

MEZI SVĚTY

Následující dobrodružství bylo původně určeno do, již zrušené, soutěže O spár zlatého draka – ročník 2010.

Miloslav „Milosh“ Zaoral

„Horský vítr už mám, vodu z Ellionu a purpurovou svíci z palmového oleje také.

Křišťál...hmm, kde mám křišťál? Tabire?“

„Ano mistrě, tady je. Zrovna před chvílí ho dovezl Imchan Tao Ling z Valína.“

„No výborně! A co živé médium, máme?“

„Králika, kdyby vám to nevadilo, koupil jsem od lovce Jitřecha králíka. Ještě je živý. Tady je...“

Přípravy alchymisty Valdimora na Rituál otevírání světů

A. Úvod

A.1 Prostředí

Dobrodružství se odehrává ve světě Asterion, v malém městečku *Březno* ležící na okraji civilizace v hustém *Lese padajících stínů*. Město leží na řece *Ellion* a na cestě spojující dvě velká města. *Minkor* - na severu a *Taros* - na jihu (tato oblast je blíže popsána v modulu *Obloha z listí a drahokamů*, nicméně pokud modul nevlastníš, stručný popis Března najdeš o kus níže).

Krajem se potulují tlupy skřetů, lidských vyvrhelů a různých žoldáků, aby terorizovali těch pár osad, které se zde nacházejí a také kupce, kteří se nebojí vydat na několikadenní pouť těmito neprostupnými lesy. Proti nim na straně druhé bojují různá komanda elfů, *skřítků* a lidí. Les sám má své ochránce v podobě druidů, dryád, zdivočelé zvěře a oživilých stromů.

Les padajících stínů je tak jedním velkým bojištěm, lidem se zde žije velmi těžko. Živí se, jak se dá. Lovem, dřevorubectvím a prodejem kožešin. Co si neobstarají sami, nakupují na trhu v Březně, kde také prodávají své produkty.

Zrovna panuje jaro (na jižním Asterionském kontinentu – Taře jsou období převrácené, takže to vypadá jako podzim). Dny jsou krátké, je sychravo, často prší, fouká vítr a je mlhavo.

Inspirací při tvorbě tohoto dobrodružství byly moduly *Obloha z listí a drahokamů*, *Za závojem stínů* a *Nemrtví a světloňosi* ze světa Asterion. Nicméně není nutné je vlastnit, vše podstatné najdeš na následujících řádcích.

A.2 Rady pro PJ

Dobrodružství je navrženo pro Dračí doupě 1.6, pro zkušenější hráče a postavy na 6. – 9. úrovních. Výhodu budou mít družiny, které mají alchymistu – nejlépe theurga. Pokud v družině toto povolání zastoupeno není, může jim vydatně pomoci alchymistický učen Tabir. Dobrodružství pojednává o touze po vědění, pomstě a lidské krutosti. Celým dobrodružstvím se proplétá motiv majetku. Čeho všeho jsou kvůli němu postavy schopny? Záleží jim na svých věcech? Jsou pro ně schopny zradit a prodat člověka?

Dobrodruzi budou již z dřívější doby ve spojení s alchymistou Valdimorem (např. si u něj nechali vylepšit zbraně - dříve zaplatili zálohu a nyní jdou doplatit zbytek a vyzvednout si je). Na těch zbraních (předmětech) by mělo postavám záležet, měli by k nim mít osobní vztah, ať už dědičný, majetkový, nebo jakýkoliv jiný, protože v momentě, kdy si je půjdou vyzvednout,

alchymista Valdimor i se svým učněm zmizí. Ty zbraně by měly být důvodem, proč ho budou hledat.

Je také důležité, jak rychle postavy budou reagovat, jelikož na nalezení Valdimora budou mít jen určitý čas. Ten svým počínáním spustil sled určitých událostí, které se odehrají bez ohledu na to, jak budou postavy reagovat. Vše pomine, až bude Valdimor postavami zachráněn, či pohlcen důsledky svých experimentů.

Dobrodružství je kruté a laděné do detektivního hororu. Postavy během něj zažijí nemálo nepříjemných situací, a proto, když už budou mít dost a chtěly by z dobrodružství vycouvat, tak je dále nepřemlouvej. Jen pomysli na následky jejich počínání. Na každém kroku by měli cítit pachout tajemna, neznáma a trochu toho strachu. Doporučuji to podtrhnout vhodnou hudbou, např. Nox Arcana.

Hodně důležitá bude také spolupráce jednotlivých členů družiny a práce s informacemi, které postavy již mají, nebo během dobrodružství získají.

Text psaný tučnou kurzívou jsou úryvky ze scén, jak bych si je představoval, aby se odehrály, takže je můžeš hráčům klidně převyprávět.

V textu se také vyskytují různé *pojmy a názvy ze světa Asterionu psaná kurzívou*, jejich stručné vysvětlení s odkazem na bližší popis nalezněš v Dodatcích.

A.3 Zápětka (jak to bylo?)

Taroský čaroděj Abrax se před třemi lety dostal ke knize *Volání cizích světů* pojednávající o *Stínovém světě*. Před rokem ji půjčil svému příteli alchymistovi Valdimorovi, kniha ho natolik uchvátila, že se jí nechtěl vzdát, a proto si před třemi měsíci vymyslel, že mu knihu někdo ukradl. Dokonce kvůli ní zinscenoval loupež ve vlastním krámku. Tuto událost vyšetřoval velitel Lesní stráže, strážmistr Dušan Ouzký. Avšak na nic nepřišel.

Alchymista Valdimor byl z knihy nadšený, nic jiného ho nezajímalo. Každé slovo knihy hltal s posvátnou úctou a byl jí doslova posedlý. V posledních dnech úplně přestal vycházet z domu a studoval knihu, ale chtěl víc. Chtěl onen *Stínový svět* navštívit. Časem se naučil *Rituál otevírání světů*, ale ten se mu vymkl z rukou. Špatně si totiž vyložil překlad pasáže pojednávající o ochranných opatřeních při otevírání brány. Trhlina do Stínového světa zůstala otevřená a Valdimor zůstal uvězněn v Meziprostoru (mezi Přírodním světem a Stínovým světem). Této nešťastné události byl svědkem Valdimorův učedník Tabir. Když viděl, co se stalo, pomátl se z toho, popadl knihu a utekl pryč.

Tabir se rozhodl knihy zbavit. Nejprve se ji snažil prodat projíždějícím kupcům a v místním podsvětí, avšak neúspěšně. Nakonec jí našťavaně mrštil do vod řeky *Ellionu*. Od té doby se pološílený potlouká mezi místními chudáky.

Mezitím Valdimor hledá cestu zpět, ale nemůže ji najít, jelikož je zmatený a bojuje o vlastní duši. Bude bojovat několik dní, až nakonec boj prohraje a bude vtažen do *Stínového světa*. Během té doby, co bude bojovat, se družina bude moci pokusit ho zachránit, současně bojovat s nástrahy *Stínového světa* a s nestvůrami přicházejících trhlinou, kterou otevřel Valdimor.

Jelikož je kniha *Volání cizích světů* magická, nedá se jen tak zničit, proto byla chvíli unášena tokem řeky, než se zachytila o větev stromu nedaleko břehu. A tady ji našla čarodějnice Bratylda...

A.4 Co dobrodruhy čeká?

Družinka dorazí do Března. Po zabydlení se a odpočinutí by její členové měli zaměřit do krámku Valdimorovi elixíry a kouzelné předměty, kde by si měli vyzvednout své zbraně či předměty, které si již dříve nechali vylepšit. Jenže Valdimor, majitel a provozovatel krámku, bude mít zavřeno, nikde nebude k nalezení, a to ani jeho učeň Tabir.

Tím se spustí pátrání po něm. Zhoršené častějšími příchody nestvůr ze Světa stínového. Po této události bude Lesní stráž vyhlášeno pátrání po Valdimorovi. Po návštěvě jeho domu

zjistí, že s ním není něco v pořádku. Ve sklepech naleznou trhlinu do *Stínového světa*, kterou otevřel Valdimor a právě z ní přicházejí ony nestvůry. Na družinu tedy čekají dva úkoly. Zavřít trhlinu a najít Valdimora.

Aby tohle mohli splnit, musí nejprve zjistit, co se v domě odehrálo. S tím by jim mohl pomoci Tabir. Toho naleznou pomateného mezi místní chudinou. Jenže Tabir bude pološílený a neschopen komunikace, a proto bude nutné ho vyléčit. To by mohla zvládnout čarodějnice Bratylda.

Družina se proto za ní vydá na zvláštní místo jménem Zmijovec. Zde je čeká netypická zkouška. Za vyléčení Tabira budou muset zaplatit, něco obětovat, respektive někoho. Tady se ukáže, čeho všeho jsou postavy schopny k získání svého majetku? Zde taky narazí na knihu *Volání cizích světů*, jejíž získání zvýší šance na záchranu alchymisty Valdimora.

Za pomoci Tabira zjistí, že Valdimor uvízl v trhlině a oba úkoly spolu tudíž souvisejí. Nejprve budou muset zachránit mistra alchymistického a potom uzavřít trhlinu. To vše bude ztížené nestabilitou magického pole, vlivem prolínání dvou světů a útočícími nestvůrami.

A až tohle všechno zvládnou, čeká na ně nová výzva. Budou schopni splnit slib, který dali Bratyldě?

A.5 Osnova

A.5.1 - 1.Den:

- Příchod do Března
- Ubytování se v hostinci

A.5.2 - 2.Den:

- návštěva Valdimorova krámků - zavřeno
- Hledání Valdimora – sbírání informací o něm, zmínka o učňovi Tabirovi
- Pátrání po Tabirovi - hledání léku pro něj
- Obhlídka Valdimorova domu Lesní stráž – hlídání domu z protějšího hostince
- Noční řádění Orghizů
- Valdimorův sen

A.5.3 - 3.Den:

- Prohlídka Valdimorova domu Lesní stráž
- Výzva Lesní stráž – ucházení družin
- Pátrání po Tabirovi - hledání léku pro něj
- Návštěva Bratyldy – vyléčení Tabira, přísaha, odkoupení či zapůjčení knihy
- Další řádění nestvůr
- Zhmotnění Valdimora
- Příprava rituálů
- Provádění rituálů

A.5.3 - 4.Den:

- Plnění slibu Bratyldě

B. Úvod pro postavy

Pro dobrodružství je důležité, aby se postavy setkaly s Valdimorem již dříve. Chtěly si od něj vylepšit své zbraně či nějaké předměty a doslechly se, že je nejlepší v daném oboru v širém okolí (tím myslí *Taros* a celé údolí toku řeky *Ellion*, až k *Minkoru*). Postavy již dříve mohly navštívit *Březno*, a nebo Valdimora potkat v *Minkoru* nebo v *Tarosu*, a jelikož je takové magické vylepšení zbraní časově náročné (a navíc nejsou jedinými jeho zákazníky), domluvili

se spolu, že si za měsíc pro své zbraně přijedou rovnou do *Března*. Před oním měsícem zaplatily zálohově polovinu ceny a nyní mají při převzetí zbraní doplatit zbytek. Bylo by dobré, kdyby si tuto scénku zahrál s hráči již dříve, potom s nimi odehrál nějaké vlastní dobrodružství a až potom se vrhnul na tohle dobrodružství.

B.1 Příchod postav do Března

Máte za sebou celodenní pochod hustým, smíšeným lesem. Je tak hustý, že vidíte jen několik metrů od cesty, navíc je celý ponořený do mlžného oparu. Kousek od cesty si svou cestu mezi kameny razí mohutný tok řeky Ellion. Celý den jste nepotkaly ani živáčka a už se těšíte, až si konečně odpočinete v Březně. Slunce už zapadá, a proto přidáte do kroku...

Najednou se za zatáčkou stromy rozestoupily a naskýtá se vám pohled na městečko, tedy spíše větší vesnici, obehnanou dřevěnou palisádou... Jelikož se začíná stmívat, zamíříte rovnou k hostinci, alchymista už stejně bude mít zavřeno a ráno je moudřejší večera...

Pokud by si postavy chtěly za každou cenu vyzvednout své zbraně, alchymista Valdimor už stejně bude mít zavřeno a za žádnou cenu neotevře, bude totiž tou dobou dokončovat přípravy na *Rituál otevírání světů*, který provede brzy ráno při úsvitu.

B.2 Březno

Březno se nachází v Lese padajících stínů. V pochmurném kraji, který je věčným bojištěm. Druidům se nelíbí kolonizace lidí a neváhají sáhnout k těm nejtvrdějším praktikám, v boji jim pomáhají oživé stromy – Entové. Sám les má také své bojovnice – dryády. No a potom jsou tu skřeti, kteří chtějí vládnout všemu. Krajem se potulují nájemné družiny bojovníků – komanda složená z lidí, elfů, trpaslíků a skřítků – jednou bojující na straně lidí, jindy na straně druidů (podrobnosti o konfliktu v Lese padajících stínů nalezneš v modulu Obloha z listí a drahokamů). Osídlení je tu řídké, a proto si lidé často musí pomoci sami. Vytvořili tak zvláštní komunitu, kde všichni drží pospolu a cizincům moc nevěří.

Březno leží na Ellionské cestě spojující dvě velká města, *Taros* - na jihu a *Minkor* - na severu. Březnem protéká významný tok řeky *Ellionu*. Řeka je splavná, a tudíž se ve vesnici nachází malý říční přístav. Z něj se dá pravidelnými odjezdy lodí dojet do *Tarosu*, na jihu a do *Pětivěží*, na severu.

Historie Března se píše pouhých dvacet let. Za to je velmi pestrá a psána krví prolitou ve značných bojích se skřety, druidy a dryádami. Městečko je obehnané dřevěnou palisádou, která má obyvatele chránit před nečekanými útoky druidů, dryád a entů. Součástí opevnění jsou také dvě vstupní brány – severní a jižní. V pravidelném rozestupu jsou po obvodu palisády rozestavěny strážné věže.

Centem Března je přístav s Říčním rynkem, kde se nachází několik krámků, Orlí věž, jež je dominantou celého městečka, strážnice a starostův dům. V Březně se nachází celkem tři hostince - U pařeza, Na vlně a U zlomeného šípů.

Domy jsou vystavěné výhradně ze dřeva v Taroské stylu. Typická dřevěnice má malá orámovaná okna, natřená nějakou jasnou a sytou barvou, což tvoří kontrast s černými térem namořenými trámy. Štíty jsou členěny podlomenicí (úzkou šikmou stříškou, kryjící fasádu přizemí před deštěm). Trámy na rozích domu jsou zarovnané, spáry mezi nimi jsou vyplněny sušeným mechem nebo senem a před vstupem do domu bývá zpevněné kamenné zápraží či terasa.

Toto městečko má necelých pět set obyvatel. Převážná většina z nich jsou lidé, ale najdou se tu i elfové, trpaslíci a skřítci. Většina z nich se živí lovem a zpracováním dřeva. Starostou je zde Vojtěch Dobroběr, který je již podruhé ženatý, jelikož jeho rodinu před pár lety vyvraždily dryády, které zpusťily převážnou část Března a mají na svědomí na dvě stovky lidí.

B.2.1 Hostinec U pařeza

Jedná se o komplex staveb včetně stáje a stodoly. Je vyhlášen výbornou kuchyní, kde se vaří především zvěřina. V patře se nachází pět pokojů pro pocestné. Sám hostinský Bezoušek zde vaří skvělou medovinu. Schází se zde kupci a cestovatelé všech možných ras.

Obzvláště je zde možné potkat nájemné žoldáky pracující pro mnohá komanda operující v lese padajících stínů, ať už na straně lidských kolonistů, elfů či skřítků z *Mostovky*. Mezi dobrodruhy se zde vytvořila zvláštní komunita. Předávají si zkušenosti z lesa, prodávají mapy, zbraně, zvířecí trofeje, oddávají se hazardu – zejména kostkám a kartám. No, a občas se zde semele i nějaká ta rvačka. Místní nenávidí druidy, dryády a vůbec vše co s nimi souvisí. Vypráví si na jejich účet různé vtipy a předhánějí se, kdo jich zabije více. Pravda je ovšem taková, že mají z bytostí lesa strach a málokomu se podaří enta, dryádu, natož samotného druida zabít. Pokud se zde budou postavy vyptávat na cestu ke Zmijovci (viz. níže), mohou se setkat s posměšky: ***jo, tak vy máte namířeno ke Zmijovci? Tak bacha na dryády...není nic lepšího, než schytat do zad žlutě opeřený šíp...***to vše doprovázené hlasitým smíchem. Nicméně narážka na žlutě opeřený šíp není náhodná, dryády opravdu takové používají.

B.2.2 Ozbrojené síly

V Březně působí dvě vojenské složky. Správou spadající pod Taros. Říční stráž má na starost bezpečí na řece a doprovod cestujících na lodích, sídlí v Říčním přístavu a má patnáct členů. Lesní stráž má na starost ochranu samotného Března a jeho blízkého okolí, sídlí v Orlí věži a má na šedesát stálých členů. Mimo to je většina obyvatel, sužovaných značnými útoky z lesa, schopna ubránit se svépomocí.

B.2.3 Významní obyvatelé

B.2.3.1 – Strážmistr Dušan Ouzký

Dobře stavěný čtyřicátník, kaštanové vlasy nosí volně spuštěné na ramena a bradka už se může pyšnit prvními šedinami. Dušan je velitelem Lesní stráže. Jako jeden z prvních stál u samotného zrodu Března a pomáhal ho stavět. Jako správný veterán prožil nespočet bojů v lesích se skřety. Při jednom takovém boji přišel o oko, kdy ho trefil zbloudilý šíp. Dnes už akce v lese přenechává jiným a soustředí se na bezpečnost v samotném Březně. Je rázný a přímý a místní lidé ho mají v úctě. Má patnáctiletého syna Matěje, kterého sám cvičí na adepta Lesní stráže, o ženu přišel při krvavém útoku dryád.

B.2.3.2 – Hostinský Tomislav Bezoušek

Boдрý mohutný padesátník s mohutným černým plnovousem a hlavou holou jako koleno. Také jeden ze starousedlíků. Je majitelem první hospody – U pařeza, která byla v Březně postavena. Jeho žena Jarmila výborně vaří, dcera Natálka roznáší v lokále a syn Bořislav se stará o koně hostů ve stáji.

C. Alchymista Valdimor

Člověk, muž, 45 let, alchymista – theurg, 13. úroveň

Malý (cca 155 - 160 cm) muž v pokročilém středním věku. Chodí mírně předkloněn. Prošedivělé vlasy zdobí mohutná pleš. Na nose nosí brýle. Oblečen bývá obvykle do dlouhého bílého hábitu a přes něj nosí černou vestu dosahující stejné délky jako hábit.

Valdimor se narodil před čtyřiceti pěti lety v malé vesnici poblíž *Minkoru*, v lesnické rodině. Otec byl lesníkem a matka bylinkářkou.

Nebavil ho lov, ba ani střelba z luku. Otce to velmi mrzelo, očekával, že jeho prvorozený syn po něm převezme správu okolního lesa, ale to se nestalo. Valdimor měl vždy blíže k matce. Naučil se od ní vše o různých bylinách a houbách, ale chtěl víc.

V patnácti letech odešel po hádce s otcem z domova a osud ho zavedl až do *Tarosu*. Zde se stal alchymistickým učněm mistra Bořivoje Paličky. Deset let vypomáhal u něj v krámku a obstarával suroviny. Kvůli nim se vydával na daleké výpravy po celé Taře a nejednou při tom riskoval vlastní život. Potom se rozhodl jít vlastní cestou.

Když se po šestnácti letech vrátil domů, oba rodiče byli mrtví. Zdědil po nich domek, který prodal a za utržené peníze si koupil nový dům v Březně. V přízemí si zařídil alchymistický krámk s názvem *Valdimorovy elixíry a kouzelné předměty*. Během svých cest získal spoustu netradičních a vzácných receptů na lektvary a ty mu zajistily úspěch, avšak se svým mistrem z Tarosu se vídat nepřestal.

Velmi často navštěvoval Taroskou knihovnu, kde se také seznámil s místním čarodějem Abraxem. Stali se z nich nerozluční přátelé a často spolu rozprávěli.

Postupem času se stal nejznámějším a nejlepším alchymistou v okolí. Po pěti letech mu bylo nabídnuto místo v městské radě v Březně, on však se slovy: „narodil jsem se proto, abych bádal a ne vládl jiným“, odmítl. Později přijímá do krámku pomocníka Tabira.

Valdimor je tichý člověk s posedlostí po vzdělání. Je natolik zaslepen svoji prací, že si ani nezaložil vlastní rodinu. Nejčastěji je vídán s knihou pod paží a pohledem upřeným někam na neurčitý bod v dáli.

Je vcelku majetný, nicméně pro něho peníze nemají velký význam. Je pravdou, že si dopřává jen vybrané zboží (kvalitní víno, sýry, dovážené sušené ovoce), ale to považuje za samozřejmost.

Valdimor je sice nezvěstný (uvízl mezi dvěma světy), ale během dobrodružství budou mít postavy možnost s ním komunikovat.

C.1 Valdimorova přítomnost

Jak už bylo napsáno, alchymista Valdimor cestuje mezi dvěma světy, a tudíž mohou jeho přítomnost postavy pocítit na vlastní kůži.

C.1.1 - 2.Den

Valdimor se stále nachází v Mezisvětě obklopen zrádnými mlhami *Stříbrného závoje*. Přesto mohou postavy v jakoukoliv denní dobu zaslechnout jeho nářek s prosbami o pomoc:

Nejprve postavy uslyší tiché skučení a sténání přicházející odněkud z dálky a později i slova: *ááááh....pomóóóóóc....ááááh.... néééé....prosítím....pomozte...* Jeho hlas poznají určitě, jelikož s ním už v minulosti mluvili. Na opětovné volání dobrodruhů nebude Valdimor reagovat, on je totiž neslyší.

C.1.2 - 2.Den (noc)

Valdimor svůj boj ještě nevzdal, vycítí a sleduje přítomnost postav v domě. Naváže s nimi mentální spojení a v noci jim a Tabirovi podsune sen s prosbou o pomoc:

Usínáš, tvá mysl odplouvá do říše snů... Jsi obklopen mlhou, líně se převaluje z místa na místo. Všude panuje hrobové ticho. Najednou ho přeruší dlouhý výkřik plný bolesti. Mlha se rozestupuje, nacházíš se ve sklepě Valdimorova krámku, z mlhy vychází postava malého plešatého muže, má popraskané sklo na brýlích. Nohy má obalené nějakou černou hmotou vypadající jako pavučina, šouravým krokem se blíží k tobě. Nemůžeš se pohnout. Vztahuje k tobě prosebně ruku, tvář se zkříví bolestí, vši silou potlačuje výkřik. Nakonec slabě vydechne: „Pomoz!“ Poté vše zmizí a ty se probouzíš...

Obraz sklepa není náhodný. Valdimor postavám naznačuje, že pomoci mu mohou ve sklepě, zde musí provést potřebné rituály k jeho záchraně.

C.1.3 3.Den

Toho dne se Valdimorovo cestování mezi světy projeví naplno a postavy ho tak mohou spatřit. Teda spíš jen jeho stín:

Některé z postav můžeš převyprávět následující scénu:

Najednou máš pocit, jakoby tě někdo sledoval. Slyšíš tiché, sotva slyšitelné kroky...Valdimor se pokusí kontaktovat některou inteligentnější postavu (např. čaroděje, mága, druida, theurga). Když se otočíš, spatříš malého mužíka s pleší na hlavě a popraskanými brýlemi. Je to Valdimor. Tvář zmučená bolestí a pokrytá krůpějemi potu. Jeho obrysy jsou nezřetelné, jakoby mlhavé...Jeho přítomnost v domě je omezená. Dejme tomu 1k6 směn v přírodní úrovni (během té doby bude s postavami moci rozmlouvat a radit jim s prováděním rituálů, v jeho hlase bude cítit strach a bolest – zkus ho tak i zahrát a vzbudit tak v postavách soucit) a 1k6 ve Stínovém světě (opět uslyší jeho nárek...). Valdimor vypadá jako duch, je nehmotný a také stejně tak zranitelný. Družina tedy našla Valdimora, nyní ho ještě musí zachránit.

C.2 Valdimorovy rady

- Může popsat přípravu rituálu *Otevírání světů* a radit alchymistovi s jeho přípravou (je třeba plné koncentrace, otevřít svou mysl a odevzdat se).
- Otevření druhé trhliny do *Stínového světa* za pomoci *Rituálu otevírání světů* dojde k destabilizaci obou trhlin a Valdimor může zůstat v přírodním světě, a nebo být vržen do Světa stínů. Je to velmi riskantní. S tím si Valdimor neví rady. Tady může pomoci kniha *Volání cizích světů*.

D. Vyšetřování

D.1 Vyzvednutí zbraní

Ráno, druhý den po příjezdu postav do Března, si postavy nejspíš půjdou vyzvednout své zbraně popř. předměty či lektvary, které si zde nechali připravit.

Přicházíte ke krámku. Nade dveřmi se vyjímá zdobený štít s malovaným obrázkem flakónku a nápisem Valdimorovy elixíry a kouzelné předměty. Avšak krám je zavřený. Dokonce i okenice jsou zavřené. Je to zvláštní, touhle dobou už dávno mívá otevřeno...

Během dne se kolem domu Valdimora začne nachomítat stále více zákazníků, ať už místní nebo dobrodruzi. To samozřejmě vzbudí pozornost městské stráže. Někdy po poledni půjdou dům obhlédnout dva strážníci, ale do domu nepůjdou. Na to nemají právo a budou zatím vyčkávat a dům sledovat z hostince U pařezu, který se nachází naproti. Pokud alchymista neotevře krámek ani druhý den (a on neotevře), otevrou dům a vyhlásí po něm pátrání. To bude šance pro tvé postavy. Mezitím se můžou dozvědět nějaké bližší informace o Valdimorovi.

D.2 Získávání informací

V maloměstě, jako je Březno, se všichni znají aspoň podle vzhledu a profese, kterou vykonávají, a proto nebude těžké cokoliv o Valdimorovi zjistit.

D.2.1 Sousedé

První, u koho by se postavy mohly vyptávat, budou nejspíš sousedé. Ti by postavy měli odkázat na hostinec U pařezu, kam alchymista často chodíval a poukázat na jeho učně, který také zmizel.

„Valdimor? Rozuměl svému řemeslu, jak nikdo jiný. Naše malá Natálka měla jednu spalničky a on jí na to dal nějaký elixír, a pak byla zdravá jako rybička”...

Taky se hodně přátelil s tarořským čarodějem, chodili spolu do hospody U pařeza”...

„On taky občas jezdil do Tarosu, v takových chvílích prodával v krámku mladý Tabir, ten jeho učedník”...

„No on posledních pár měsíců skoro vůbec nevycházal z domu, pro nákupy chodil už jen Tabir”...

Některý z nich (asi nejspíš někdo vracející se nad ránem z hospody domů ve značně podnapilém stavu – tohoto chlápka zahraj jako člověka po opici, který si pamatuje jenom útržky, tím trochu postavy zmateš) si taky mohl všimnout zběsilého útěku pomocníka Tabira s velkou knihou pod paží: *„No v noci, zrovna když jsem se vracel z hospody...nebo už bylo ráno?... Zahlédl jsem nějakého mladého kluka. Pelášil, div do mě nevrátil...Pořád se někam ohlížel... Jo a měl u sebe velkou starou knihu... (tuto cennou informaci by postavy měly získat, jen pokud se budou vyptávat na Tabira a nebo na události v noci).*

D.2.2 Hostinský Bezoušek

„Jo, chodíval sem ke mně každou sobotu na víno, nejčastěji sám, ale občas sem za ním přijel jakýsi čaroděj z Tarosu...ten bydlíval tady u mě. Měli tu dokonce svůj stůl. No, a po té krádeži u něj v krámku sem přestal chodit...ani toho čaroděje jsem tu od té doby neviděl”...

D.2.3 Dobrodruzi

V hostinci se mohou postavy vyptávat mezi dobrodruhy. Jelikož je Březno jediným opěrným bodem v okolí, spousta z nich sem zavítá doplnit zásoby a odpočinout si. *„Byl asi nejlepším alchymistou v okolí, měl slušnou zásobu různých elixírů a spousta věcí dokázal vyrobit na zakázku. Ještě mě nikdy neodmítl. Co neměl, vždycky sehnal”...*

D.2.4 Náhodný občan Března

„Valdimor? Ten mastičkář? Jo, toho znám. Copak, on zmizel?”

D.1.5 Strážmistr Dušan:

Byl to slušný chlapík, své řemeslo odváděl, jak nejlépe mohl. Je mi záhadou, co se s ním stalo. Co vím, tak žádné nepřátele neměl. Byl to takový samotář, kromě toho učně Tabira a čaroděje z Tarosu, který za ním jezdil, se skoro s nikým nebavil...kromě té krádeže u něj v krámku jsem s ním žádné problémy řešit nemusel...on mu totiž někdo ukradl nějakou knihu...ale bohužel se nenašla...

Vyptáváním ve městě postavy zjistí, že zmizel alchymista Valdimor a nikdo o něm nic neví. Jediný, kdo by něco mohl vědět, je jeho učeň Tabir. Ten, ale není k nalezení. Byl spatřen náhodným mužem vracejícím se nad ránem z hospody ve značně podnapilém stavu. Také se určitě dozvěděli o čaroději Abraxovi z Tarosu.

Postavy nyní mají několik možností, co udělají. Mohou hledat alchymistického učně Tabira, zajet do Tarosu za Abraxem, anebo se vloupat do krámku a zbraně si vzít.

D.2 Abrax, Tarosský čaroděj

Cesta za ním, do Tarosu postavám zabere několik dní cesty a postavy tak ztratí potřebný čas k záchraně alchymisty Valdimora. Je na tobě, jako na PJ, abys jim tuhle cestu nějak rozumně rozmluvil.

D.3 Tabir, alchymistický učeň

Člověk, muž, 16 let, alchymista – theurg, 6. úroveň

Vytáhlý uhrovitý mladík s polodlouhými blond vlasy.

Narodil se v Plástově (osada v lesích směrem na Minkor) v rodině dřevorubce a bylinkářky. Ta již řadu let úzce spolupracuje s alchymistou Valdimorem, a proto také vzal jejího syna Tabira do učení. Tabirovi je šestnáct let a v krámku pomáhá již tři roky, kde také přespává.

Jak již bylo napsáno výše, Tabir pomáhal Valdimorovi s přípravou *Rituálu otevírání světů*. Sháněl pro něj i vzácné suroviny na jeho přípravu. Nicméně knihu *Volání cizích světů* nikdy nečetl, ale pamatuje si postup přípravy rituálu. Jeho najitím získají postavy chytrého, bystrého a jedinečného pomocníka při přípravě rituálu v závěrečné fázi dobrodružství.

D.3.1 Pátrání po Tabirovi

Najít Tabira by nemělo být těžké. Schopnější zloděj by to měl zvládnout během pár hodin. Různým vyptáváním a uplácením na vhodných místech by po delší době měly indicie zavést postavy na okraj města. Tady je místo pro tvou fantasii, určitě by si neměl po prvním oslovení poslat postavy na místo, kde se Tabir nachází, ale měl bys postavy (nebo postavu zloděje trochu potrápít).

Tabir se nyní nachází v chudinské (stanové) části města. Má pomatenou mysl, blekotá nesmysly. Vesměs související s událostmi spojené s prováděním *Rituálu otevírání světů* ve sklepech Valdimorova domu: „*země se rozervala a temnota prostoupila na náš svět...záblesky světla...stříbrné světlo...óóóó pane mistře, není vám něco... jste v pořádku... kde jste?...jdu vám na pomoc...vydržte*”

Tabir ví, co se stalo, byl toho svědkem, a pokud postavy chtějí, aby jim pomohl, musí ho napřed vyléčit. Když viděl, jak rozevírající se trhlinka do *Stínového světa* pohltila jeho mistra, prodělal psychický šok a zhroutil se, to se ještě znásobilo množstvím všudypřítomné surové magie a Tabir nyní trpí zvláštním druhem magického šílenství. Léčivé lektvary nezabírají, okamžitě je vyzvrací. Hraničářovo léčení pomáhá jen na chvíli, dejme tomu 1k6 / 2 směn, takových chvílích je schopen si vzpomenout, co se stalo a celkem srozumitelně mluvit, ale do domu se Valdimorova domu se neodváží. Sugescie, hypnóza ani jakákoliv jiná psychická kouzla nezabírají, naopak mu mohou uškodit. Může se také zmínit o knize Volání cizích světů, ale jenom tehdy, budou – li se o ni postavy zajímat. Sám o ní mluvit nezačne. Ne, dokud nebude vyléčen. *Je to vzácná kniha, to ano, ale zlá kniha...to ona může za to, co se stalo...mistr ji koupil od čaroděje Abraxe z Tarosu...na jednu dobu zmizela, někdo ji ukradl...ale po rituálu, kdy zmizel mistr, tam zůstala ležet...* Po větším nátlaku postav, prozradí, že ji vzal a po dalším usilovném vyptávání i to, že ji zahodil do řeky.

Postavy si nejspíš budou lámat hlavy nad tím, jak Tabira vyléčit. To si blíže vysvětlíme v kapitole *Léčení Tabira*.

D.4 Vloupání do krámků Valdimorovi elixíry a kouzelné předměty

Tady si otestuješ, jak na tom tví hrdinové jsou a co všechno jsou schopní pro své věci udělat. Nebylo by rozumné se do domu vloupat za bílého dne, toho si okamžitě všimnou sousedé a i jiní dobrodruzi, kteří se ve městě nacházejí a taktéž si jdou k alchymistovi něco koupit. Postavy by záhy mohly být zadrženy Lesní stráží, a dobrodružství by pro ně skončilo. Proto bude nejlepší tuto akci naplánovat až na večer (viz. Dům alchymisty Valdimora – prvních 24 hodin) a mezitím např. získávat informace o Valdimorovi popř. Tabirovi. Neopatrné družiny, které se vloupají do domku ještě před útokem Orghizů, mohou být kýmkoliv spatřeni. V takovém případě, nejen že budou zadrženi Lesní stráží, ale budou nařčeni, že nestvůry sem přivolali oni. V takovém případě se setkají s vlnou nevole a neochoty ze strany místních.

D.5 Noční útok Orghizů

V noci, po celodenní nepřítomnosti alchymisty Valdimora, pronikne trhlinou ze *Stínového světa* tlupa *Orghizů* (jejich bližší popis nalezněš v Dodatcích).

Chvilí budou řídit ve sklepech a potom se prohryzají dveřmi na zahradu a napadnou první živé stvoření v dosahu (nejdříve koně a hospodářská zvířata, potom se odváží vpadnout do některého z domů). Budou útočit v tlupě – společně se vrhnou na jednu oběť, srazí ji k zemi a začnou zaživa požírat, trhat ji na kusy, přetahovat se o kořist a skákat po sobě. Za každou oběť, kterou zabijí, se poblíž mrtvolky otevře krátkodobá trhlinka do *Stínového světa* a vyleze z ní další *Orghiz*.

Toto je příležitost pro tvé postavy, je pravděpodobné, že se v noci vloupaly do Valdimorova krámků a střetnou se s *Orghizy* tam. Pokud tam nejsou, popiš jim např. tuto scénu:

Sedíte v hospodě a popíjíte lahodnou medovinu, která je tady opravdu výtečná, když v tom slyšíte ze stáje na dvoře divoké řhání koní a bušení kopyt přehlušené lidským křikem plným bolesti...(klidně si zařví)...když postavy vyběhnou ven, uvidí tlupu *Orghizů*, jak trhají koně na kusy (je 50 % šance, že to budou jejich koně) a jednoho silně raněného dobrodruha, jak před nimi přehá, samozřejmě beze zbraně, jelikož popíjel v hospodě a šel se na dvůr vymočít. Až se podaří všechny *Orghize* pobít, členové Lesní stráže okamžitě prohledají dům a zabezpečí ho – prkny zatlučou všechny okna a dveře.

D.6 Oznámení pátrání

Druhého dne ráno, po nočním řádění *Orghizů*, členové Lesní stráže veřejně před Valdimorovým krámkem vyhlásí následující: ***Na vědomost se dává, že strážmistr Dušan hledá se svolením starosty Vojtěcha Dobroběra odvážné a udatné bojovníky a čaroděje z řad dobrodruhů, kteří se jen tak něčeho nezaleknou a poradí si s nestvůrami, které přicházejí z domu alchymisty Valdimora. Za každou zabitou bestii jim bude vyplacena odměna ve výši deseti zlat'áků. Zároveň oceníme jakékoliv zprávy o zmizelém Valdimorovi. Za splnění tohoto úkolu jim bude vyplacena odměna ve výši dvaceti zlat'áků na hlavu. Zájemci necht' se hlásí u strážmistra Dušana, na strážnici v Orlí věži.*** Poté oznámení vyvěsí na dveře krámků, všech hospod a radnice. K nalezení Valdimora tady máme nový úkol – uzavření trhliny. Nyní je šance pro tvé hráče, aby se prosadili, jelikož se zde nachází více dobrodruhů, kteří by měli zájem (dejme tomu pár jednotlivců a jedna družina podobného složení jako má ta tvoje). Nech postavy, ať se sami prezentují, proč právě ony jsou nejvhodnějšími kandidáty na tuto práci. Nedej jim to zadarmo, jen ať obhájí své schopnosti a zkušenosti. Tady uvádím některá kritéria, která by je mohla zviditelnit oproti ostatním:

Výhodu mají družiny, které:

- Mají ve svém středu magická povolání (tj. kouzelník, alchymista)
- Postavy, které mají znalosti o *Stínovém světě*
- Postavy, které v noci zabili nějakého *Orghize*

Nutno podotknout, že jestli práci získá, a budeme předpokládat, že ano, narazí v zápětí na vlnu nevole ze stran dobrodruhů z hostince U pařeza.

D.7 Dům alchymisty Valdimora

(viz. Mapka + popis jednotlivých místností)

Nyní si vysvětlíme, co se stalo během *Rituálu otevírání světů*. Alchymista Valdimor nezanedbal přípravy a sehnal si všechny potřebné suroviny, avšak ve své posedlosti zapomněl kolem sebe vytvořit ochranný kruh, když prováděl samotný rituál. Jelikož nebyl chráněn, byl současně s otevřením trhliny vytržen z Přírodního světa do Meziprostoru, což je místo mezi *Stínovým světem* a *Přírodní úrovní* a nikdo tady dlouho nevydrží. Navíc alchymista cestuje mezi těmito dvěma světy. Chvilí se objeví ve *Stínovém světě* a na chvíli v *Přírodní úrovni*. Trpí při tom neskutečnými bolestmi a pomalu umírá.

Nyní se ve sklepech nachází otevřená trhlina do *Stínového světa* a ne jen tak ledajaká. Nemůže být zavřena dříve, než se alchymista Valdimor vrátí zpět do *Přírodní úrovně*, a nebo bude pohlcen světem *Stínovým*. Při *Rituálu otevírání světů* hrála velkou roli u Valdimora emoce zvědavost, jenže ta byla mnohonásobně znásobena Tabirovým strachem, a tudíž trhlina vede do *Údolí pohrom* – části *Stínového světa* ovládané emocí strach.

V domě se prolínají současně dva světy, Přírodní – jak jen všichni známe a *Stínový*. Toto prolínání dvou světů bude mít, z počátku jen na dům a později i na okolí, neblahé účinky.

D.7.1 Účinky prolínání dvou světů

Následující účinky platí vždy, nezávisle na čase, kdy do domu někdo vstoupí.

- V celém domě je cítit závan ozonu. To je důsledek velké spotřeby magenergie na *Rituál otevírání světů*.
- Je zde náročnější kouzlení. Všechna kouzla spotřebují o polovinu více magenergie, než je běžně potřeba a mají nepředvídatelné účinky (např. o polovinu kratší trvání, o polovinu menší zranění bleskem atd.). Navíc při kouzlení náročnějších kouzel, kde je zapotřebí více než 25 mg, bude sesílatel popálen magickým ohněm za 1k10 životů (např. mu vzplane ruka a každé kolo hoření mu bude ubírat dalších 1k6 životů – dá se to léčit jakýmkoliv léčivým lektvarem, anebo hraničářským léčením, ovšem mimo dům)
- Magické předměty slabounce září jakoby vnitřním světlem. Těch je v domě několik desítek, ale ne víc než sto (postavy zde naleznou své zbraně, nicméně ještě nebudou hotové, a tudíž je nemůžeme považovat za magické předměty, ale obyčejné zbraně).
- Pokud bude někdo chtít vynést jakýkoliv obyčejný (nemagický) předmět z domu, okamžitě se mu venku rozpadne v prach. Magické předměty se zachovají, ale budou fungovat jako obyčejné (tzn. bez svých magických schopností, které jim alchymista dal).
- Po 24 hodinách od provedení *Rituálu otevírání světů* začne pomalu převládat *Stínový svět* a stravovat dům a později i jeho okolí.

D.7.2 Nadvláda Stínového světa

Následuje popis vzhledu *Stínového světa* v domě.

D.7.2.1 - Prvních 24 hodin

Den: Dům vypadá úplně normálně jako obvykle (viz. popis dům alchymisty Valdimora). ***Ve sklepě je cítit ozon. Na podlaze je černou křídou namalovaný pentagram. V jednom cípu leží převrhnutá černá svíce, v dalším křišťál, ve třetím rozbitá hliněná miska*** (dříve v ní byla voda z pramene *Ellionu*, ale při otevření trhliny miska pukla), ***ve čtvrtém cípu se nachází otevřený vak na vodu*** (v něm byl horský vzduch) ***a v posledním cípu vidíte podříznutého králíka, jehož krev zbarvila čáry pentagramu.*** Alchymista a kouzelník zahlédne uprostřed pentagramu v podlaze černočernou puklinu ohraničenou stříbřitým jiskřením. *Stínový svět* teprve proniká do domu, a proto trhlinu vidí jen magická povolání, která jsou schopna sami trhlinu otevřít. Pokud kouzelník ovládá kouzlo *Rozhrnování stříbrného závoje*, anebo alchymista *Rituál otevírání světů*, předej jim informaci, že se jedná o trhlinu do *Stínového světa*. Nejlépe formou lístečku. Pokud nikdo z nich tohle neovládá, nezbyvá nic jiného, než najít učně Tabira. Více o *Stínovém světě* se dočteš v Dodatcích.

Noc: Stejně jako ve dne, navíc se zde povaluje mlha dosahující po kotníky.

D.7.2.2 - 2. Den

Den: ***V domě je větší světlo*** (asi jako při východu slunce na jaře) ***než bývá v tomto ročním období, sluneční paprsky pronikají skrz okna. Ze zahrady se ozývá zpěv ptáků a ve vzduchu je cítit čerstvě posečená tráva. Vzduch se mírně vlní*** (hlavně v oknech).

Noc: ***Celý dům je ponurý, je zde chladno, vzduchem se line strašidelná hudba, nad podlahou se povaluje bílá hustá mlha, dosahující po kolena*** (která jakoby vytéká z trhliny ve sklepě), všechny předměty (kromě magických) jsou pryč. ***Z různých částí domu se ozývá tichý škrabot, skřípot, praskání vrzání a vrčení.***

D.7.2.3 - 3. Den

Den: V celém domě bude pršet.

Noc: Stejně jako první den, stěny začnou plesnivět a dům bude cítit zatuchlinou a plísní.

D.7.2.4 - 4. Den

Den: V domě se začne velmi rychle měnit počasí. Chvilí bude pršet, nebude to ale obyčejný déšť, ale monzunový, jaký známe např. v *Džungli padlých stromů*. Po chvíli začne foukat silný vítr doprovázený hřměním, následované sněžnou fujavicí.

Noc: Stěny, podlaha a strop budou pokryté vrstvou černého a páchnoucího slizu, který bude pomalu odkapávat a celý dům se tam začne jakoby roztékat. Této noci bude poslední možnost zachránit Valdimora, za úsvitu se dům jakoby zhroutí do trhliny a do Března pronikne značné množství silných myšlenkových bytostí.

D.8 Příchod dalších nestvůr

Trhlinou ze *Stínového světa* budou každou noc přicházet další nestvůry (myšlenkové bytosti). A budou stále silnější. Jelikož při provádění *Rituálu otevírání světů* jsou důležité emoce všech zúčastněných, ve Valdimorově sklepe tomu nebylo jinak. U Valdimora převládala touha po moci a zvědavost a u Tabira strach. Strach znásobený samotným zmizením Valdimora. To mělo za účinek otevření trhliny na temnou stranu *Stínového světa*, a proto nestvůry pocházejí právě z této části. Pro inspiraci doporučuji Klíč bytostí astrálních z modulu *Nemrtví a světloňosi*, nicméně pokud jej nevladíš, pro inspiraci tady nějaké nestvůry uvedu, jejich bližší popis najdeš v dodatcích.

D.9 Údolí pohrom

Do trhliny by se měly odvážit vstoupit pouze postavy, které o *Stínovém světě* něco ví. Nejlépe, pokud absolvovaly výcvik *Stínového světa*, v opačném případě je to holé šílenství a snaž se takové neopatrné bláznů v jejich počínání odradit.

Vstoupí – li některá z postav d trhliny ve Valdimorově sklepe (nemusí provádět žádné kouzlo potřebné ke vstupu), rázem se ocitne v Údolí pohrom. Zde je neštěstí na denním pořádku, jakousi platnou normou.

Ocitl ses v nehostinné krajině, v ohořelém lese v jakémsi údolí, jež je obklopeno zasněženými skalisky s četnými převisy, na nichž sníh visí, jako by se každou chvíli měla strhnout ohromná ničující lavina. Samotný les je tvořen jen ohořelými doutnajícími pahýly. Zlomyslný větřík si pohrává s všudypřítomným popelem, který čas od času odkryje ohořelou větev a zažehne v ní jiskru. Nad tím vším bdí zatažená obloha tvořená bouřkovými mraky, v dálce zahřmí...

Tímto popisem se snaž v postavě vyvolat všudypřítomný strach. Je zde podivné napětí, každou chvíli se může něco semlít (strhnout lavina, vznítit les, strhnout bouřka).

Zde mohou postavy naplno využít svých znalostí *Stínového světa* (pokud tedy hraje na Asterionu a postavy je mají – ovládnutí svých emocí, boj, cestování atd.). Postavě zmizí veškeré vybavení, zůstanou pouze magické předměty a artefakty, z těch se stanou běžné předměty. Pohyb je zde náročnější než v Přírodní úrovni – pokud postava neumí cestovat ve *Stínovém světě* (tedy pokud nepodstoupila dostačený výcvik), má svoji pohyblivost sniženou o 5. Také magie zde funguje jinak: magie potřebná k seslání kouzla je trojnásobná oproti normálu a kouzla mají poloviční účinek. Pravděpodobnost seslání se snižuje na polovinu a při neúspěchu je kouzelník zraněn za 2 – 12 životů.

Kromě toho Údolí pohrom obývají také zlé myšlenkové bytosti tvořené samotnou esencí strachu. Pokud postava neovládla své emoce, jsou k ní přitahovány jako vosy na bonbon. Z každé nepovolané bytosti cítí všudypřítomný strach a ten je posiluje.

Postavy zde zažijí krušné chvíle, ihned po vstupu do Údolí pohrom zažijí Lov strachu. Takřka kdykoliv je může postihnout nějaká katastrofa v podobě bijícího deště, spalujícího požáru či lavina zmaru. Jednou za směnu proved' hod 1k6, abys zjistil, co to bude: 1 – bijící déšť, 2 – nic, 3 – spalující požár, 4 – nic, 5 – lavina zmaru, 6 – nic. Každá událost bude trvat 1 směnu.

Postavy mohou kdykoliv Údolí pohrom opustit, musí napřed uspět v hodů na ovládnutí strachu: ten je Int ~ 7 ovládl / neovládl. Potom se stačí intenzivně soustředit a vybavit si sklep alchymisty Valdimora. Při tomto návratu je možné, že s postavami pronikne do Března nějaká nestvůra. Údolí se nedá opustit přes hory, jsou strmé a spustila by se lavina.

Je dost možné, že se některé postavy nevrátí a stanou se obětí vlastního strachu. Údolí pohrom je plné takových zbloudilců a postavy některé z nich mohou potkat.

D.9.1 Lov strachu

Nech postavy chvíli nasát atmosféru a pak přejdi k této události. Celá scénka je zkouškou pro družinu. Pokud se nechají strhnout okolními událostmi a projeví strach, dojde k boji (vlivem okolních událostí se bude past postupně zvyšovat – viz. níže). Uspějí-li kdykoliv v hodů proti pasti, jezdci zmizí. Ostatní, kteří neuspěli, je ale stále uvidí.

Všudypřítomné ticho náhle přerušily vzdechy doprovázené vzlykem rychle blížící se k tobě, jsou slyšet všude kolem tebe. Najednou se zpoza mohutného ohořelého pahýlu vyřítí mladík v otrhaných šatech, celý od popela. Peláší přímo k tobě...Pomoz mi, prosím, dělej, už jsou tu, jdou si pro nás...padne před tebe na kolena, začne tě objímat a snažně prosit o pomoc... (zahraj tuto scénku věrohodně a snaž se postavu / y rozhodit a vyvolat v nich strach, past se zvyšuje na 8)...*v dáli slyšíš dusot kopyt...najednou spatříš mezi stromy XX* (doplň počet podle postav + 1 za neznámého +2) *jezdců na koni černých jako sama noc, jsou po zuby ozbrojeni a jejich pláště za nimi divoce vlají...* ať už se postavy s neznámým cizincem vydají na útěk, nebo ne, snaž se v postavách vyvolat strach, pomáhej si gestikulací, popisuj, jak je jezdci dohánějí, jak se pomalu přibližují atd., jezdci budou hon schválně prodlužovat vjíždět si do cesty a tak se posilovat jejich strachem. Až budou postavy dostatečně vystrašené, jezdci je dohoní...jezdci vypadají jako nějací žoldáci, kteří prošli spousty bitvami, jsou zjizvení, mají zkažené zuby, mohutné zbraně a vůbec vypadají hrůzostrašně (nechť zapracuje tvoje fantazie)...*jezdci vás obklíčili...,vetřelci stůjte!” nemáte proti nám šanci zaburácel jako samotný hrom jeden z nich* (zvýšení pasti na 9)...*najednou se stalo něco neuvěřitelného, mladík zmizel a taktéž i koně jezdců se rozplynuly v černou postupně mizející mlhu a jezdci se změnili v postavy zahalené v černých mlhavých pláštích s kápí, levitují pár centimetrů nad zemí, jejich končetiny se proměnily v dlouhé slizké chapadla, každý má dva pýry, v místech, kde by měla být hlava září jedno velké rudě zářící oko.*

Tyto bytosti se nazývají Maloghové (viz. Dodatky) a jsou strážci Údolí pohrom, slouží samotnému Pánu strachu.

D.9.2 Bijící déšť

Začíná bouřit, ohlušující burácení doprovází oslepující záblesky, jež se v mnoha větvích klikatí k zemi...po chvíli se spustí déšť jaký jste ještě nezažili, mohutné kapky velikosti jednoho zlatého buší do země tak rychle, až není možné skrz provazce, které vytvářejí, vidět dále než na pár metrů...

Déšť je tak intenzivní a prudký, že každého, kdo je jím zasažen, zraňuje 1k6 životů za kolo. Je možné se před ním schovat pod některé z vývrátů, nebo ohořelé pahýly stromů. Takových úkrytů, ale není mnoho a postavám by mělo 1k6 kol zabrat, než takový naleznou. V každém bude místo pro 1 – 2 postavy.

Jak rychle přišel, tak i rychle odešel, je po dešti...vše je najednou suché, po vodě ani památka...

D.9.3 Spalující požár

Vane mírný větřík...postupně sílí a rozdmýchává všudypřítomný popel...najednou se vznítí malá větévka...oheň se rychle šíří, už hoří celý strom...od něj chytají další, vše je v plamenech...

Oheň zraňuje každou postavu za 1k6 + 3 životů za kolo. Okolní stromy neshoří, ale vždy zůstanou pahýly.

D.9.4 Lavina zmaru

Chvilí ticha rozřízlo praskání doprovázené mohutným hučením...utrhla se lavina a valí se na údolí...

Lavina je vskutku obrovská a povalí se přímo na postavy rychlostí XYZ, kdo bude zasypán vrstvou sněhu 1k6 metrů a zraněn za 2k6 životů (každé kolo pod lavinou ubere postavě 1k6 životů – dušení). Potom se ještě musí vyhrabat, v tom mu můžou pomoci jiné postavy: Sil ~ 6 ~ 0,5 metrů / 1 metr.

D.9.5 Tuláci strachu

D.9.5.1 – Vjeslav, zlatokop

Slaboduší jedinci, kteří nejsou schopni porazit vlastní strach, uvíznou v Údolí pohrom. Postavy je mohou potkat, jedním z nich je Vjeslav, bývalý zlatokop. Celý život hledal zlato, ale nikdy nic nenašel, když jednou objevil průchod do stínového světa, dostal se do Údolí pohrom, kde zlato našel, ale bojí se, že by mu ho mohl někdo ukrást. Postavy ho mohou potkat např. někde schovaného před deštěm: „**zlato, moje zlato, zlatíčko...nikdo tě nevezme, neboj se, jsi jenom moje...nikomu tě nedám...**”v momentě, kdy ho postavy potakají, uteče před nimi. Má u sebe hroudu zlata a tu bude bránit za cenu vlastního života.

D.9.5.2 – Žena s dítětem

Někdy např. po pádu laviny může družina potkat ženu, která bloudí sněžnou krajinou, v náručí drží dítě a strachy ho tiskne na prsou. V Údolí pohrom je už několik let, pochází z *Planiny kamenů*, kde její vesnici přepadli skřeti a vypálili jí. Během útoku se zkoncentrovalo velké množství strachu tamních obyvatel a to otevřelo trhlinu do Stínového světa vedoucí do Údolí pohrom, a ona žena skrz ní prošla.

E. Léčení Tabira

Budou – li se postavy pít po nějakých léčitelích či mastičkářích, každý jim řekne, že Valdimor byl nejlepší léčitel v Březně. Jenže ne vždy tomu tak bylo. Před příchodem Valdimora do Března, to je čtrnáct let, žila v lese nedaleko stará žena - spíš babice Bratylda. Starší obyvatelé si na ni určitě vzpomenu: „**No, možná by tu byla jedna osoba, která by mohla pomoci...ale léta ji nikdo neviděl...ta osoba se jmenuje Bratylda a je to čarodějnice...žije na místě zvaném Zmijovec.**” (zahraj to řečí vystrašeného člověka, ať to přidá na atmosféře).

Za Bratyldou nikdo postavy nebude chtít zavést, ale určitě se najde nějaký lovec, či dřevorubec, který jim za pivo v hospodě cestu popíše.

E.1 Cesta lesem

Během cesty ke zmijovci mohou postavy narazit na nějakého z ochránců lesa. Nejčastěji to budou dryády. Jsou rozzlobené místním konfliktem mezi lidskými osadníky a skřety a těžce nesou kácení stromů na stavbu osad a lov zvěře. Proto už jakémukoliv náznaku nevole družiny vůči lesu zasáhnou. Bude stačit např., když budou lovit či rozdělavají oheň – v takovém případě dostanou varování v podobě žlutě opeřeného šípů a potom nepozorovaně zmizí. Budou se vždy snažit nepozorovaně udeřit a poté ihned zmizet. Což jim jde velmi výborně. Více o dryádách viz. Dodatky.

E.2 Zmijovec

Je to skála nacházející se cca dvě hodiny cesty lesem na jihovýchod. Zmijovec se říká proto, že se v této oblasti vyskytuje větší počet zmijí. Samotná Bratylda žije v jeskyni pod touto

skálou. *Jdete podle popisu muže z Března a po dvou hodinách cesty spatříte na malém pahorku vysokou skálu tyčící se nad okolními stromy. Když přicházíte blíže, slyšíte zlověstné syčení kolem sebe* (postavy by si měly dávat pozor kam šlapou, jelikož se zde nachází velké množství zmijí), *při úpatí samotné skály zahlédnete mezi kořeny temnou puklinu velikosti dospělého muže vedoucí kamsi do útrob skály...*

Bratylda bude o příchodu postav vědět od svých strážkyň – zmijí. Jejich příchod bude sledovat z nedalekých křovin. *Přicházíte ke vchodu do jeskyně, syčení přibývá, ozývá se odevšad a rozléhá se v tiché a zároveň zlověstné ozvěně. Zmije se kolem vás stahují, je jich spoustu, několik desítek.* Postavy by měly být v klidu a hlavně neútočit, zmije samy nezaútočí, jenom hlídají vchod své paní. Pokud postavy přeci jen zaútočí, nejspíš tady zemřou pod náporom zmijího jedu. Kdyby s nimi chtěl hraničář promluvit, uslyší asi tohle: *ssss...cccizzzááaccii...přřřřššššly navšššttíívit naššši panííí...sss...*

Po chvíli za vašimi zády slyšíte šouravý krok, když se otočíte, spatříte velmi starou a škaredou ženu, je shrbená. Opírá se o křivý klacek, kolem kterého se obtáčí zmije a to ne ledajaká, je to největší zmije jakou jste kdy viděli. Hlavu má vztyčenou a syčí na vás. Obličej Bratyldy je pokrytý několika puchýři a jizvami, těch pár zubů, co jí zbylo, jsou křivé a zkažené. Její dlouhé vlasy jsou šedivé, zacuchané a neupravené a oblečena je do špinavých kusů hadrů a kožešin.

„Cco ssi přejete ccizincii?“... praví tichým a syčivým hlasem. Zmije jí uhýbají z cesty a ona přichází k vám...stále však budou ve střehu a při jakémkoliv náznaku ublížení Bratyldě, zaútočí na postavy.

Postavy určitě s sebou vedou Tabira a měly by vyklopit, co po ní chtějí. Trpělivě je vyslechně a při tom si je všechny bude pečlivě prohlížet. Po chvíli váhavě řekne: *„následujte mne a šouravým krokem míří do jeskyně, zmije se rozestoupí a vytvoří vám cestu.“*

Vstupujete do jeskyně, mírně se svažuje pod zem, ve vzduchu je cítit směsice neurčitých pachů. Po chvíli vstupuje do jeskyně, které dominuje ohniště uprostřed místnosti a nad ním velký kotel, ve kterém něco klokotá a bublá. Všude pod stropem visí různé byliny, sušené houby a části různých živočichů (netopýři, různí ptáci, kožešiny hlodavců atd.). U protější stěny se nachází velký stůl a na něm spoustu rozličného nádobí, náradí a velká kniha vázaná v kůži (je to kniha Volání cizích světů). V rohu jsou úhledně naskládáné medvědí kožešiny (tady Bratylda spí).

„Ukažte toho chlapce“, praví. Kostnatou seschlou rukou mu sáhne na čelo, zavře oči, celá se rozřese. Po několika vteřinách prudce vyřeští oči a opět tichým pomalým hlasem praví: „Pomohu vám... ale nebude to zadarmo. Uzdřavím tohoto mladíka a vy mi za to přiveďte jeho misstra...och ano, přiveďte mi Valdimora.“...

Teď je na postavách, co udělají. Jsou ochotní pro svůj majetek využít, podvést a obětovat lidskou bytost? Bratylda neví o tom, co se mu stalo, ale něco tuší, jelikož má jeho knihu. Pokud budou postavy namítat, že zmizel apod., opět tichým hlasem odpoví: *„avššak vy ho chcete zzachránit, nemá pravdu?...aažž to uděláte, tak mi ho přiveďte. Ssouhlassíte?“...*

Přistoupí – li postavy na tuto dohodu. Přinese pohár vyrobený z poloviny husího vejce zasazený do dřevěné nožky vytesané do podoby kachní nohy. *„Sstřd'te mi tento sslib vašši krví, palce prossím“...řízne vás malým stříbrným nožikem do palce a nechá několik kapek odkapat do poháru. Poté do něj nalije nějakou čirou tekutinu z malého flakónku (jedná se o obyčejnou vodu, to je jen na zmatení postav), vše zamíchá dlouhým špinavým nehem a vypije (dá si však pozor, aby nevypila vše a trochu si na dně nechala pro pozdější provedení rituálu Haghar)...poté se na vás spokojeně podívá a praví: „máte na to pět dní“...co to pro postavy znamená, si vysvětlíme později.*

Poté se dá do přípravy léčivého lektvaru, jehož základní ingrediencí bude kořen mandragory, Tabirova krev atd. Jeho příprava zabere hodinu a postavy během jeho přípravy mohou počkat venku.

Pokud na dohodu postavy nepřistoupí, nechá je Bratylda v klidu a bez problémů s položeným Tabirem odejít.

Po hodině se ukáže Bratylda v doprovodu Tabira, lektvar začne účinkovat téměř okamžitě, a tak bude Tabir schopen po cestě do Března postavám povyprávět o tom, co se stalo (viz. kapitola Jak to bylo). Také postavám popíše *Rituál otevírání světů* a ingredience k němu potřebné. Také upozorní na to, že uzavřením trhliny, zůstane Valdimor ve *Stínovém světě*.

E.2 Bratylda

Člověk, žena, 86 let, 8. úroveň, některé ze schopností hraničáře a kouzelníka

Bratyldě je osmdesát šest let (zmije se jmenuje Růžena a je to nejstarší zmije v okolí), při mluvení jakoby syčí a šyšlá.

Bratylda je neobyčejná bylinkářka se zvláštním talentem na léčení, rozumí řeči hadů a vyzná se v přírodní magii. Nejstarší a největší zmije Růžena se obtáčí kolem klacku, o který se opírá. Dokáže identifikovat jakoukoliv nemoc i magickou nemoc a připravit na ni lék. Tenhle dar byl ovšem draze vykoupen jejím vzhledem. Nikdo ji neměl příliš v lásce a lidé k ní chodili až v krajních případech. Používala totiž netradiční postupy a suroviny, sice přírodní, ale občas zvrhlé. Nejdůležitější na tom bylo, že nechtěla za své služby zaplatit penězi ani věcnými dary, ale vždy si sama vybrala odměnu v podobě nějaké nepříjemné protislužby, kterou si vybírala i několik let po vyléčení nemocného.

Po otevření Valdimorova krámku našla samotného alchymistu, že jí kazí kšefty a proklela ho i celé Březno za to, že s ním sympatizovali. A to je holá pravda, jelikož za Bratyldou dnes už nikdo nechodí. Ona sama nemá lidi v lásce, jelikož se jí vždycky jen smáli a proto žije v ústraní.

E.2.1 Přísaha Bratyldě:

Tím, že postavy darovaly vlastní krev, má nyní Bratylda všechna esa v rukávu. Pokud jí družinka nedovede Valdimora, jak jí slíbily, bude mít nad postavami moc. To se projeví stejnými účinky jako má rituál *Haghar* popsáný v modulu *Falešná apokalypsa*. Jeho zjednodušený popis nalezneš v Dodatcích. Jedinou možností, jak se toho zbavit, je zabitím Bratyldy či zakoupením různých talismanů, ty by mohl vyrobit i alchymista Valdimor.

E.3 Kniha Volání cizích světů

Jedná se o velmi starou a vzácnou knihu z dob *Arvedanů*. Obsahuje všechny poznatky o *Stínovém světě*. Zejména o tom, jak se do něj dostat, a jak se v něm pohybovat. Celé je psána *arvedanštinou*. Takže si postavy budou muset poradit s jejím překladem, např. pomocí kouzla Přelož. Kniha je navíc špatně čitelná, neboť se v ní vyskytují zastaralé výrazy. Na každou kapitolu je potřeba seslat nové kouzlo a každou stranu bude čaroděj luštit 1k6 hodin. Kniha má celkem 6 kapitol - Stříbrný závoj, Vzhled Stínového světa, Emoce ve Stínovém světě, Tvorové Stínového světa, Cestování ve Stínovém světě a mezi světy, Život ve Stínovém světě.

Kniha leží u Bratyldy na stole, bystřejší postavy si toho mohou všimnout. Tabir ji bezpečně pozná. S její pomocí se zvýší šance na záchranu Valdimora. Pokud si na ni postavy nevzpomenou. Pomož jim ústy Tabira např. po cestě ze Zmijovce: „*Uzavřením trhliny do Světa stínů sice zamezíme příchodu myšlenkových bytostí, nicméně tím taky uzavřeme návrat mistru Valdimorovi a to nemůžeme připustit...leda, že bychom získali zpět knihu Volání cizích světů...tam bude určitě psáno, jak mu pomoci...no má ji Bratylda...viděl jsem ji u ní na stole...*”

Její získání ovšem nebude snadné. Bratylda se jí jen tak nevzdá a nedá ji zadarmo. Peníze pro ni nemají význam, takže ji za něco vymění. Buď za nějaký zvláštní předmět, lektvar, kouzelnického přítelíčka, hraničářského psa, či za nějakou protislužbu (rozhodně ne za nějakou zbraň). Tady nechť zapracuje tvoje fantazie.

F. Provádění rituálů

Jak už bylo řečeno, uzavřením trhliny sice postavy zabrání dalším příchodům myšlenkových bytostí, ale k záchraně alchymisty Valdimora to však nestačí. V knize volání cizích světů mohou postavy narazit na *Rituál stabilizace těla*, a až poté provést nový *Rituál otevírání světů* poblíž staré trhliny, kterou otevřel Valdimor. To bude mít za následek její uzavření, neboť obě trhliny se navzájem zruší.

Před prováděním rituálů je potřeba z domu vynést všechny magické předměty a artefakty, aby se *Stínový svět* ustálil. Tuto radu dá postavám Valdimor.

Rituál může provádět alchymista – theurg od šesté úrovně. Pokud v družině nikdo takový není, může to zvládnout Tabir za asistence čaroděje, jelikož překládá knihu, a Valdimorova stínu.

F.1 Rituál stabilizace těla

(z knihy Volání cizích světů)

Je potřeba vzít nějaký předmět, který je hodně blízký člověku nacházejícím se v mezisvětě a vložit ho do diagramu (pentagramu).

Dále je potřeba nakreslit černou křídou pentagram (znázorňuje rovnováhu živlů). Délka jedné hrany musí být přesně sedmnáct krát pět centimetrů (podle počtu bohů, arvedanů také věřili, že je to magické číslo a vynásobeno počtem elementů).

F.1.1 Ingredience:

- Černá křída na nakreslení hran
- Nádoba s vodou – vodní element
- Někjaký čistý nerost – element země (např. křišťál, železná ruda, neopracované zlato atd.)
- Nádoba se vzduchem – element vzduchu
- Zapálená svíce – element ohně
- Živočich zabitý těsně před prováděním rituálu – element života (z důvodu násilného otevření světa, při přirozeném otevírání je potřeba, aby někdo zemřel, duše zemřelého člověka totiž odchází do Stínového světa k Lamiusově soudu – bůh soudce)
- Vazebný předmět – nějaký osobní předmět z vlastnictví Valdimora – nejvhodnější bude kniha Volání cizích světů (lepší předmět by postavy hledali jen těžko, nakonec jim to s těžkým srdcem poradí sám Valdimor)
- 50 alchymisté mg (v případě již otevřené trhliny 100 mg)

F.1.2 Zaklínadlo:

(to celé opakovat 5x)

Zbloudilá duše jménem (doplnit jméno alchymisty) volám Tě zpět do Přírodního světa, (Jméno) navrát se!

F.1.3 Pravděpodobnost úspěchu:

Tento rituál se může naučit theurg na 6. úrovni, kdy má 50 % pravděpodobnost, ta s každou další úrovní znalostí rituálů roste o 5 %. Kniha Volání cizích světů přidává další bonus 20 %.

F.1.4 Účinek:

Výsledek rituálu mohou postavy vidět na vlastní oči. Pokud byl ve sklepě přítomen Valdimor: *najednou vidíte jak se obrysy alchymisty Valdimora rozplývají a jako kouř je ve spirále vtažen do předmětu, který jste vložili do pentagramu, ten se lehce rozvibruje a na chvíli zablyskne jasným světlem...*

F.2.2 Poznámka:

Po úspěšném provedení rituálu stabilizace těla bude kniha Volání cizích světů, či jakýkoliv jiný předmět, který byl použit jako vazebný předmět, bude zničen.

F.2 Rituál otevírání světů

Ten je mezi theurgy známý, avšak ne každý ho ovládá. Dá se ho naučit u několika profesorů působících na magických univerzitách v *Rilundu*, *Albireu* a *Minkoru*, a tak je možné, že pokud hrajete na Asterionu, tak ho postavy theurga mohou znát. Pokud ne, tak je popsán v knize Volání cizích světů.

F.2.1 Ingredience:

- Černá křída na nakreslení hran
- Nádoba s vodou – vodní element
- Nějaký čistý nerost – element země (např. křišťál, železná ruda, neopracované zlato atd.)
- Nádoba se vzduchem – element vzduchu
- Zapálená svíce – element ohně
- Živočich zabitý těsně před prováděním rituálu – element života
- 100 alchymisté mg (v případě již otevřené trhliny 200 mg)

F.2.2 Poznámka:

Je nutné vytvořit ochranný kruh černou křídou, jako při navazování styku theurga s Astrálem, a do něj si stoupne ten, kdo bude provádět rituál a následně pronášet zaklínadlo (to Valdimor neudělal a teď za to trpí).

Použitím vhodným ingrediencí se může výsledná pravděpodobnost zvýšit, např. čistá ruda železa či neopracovaný křišťál, který je použit jako element země přidá 5% oproti nakopané zemině ze zahrady, jelikož ta může obsahovat značné množství vody a jiných příměsí.

F.2.3 Zaklínadlo:

(to celé opakovat 5x)

*Já (doplnit jméno postavy) se vydávám na cestu světy,
Mlhy stříbrného závoje, rozhrňte se a ukažte mi cestu...*

F.2.4 Pravděpodobnost úspěchu:

Tento rituál se může naučit theurg na 6. úrovni, kdy má 50 % pravděpodobnost, ta s každou další úrovní znalostí rituálů roste o 5 %.

F.2.5 Účinek:

V místech, kde jste nakreslili pentagram, se země zavlnila a začíná se jakoby rozevírat do široké praskliny, její okraje stříbřitě pableskují, vzduch se naplnil vůní ozonu a za ohlušujícího třesku se zavřela původní trhlina, kterou otevřel Valdimor...vzduch se naposledy zavlní a i nová trhlina se uzavře...uprostřed nového pentagramu stojí alchymista Valdimor, šaty potrhané a špinavé, kruhy pod očima. Usměje se na vás, a pak nezhroutí na zem...

G. Závěr

Pokud je Valdimor úspěšně zachráněn, bude postavám vděčný a ihned po té, co se trochu vzpamatuje a vyléčí, tak se pustí do výroby jejich zbraní, pro které si původně přišli. Dobrodružství tím však ještě nekončí. Stále tu máme přísahu, kterou dali Bratyldě. Nyní mohou nastat tři situace:

Postavy splní Bratyldinu přísahu. To ovšem nebude jednoduché, Valdimora bude bránit Tabir a on sám se taky jen tak nedá. Může tedy dojít na tvrdý boj o holý život, v něm se bude Valdimor snažit získat nějaký čas a rychle se vytrazit, neboť je mu jasné, že proti ozbrojené tlupě hrdlořezů nemá šanci. K tomu může rád použije některý ze svých lektvarů či magických předmětů.

Další možností je, že družina Valdimorovi vypoví, vše co zažila ve Zmijovci, včetně přísahy, a Valdimor jim může zadarmo, přeci jen jim je vděčný za to, že ho zachránili, vyrobit ochranné talismany.

Poslední možností je, že družina bude brát přísahu na lehkou váhu a ignorovat ji, v tom případě, pokud družina do pěti dnů od přísahy nepřivede Valdimora Bratyldě, naplno se projeví účinky přísahy.

H. Dodatky

H.1 Stínový svět

Je domovem rozličných nestvůr, na Asterionu označované jako Myšlenkové bytosti, také Bohů a zbloudilých duší, kteří zde čekají na svůj posmrtný ortel před Lamiusovým (bůh soudce) soudem. Poté putují do Astrálních sfér.

Myšlenkové bytosti se do Přírodní úrovně dostávají trhlinami. Ty se otevírají při zvýšeném prožití emocí lidmi. Emoce totiž nestvůry přitahují. Např. při hromadném mučení se zkoncentrují emoce nenávist obětí vůči mučitelu a strach, no a potom na svět přicházejí temné myšlenkové bytosti. Takže se dá říci, že si za přítomnost nestvůr mohou sami lidé.

Kdo by se chtěl vydat do Stínového světa, musí nejprve rozhrnout tzv. Stříbrný závoj – pomyslnou hranici mezi dvěma světy. Toho se mohou naučit magická povolání, např. kouzelník a jeho obory, theurg, druid a jiná asterionská povolání. Jelikož hmota nemá ve Stínovém světě žádný význam, vše je ovládáno emocemi, je potřeba se při vstupu do něj nějak vypořádat se svou živou schránkou. Buď jí zničit a při návratu zase vytvořit, nebo oddělit duši od těla. Při vstupu do Stínového světa hrají značnou úlohu emoce, a tudíž je možné, že během rozhrnování stříbrného závoje pronikne do Přírodní úrovně nějaká myšlenková bytost, podle toho, co zrovna prožívá sesílatel.

H.2 Myšlenkové bytosti

Schopnosti Myšlenkových bytostí:

Jed – je obvyklou součástí repertoáru zbraní mnoha nestvůr. Síla a nebezpečnost jedů je velmi proměnlivá.

Rychlost - označuje schopnost pohybovat se několikanásobně rychleji než dokáží lidé. Působí tak, že nestvůra má více útoků za kolo (viz údaj v závorce v popisu).

Strach - je vlastnost umožňující přišeře obrátit na útěk své protivníky. Působí stejně jako kouzlo zastrašení.

Vidění ve tmě - umožňuje nestvůrám snadnou orientaci při nedostatku světla. Dělí se na dvě formy, vidění za šera (je nutná alespoň nepatrná přítomnost světla) a pravé vidění za tmy.

Maskování – je vlastnost, pomocí níž nestvůry mění buď barvu nebo i strukturu povrchu svého těla tak, aby dokonale splynuly s okolím. Tuto vlastnost mají i některá zvířata, ovšem u myšlenkových bytostí je změna daleko dokonalejší. Na odhalení maskování si postava hodí k% a odečte svůj postřeh na hledání objektů. Pokud dosáhne výsledku menšího či rovného číslu u této schopnosti, bytost spatří. V opačném případě bude mít postih -4 k hodů na útok i

na obranu. O odhalení se může pokoušet každé kolo a PJ může cílové číslo podle okolností upravovat.

Imunity Myšlenkových bytostí:

Nestvůry mohou být různě odolné proti rozličným druhům útoku. Rozlišujeme částečnou odolnost (rezistenci), kdy útoky působí na nestvůru, ale ne v plné míře, a imunitu, kdy daný druh zbraně není vůbec schopen nestvůře ublížit. U rezistencí je vždy uvedeno číslo určující pravděpodobnost, že daný typ útoku nebude účinkovat. Při boji je žádoucí znát částečné odolnosti a imunity, jinak má nestvůra na své straně značnou výhodu. V případě rezistence či imunity vůči různým druhům magie se bytost vždy může rozhodnout, jestli na ni daná magie bude účinkovat. Pokud není uvedeno jinak, lze bytost zranit jakýmkoli způsobem, vůči němuž nemá imunitu nebo rezistenci. Některé nestvůry mohou být naopak určitým způsobem zranitelnější.

H.2.1 Orghis:

Popis: je asi metr vysoký, tělo má humanoidní tvar, je však tak vychrtlé, že pod kůží zřetelně vystupují kosti, dlouhé jako tyčka tenké nohy má podivně skrčeny a při chůzi se zvláště pohybuje. Při běhu dokáže vyvinout značnou rychlost, jelikož jeho běh se skládá z jakýchsi přiskoků. Také paže má dlouhé a tenké, při chůzi se jimi opírá o zem. Zakončeny jsou pařáty s ostrými drápy. Na tenkém krku sedí nesouměrně velká hlava, která je dopředu trochu protažena, jako mají někteří plazi. V obrovské tlamě má dlouhé špičaté zuby uzpůsobené k trhání syrového masa. Po stranách hlavy má Orghis malé oči, jež svítí zlým nazelenalým světlem. Pokud se Orghisovi podaří zabít nějakou bytost, je téměř jasné, že se v blízkosti otevře trhlina ze Stínového světa, kterou přijde další Orghis.

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: neviditelnost 25 %

Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 1 + 2

Útočné číslo: $(-2 + 3/+2) = 1/+2$

(pařáty);

$(-2 + 3/+3) = 1/+3$

(zuby)

Obranné číslo: $(+2 + 1) = 3$

Odolnost: 7

Velikost: A

Pohyblivost: 14/humanoid

Intelligence: 5

Charisma: 4

ZSM: 14

Zkušenost: 50

H.2.2 Temný vlk:

Popis: Má podobu černého vlka s rudě žhnoucíma očima dosahující v kohoutku výšky i půldruhého metru. Vyniká značnou rychlostí a jeho sliny jsou jedovaté.

Poznámka: V dobrodružství by se měl objevit až potom, jestli Orghisové zabijí nějakého člověka. Smrt je totiž podmínkou jejich vstupu na Asterion.

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: jed (Odl ~ 4 ~ nic/1-6, trvání ihned / 1 kolo), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: černá magie 25 %, neviditelnost
 25 %, iluze 33 %
 Imunity: jedy, odsávání života, prokletí,
 slepota, strach
 Životaschop.: 5 + 5
 Útočné číslo: $(+3 + 4/+2) = 7/+2$
 (drápy);
 $(+3 + 5/+2) = 8/+3$
 (tlama) + jed
 Obranné číslo: $(+4 + 2) = 6$
 Odolnost: 18
 Velikost: B
 Pohyblivost: 18/šelma
 Inteligence: 1
 Charisma: 1
 ZSM: 16 (nemůže vyvolávat
 mentální souboj)
 Zkušenost: 230

H.2.3 Lahir:

Popis: Nejvíce připomíná poletuchu staženou z kůže. Mezi předními i zadními končetinami, každou zakončenou dvěma silnými slonovinově zbarvenými drápy, je napnutá kožnatá blána, takže celé Lahirovo tělo v podstatě tvoří jakési křídlo. Ti nejmenší nejsou o mnoho větší než netopýr, ti největší oproti tomu dosahují i velikosti orla. Celé tělo je mrtvolně bledé, hlava připomíná holou opičí lebku s hluboko vpadlými rudě zářícíma očima, silnými čelistmi a dvěma dlouhými tesáky, sloužícími k sání krve.

Lahirové nedokážou létat, ale jejich umění plachtění je nepřekonatelné. Zdržují se u stropů nebo v korunách stromů, odkud se pak nehlukně snášejí na hlavy nic netušících obětí. Pomocí svých osmi drápů se poté k vyhlédnuté nečekaně pevně přimkne a začne jí sát krev. A přisátého Lahira je neuvěřitelně obtížné od vyhlédnuté kořisti odtrhnout, dokud není nasátý jak klíště. Lahirové sají i krev mrtvých tvorů, ale výrazně upřednostňují teplou krev živých.

Lahirovy sliny navíc zpomalují reflexy obětí.

Pozn.: Potíž je, že i pokud přisátý Lahir zemře, jeho tělo se stále zuby-drápy drží těla oběti. V takovém případě nezbyvá nic jiného než netvorovo tělo vypálit, neboť jeho drápy mohou být zaseknuty až několik centimetrů hluboko a oběti způsobují značnou bolest. Jizvy po útoku lahira patří k těm obzvláště nejděsivějším.

Vyvolávací emoce: strach
 Vlastnosti: maskování (20), vidění ve tmě (pravé)
 Rezistence: obyčejné zbraně 50 %
 Imunity: jedy, prokletí
 Životaschop.: 1 život
 Útočné číslo: zvl.
 $(-1 + 3/+2) = 2/+2$
 Obranné číslo: zvl.
 $(+1 + 1) = 2$
 Odolnost: 6
 Velikost: A0
 Pohyblivost: 1/okřídlenec (na zemi)
 12/okřídlenec (plachtění)

Intelligence: 1
Charisma: 2
Zkušenost: 700

H.2.4 Malogh - Stínový svět

Vlastnosti: strach, vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

Rezistence: černá magie 50 %

Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 10

Útočné číslo: zvl.
(+4 + 10/+2) = 14/+2
(chpadla)

Obranné číslo: (+3 + 5) = 8

Odolnost: 18

Velikost: B

Pohyblivost: 21/magický tvor (let)

Intelligence: 13

Charisma: 3

Zkušenost: 2 500

Pozn.: Pohlcování strachu – za každý neúspěšný hod postav, kdy narůstá past na strach v Údolí pohrom, si připočítávají + 1 do útoku.

H.3 Dryáda

Síla: 6 - 12

Obratnost: 11 - 21

Odolnost: 11 - 15

Intelligence: 12 - 18

Charisma: 13 - 19

Životy: k6 + 2

Popis: Dryáda vypadá jako mladá lidská dívka. Měří cca 160 cm. Její pokožka je světle zelená, vlasy hnědé a zdobené listím či lesními plody. Nenosí žádné oblečení. Její život je spojen s jedním stromem, který je jí domovem. Po zničení stromu dryáda umírá.

Pohyblivost rasy: 11

Zvláštní schopnosti rasy: střelba ze zálohy (PPP), tichý pohyb jako lupič o pět úrovní výš, stopování (jako hraničář na dvojnásobné úrovni, proměna v jedno dané zvíře (trvá 1 kolo, nejde o kouzlo), mluvení se zvířaty (viz PPE, jako by měly k dispozici X + 3 magy), odvracení zvířat (PPP, jako druid na úrovni 5 + 2X), nepřírozené chování zvířat (PPP, jako druid na úrovni 10 + 2X). Nejčastěji používané zbraně a zbroje: luky se žlutě opeřenými šípy.

Pozn.: Koeficient X se rovná úrovni dryády.

H.4 Rituál Haghar

Haghar je temný rituál, jehož prostřednictvím zranit či usmrtit osobu nacházející se stovky mil od místa rituálu. Sesílatel rituálu potřebuje získat něco z vlastnictví osoby, na kterou má kouzlo účinkovat (např. vlas, kus oblečení, krev). Čím víc je předmět spjat s obětí rituálu, tím bude kouzlo mocnější a účinnější. Během haghar sesílatel přichystá pokrm ze speciálních ingrediencí, na chvíli do něj vloží předmět oběti, poté pokrm sní a nádobu, ze které jedl, zakope. Následně se pomocí omamných látek a svitu svíci dostane do transu a výkřiku jména oběti je schopen oběti ubližovat, např. seká do vzduchu dýkou a oběti se objevují skutečné rány. Rituálu se lze bránit pomocí talismanů vyrobených z magických bylin, a nebo částí zvířat, např. bílé ovce.

Popis pro DrD 1.6:

Předmět oběti se označuje jako pouto. Následně se musí provést obřad připoutání, který trvá 3 směny a stojí dvakrát tolik magů, kolik má oběť životů. Poté si sesilatel hodí na past: Int+Roz ~ viz níže (tabulka) ~ rituál se podařil / nepodařil.

Pouto	nebezpečnost
Čerstvá (do 1 dne) netrvanlivá tkáň (krev, sliny, kůže)	4
Starší netrvanlivá tkáň (více než den a méně než <i>alden</i>)	6
Trvanlivá tkáň (vlasy, tuby, nehty, kosti)	8
Předmět v dlouhodobém vlastnictví (zbraň, šperk, oblečení)	10
Předmět v krátkodobém vlastnictví (více než den a méně než <i>alden</i>)	12
Předmět, jehož se oběť dotkla	15

Pokud se rituál podaří, může se mág uvést do transu a ublížit oběti. Za každý mag ztratí oběť 2 životy a sesilatel ubude 1 bod únavy. Zranění může být podoba podle přání sesilatele. Sebrání 10 životů trvá 1 kolo. Pravděpodobnost úspěchu je stejná jako při sesílání kouzla. Vlastní zraňování je možné provést kdykoli po vykonání rituálu, avšak za každý den, který uplyne mezi připoutáním a zraňováním, musí sesilatel vynaložit 1 mag. Ochranné prostředky mohou oběti přidat bonus v rozsahu + 2 až 1 10.

H.4 Rejstřík pojmů

Albireo – Město bílého mramoru, se svými třiceti tisíci obyvateli je to hlavní město Východní dálavy (kolonie Almendoru – jednoho ze čtyř lidských království na Lendoru – severní kontinent).

Alden – Asterionské měsíce se nedělí na týdny, tak jak to běžně známe, ale na tři desetidenní cykly, tzv. Aldeny.

Arvedané – Mocná rasa, která kdysi dávno obývala Asterion, byli po všech stránkách značně vyspělejší než dnešní lidské pokolení. Lidé jsou jejich vzdálenými potomky, kdy se zbytky, kdysi tohoto mocného, národa smísili s pohanskými kmeny.

Arvedanština – Zaniklý jazyk Arvedanů. Dnes je možné najít pár knih psaných tímto jazykem, jsou však vzácné a drahé. Nemálo mudrců se snaží tento jazyk naučit, je to však běh na dlouhou trať.

Džungle padlých stromů – Tato rozsáhlá džungle pokrývá severní pobřeží jižního kontinentu – Tary.

Ellion

Les padajících stínů – Obrovský hvozd nacházející se na východě Tary.

Minkor – Jedno z největších měst na Taře. Žije zde pohromadě v dokonalé rovnováze několik ras - lidé, hobiti, skřítci, elfové, trpaslíci a další.

Planina kamenů – Neúrodná země v područí skřetího vládce Khara Démona. Je domovem národu šošarů.

Rilond – Lidské město ležící v Rilondském zálivu na okraji pouště Mar'nub. Hlavní město, nově vzniklého Rilondského království, ležící na západě Tary.

Skřítci – Jedna z Asterionských ras. Vysocí jsou o něco málo než metr a váží kolem čtyřiceti kilogramů. Tváře mají bezvousé s doširoka rozevřenými krásnými očima. Nejzajímavější na skřítcích je jejich mírná, hravá povaha hraničící až s dětskou naivitou.

Taros – Správní město tzv. Tarosské domény, jejíž součástí je i Březno.

I. Přílohy

I.1 Mapa Tary – jižního kontinentu



I.1 Mapa Lesa padajících stínů

