach, hned jak se jich někdo dotkne. Zdejší suché prostředí jim vůbec nesvědčilo. Korathova kniha je vsazena do pevných dubových desek, na kterých řezby znázorňují boj nějaké postavy s příšerami. Kniha se nedá otevřít, je uzamčena magickou pečetí. Potřebné znalosti k jejímu odemčení má jen nemnoho lidí na Asterionu, např. Alwarin, Riam, Khar, Zyl a další. Bude-li se nějaká postava pokoušet knihu otevřít násilím, zasáhne ji jeden modrý blesk. Více než polovinu zdejších pokladů tvoří umělecké a užité předměty.



Jsou zde křišťálové figurky nějaké staré hry spadané na mramorové desce, bronzové sošky vládkyně hvězd Sirril, učeného Siomena či Poutníka a Soudce, keramické nádoby s malbami dávných hrdinů a jejich činů a mnoho dalších zajímavých předmětů. Také se zde nalézá spousta drahých kamenů, několik set atonů, šperků vyřezávaných ze vzácných dřevin, bohatě zdobených zbraní a zbrojí - sám se rozhodni, kolik toho své družině dáš, či co bylo zničeno buď zubem času nebo následky boje se strigou.

Nyní následuje výčet kouzelných předmětů:

- dvě Dračí přezky Ar Khenoru - zlatá (+1 k Int), stříbrná (+2 k ÚČ střelnou zbraní)
- hadí meč (široký meč z lintiru, zdobený dvěma propletenými hady – 7/0, obrana zbraně 0, zvláštní schopnost - kousnutí zelanské zmije, jed Odl~5~2k6/4k10)
- Korathova koruna (Nasadí-li si ji mág nebo čaroděj, bude moci všechna kouzla, vyžadující na své vyvolání dvě kola a více, sesílat o jedno kolo dřívě. V rozšířeném souborovém systému to znamená, že kouzlo stojí o dvě akce méně. Nasadí-li si naopak korunu na hlavu někdo jiný, než výše zmíněná povolání, přijde o 1k6 životů, což se projeví tupou bolestí hlavy a krvácením z nosu a úst.)
- Korathův černý plášť, uzamčený v železné truhle (vypáčení Sil ~9~ podařilo se/nepodařilo se) se skrytou pastí (vyjíždějící ocelový hrot o délce 0,5 metru - Obr ~7~ nic/2k10 životů). Plášť zvyšuje OČ svého nositele o 2, snižuje pravděpodobnost zásahu jakýmkoliv blesky o polovinu, 1x denně umožňuje na 3k6 směn neviditelnost a telepaticky svému majiteli zobrazí všechny zlé myšlenkové bytosti v okolí jednoho kilometru.

### **Místnost s fontánkou (F)**

*Místnosti dominuje malá fontánka z bílého mramoru. Voda tryská z mramorových rybích hlav a stéká do nádrže, ze které odtéká do hlubin podzemí. Uvnitř fontánky se lesknou desítky mincí.*

V rozích místnosti jsou čtyři šipkové pasti, které se spouští otevřením dveří (mechanismus, nápadnost –15%). Každá z pastí je navíc propojena s jednou dlaždicí v místnosti (objekt 2%), po jejímž sešlápnutí spustí a také vystřelí ozubenou ocelovou šipku (Obr~12~nic/2k10 životů).

Když byly pokládány základy mausolea, narazili stavitelé na malou podzemní řeku. Nechtěli měnit místo stavby, a tak ji přehradili tekutým bronzem, takže si říčka musela hledat nové koryto kdesi v podzemí. Ve fontánce je celkem 103 atonů, vhozených do ní dávnými staviteli v rámci jakési tehdejší tradice. Dno fontánky je hlouběji než vypadá. Pokud se někdo bude chtít k mincím dostat, musí se potopit do hloubky tři a půl metru. Voda je navíc ledová, takže v ní postava nevydrží déle než 3 kola, poté se vystavuje riziku utonutí, nebo minimálně silného podchlazení.

### **A.1.6 Závěr**

Po zisku Korathovy knihy se mohou dobrodruzi vydat na zpáteční cestu do Albirea. Mohou zvolit buď cestu na západ ze Zeleného údolí, podél Královské řeky, anebo se vrátit, kudy přišli. V prvním případě by je nemělo nic zdržet, v druhém případě mohou mít pouze problémy s lupiči v Mohylovém údolí, pokud se s nimi již dřívě nevyřádali. Tak nebo tak by měli v pořádku dorazit do Albirea, kde jim Somir vyplatí slíbenou odměnu tisíc orlů. Riam pak může družinu, podle toho, jak si vedla, znovu oslovit ústy Somira a zadat jí další úkol.