

PLÁNĚ Z KOSTÍ

Vojtěch „Kelghor“ Růžička

ÚVOD

Zdravím všechny příznivce Asterionu, Dračího doupěte a vlastně všech RPG her, jež se na české scéně hrají. Dobrodružství, které vás očekává na několika příštích stránkách, je ochutnávkou toho, co vás bude čekat v reedici asterionského modulu Nemrtví a Světlohoši, nazvané Sedmý živel. Se svými družinami budete moci prožít příběh, jehož dozvuky budete moci nalézt v samotném modulu.

Dobrodružství je určeno pro vyšší úroveň a zkušenější hráče (řečeno v číslech DrD 1.6 postavy mezi 12. a 16. úrovní), hru však může PJ snadno upravit podle svých potřeb. Primárně psáno pro hráče Asterionu, lze jej však odehrát i s jiným světem (po jistých úpravách). Dobrodružství patří mezi takzvané one-shoty, vhodné zejména pro jednorázové hraní s postavami vytvořenými právě pro tuto jednu konkrétní hru. Dává hráčům i možnost otestovat si např. hru postav na vyšších úrovních, či hru za povolání, které dosud nezkusili. Pláně z kostí však samozřejmě lze využít i jako součást tažení pro staré ostřílené družinky. Hra by vám měla vystačit na jedno až dvě odpoledne.

Texty psané kurzívou jsou určeny přímo k přečtení či převyprávění hráčům, vše ostatní je určeno pouze očím PJe. Dobrodružství obsahuje aplikace pro hru DrD 1.6, po malých úpravách je však hratelné i pro DrD II či jiný systém. Pro hráče Dračího Doupěte II budou významné značky *, které budou upomínat na to, že v takových situacích je vhodné využít *konfliktu* nebo *střetnutí*. Aplikace pravidel budou popsány především na konci dobrodružství v dodatcích. Dotazy k dobrodružství můžete vznášet na diskusním fóru na www.asterionrpg.cz ve vláknu Úskalí při hraní na Asterionu – FAQ.

Prostředí

Většinu informací z tohoto textu bys měl předat hráčům ještě před vlastní hrou. Předpřipravené postavy povětšinou znají okolí NUK. Neboj se jim zodpovědět případné dotazy, většina informací z kapitol Prostředí a Stručný popis nového území, je všeobecně známa nebo snadno zjistitelná.

Celé dobrodružství se odehrává na území Nového umrlčího království, které je jedním z pilířů nově připravovaného modulu. Nové umrlčí království leží na náhorní plošině v Nedostupných horách. Pro ilustraci je lze připodobnit k pozemským Andám, pamatuj na drsnější počasí. Vzato kol a kolem, jde o jedno velké město postavené rukama kostlivců a zombií. Toto sídliště se jmenuje Niu-kchai-liang (Hvězda temných dnů), ne-skřítíci obyvatelé si název přizpůsobili na Nukalag nebo Nukalak a nezřídka se používá zkratka Nuk. Centrum města tvoří obytné čtvrti, schopné poskytnout přístřeší až dvěma tisícům duší (a další tisícovky animovaných nemrtvých, spolu s vyššími nemrtvými), krom nich jsou však v Nuku k nalezení i čtvrti užité. Město navíc neleží jen na povrchu, ale rozkládá se i hluboko pod zemí, kde jsou v nekonečných chodbách uskladněny zejména materiály pro výrobu nemrtvých.

I mimo město leží několik různých staveb (např. chrámy na úpatí hor) a přístav Nový Sarindar – ten je však mimo hlavní záběr našeho příběhu a bude důkladně popsán v modulu Sedmý živel.

Několik kilometrů za Nukalakem (a několik set nadmořských metrů nad ním) se v horách nachází Nekropole – obrovský hřbitov, kde leží možná i statisíce mrtvých. Obrovský počet těl nemohou nekromanti jen tak spotřebovat, a tak si vybírají pouze ty nejkvalitnější z nich. Musí však být obezřetní, protože těla mrtvých střeží skupina, které nekromanti říkají Pohřbivači.

V horách i Podzemní říši pak žijí rasy, o jejichž zemřelé se starají právě Pohřbivači, mistři znalí způsobů, jak nejlépe uložit mrtvé ke spánku. Pokud by Pohřbivači zjistili, že nekromanti rabují Nekropoli, pošvali by proti mladému Nukalagu všechny sousední rasy Podzemní říše, což je síla, které se v současné chvíli nemrtvá vojska nekromantů zkrátka nemohou rovnat. Utajení je proto zásadní.

Náplň dobrodružství

Čche Ming, vládce Nového umrlčího království, má zájem o tělo Dynthora, jednoho z největších hrdinů rasy gohrů. Družina dobrodruhů se tak vydává vyhledat Dynthorovu hrobku v jednom ze zikkuratů Nekropole. Nejdříve budou muset získat klíč k Dynthorově zikkuratu, který pečlivě střeží gohrové. Jakmile se jim podaří klíč získat, jejich cesta bude pokračovat zpět vzhůru na povrch k Nekropoli a zikkuratu, kde na ně čekají mnohé nástrahy a nepříjemná překvapení.

Uspějí-li postavy, stále nebudou mít vyhráno, donést Dynthorovo tělo do Nového umrlčího království totiž nebude nejsnazší, nejenže tělo nesmí být ozářeno jakýmkoli světlem, navíc bude družina nejspíš pronásledována rozhněvanými gohry.

Nekropole

Nekropole je obrovská a obtížně dostupná. Jde o velké údolí, obklopené ze všech stran vysokými štíty hor. Na povrchu Nekropole se válí tisíce těl, kosti vyčnívají z hlíny na každém kroku. A mezi nimi se line spleť síť vyšlapaných cest.

Každá taková cesta nakonec končí u jedné monumentální stavby. Staveb je vícero druhů – zikkuraty, pyramidy, sloupové chrámy, démonické kobky, trojboké jehlanovité věžičky. Nekropole však neleží jen na povrchu, sahá až několik kilometrů pod zem a je propojena úzkými rovnými tunely.

Strážci nekropole jsou příslušníci prastaré skupiny, jejímž příslušníkům nikdo neřekne jinak než Pohřbivači. Ti se, jak jejich název napovídá, starají o pohřby všech národů z okolí.

Podzemní říše

Podzemní říše je něčím těžko popsatelným člověku žijícímu na povrchu. Je to svět sám o sobě, kde není hlavním směrem nahore, dole, vlevo, vpravo – důležitá je pouze reálná spojnice mezi dvěma uzly, městy, chodbami. Panuje zde čilý ruch, chodby a jeskyně jsou domovem mnoha ras a národů, rostou zde zvláštní rostliny, ba dokonce celé lesy, obří houby a další, velkolepější divy, pro obyvatele povrchu nepředstavitelné. Mezi nimi i mezi krápníkovými bludišti se prohání nebezpeční predátoři, stejně jako se na obrovských houbových plochách vykrmují obrovští bleďí ještěři. Můžeme zde najít termální, ledová i lávová jezera. V podzemní říši v okolí Nekropole se sdružují rasy kdarů, orků, goblinů, gohrů, peševarů a samozřejmě Pohřbivači.

Peševarové jsou robustní, malí, a dost zakulacení tvorové. Nejmenší z nich dosahují výšky zhruba hobitů, ti nejvyšší se pak mohou rovnat i trpaslíkům. Ruce dlouhé až ke kolenům způsobují, že peševarova silueta může vzdáleně připomínat opici. Jejich kůže má nádech okru. Obličej „zdobí“ výrazné rysy: dlouhý nos, malá očka, dodávající jejich tvářím nádech lstivosti. V podzemní říši patří mezi nejschopnější obchodníky.

Pohřbivači žijí velmi blízko povrchu. Jsou skupinou, v níž můžeme nalézt zástupce snad všech okolních ras – ať už jde o orky, kadary, gohry nebo peševary. Snad pouze goblini a trpaslíci nemají své zastoupení v tomto řádu, jedni pro svou divokost, druzí pro svoji hrdost. Pohřbivači nosí dlouhé hábity zakrývající většinu jejich těla. Obličej skrývají objemné kápě.

Orkové jsou rasou hubených šedokožců, proslulou obrovskou vynalézavostí (popsáni v modulu Zlatá Pavučina), goblini pak primitivními a agresivními bojovníky organizovanými do lovecko-sběračských kmenových společenství (více o nich v Hlavním modulu a Píscích proctví).

POSTAVY

Protože toto dobrodružství je určeno pro jednorázovou hru a zejména protože Nové umrlčí království patří mezi zvláště odlehlé kouty světa, kam se mnoho družin, hrajících na Asterionu za celou svoji kariéru třeba ani nepodívá, nabízíme vám předvytvořené charaktery, které můžete pro zahrání Plání z kostí využít. Samozřejmě, vám ale nic nebrání vytvořit si postavy vlastní, nebo použít družinu, s níž hrajete pravidelně. Odstavce *Úloha* může PJ přečíst všem hráčům najednou, aby si mohli postavy rozebrat. Následující text *Popis* by měl znát už jen ten, kdo bude danou postavu hrát.

Nekromant Krolonis

Úloha: Nekromant Krolonis, vedoucí animatik výpravy. Pochází z tesařské rodiny z města, je vyučen ve starém Umrlčím království. Měl by být zejména mozkiem výpravy a odborníkem na nekromancii.

Popis: Muž, který se později stal nekromantem Krolonise, se narodil do rodiny tesaře z Koru. Ve finanční nouzi se jeho otec rozhodl požádat Nekromantskou hanzu o pomoc. Úmluva byla zpečetěna a Krolonis se se svým otcem záhy ocitl na palubě směr Umrlčí království. Krolonise však nečekala práce tesaře, brzy se objevily jeho vlohy pro nekromancii, a na nekromantické univerzitě na Sikrin-Rakle se naučil ovládat především animatiku, avšak pochytil i základy nauky o ovládání myšlenek.

Právě kontakty s některými Vládci mysli jej přiměly účastnit se založení Nového umrlčího království. Teprve zde se, díky práci na obrovském počtu mrtvých, opravdu stal mistrem svého oboru. Dokáže oživit kostlivce bez přípravy animačního rituálu z nemrtvých schránek pocházející z povrchu nekropole. Navíc umí do kostlivců vetkat ozvěnu prvků oheň+oheň+oheň, takového kostlivce však může ovládat pouze jednoho.

Nikdo by se neodvážil popřít jeho loajalitu vůči novému umrlčímu království, mezi nekromanty je považován za důvěryhodnou osobu. Kroloniseův intelekt je značný a nalézá využití například při hledání nových druhů nemrtvých. Krolonis má jednu nepřijemnou vadu, která však pouze umocňuje lásku k nekromancii. Je to úplná barvoslepost, Krolonis celý svět vidí černobíle.

Temný alchymista Hubašín (Hu Bai Tchín)

Úloha: Skřítek Hu je alchymista, který pracoval pro Nekromantickou hanzu. Zná několik zajímavých lektvarů (např. elixír dračí síly) a učí se nekromantské alchymii. V družině by měl fungovat jako podpůrná postava, která, má-li čas se řádně připravit, dokáže vyřešit leckterý problém.

Popis: Skřítek Hu pochází z Dálav. Vždy pracoval pro Nekromantickou hanzu, ale při vzniku Nového umrlčího království začali nekromanti o jeho loajalitě pochybovat. Už se totiž párkrát stalo, že skřítek odmítl poslechnout rozkaz nebo si jej vyložil po svém, za což může jeho lehce schizofrenní povaha. Hu Bai Tchín, kterému nikdo neřekne jinak než Hubašín, byl proto převelen do Nukalaku, kde je pod drobnohledem svých nadřízených. Ve skutečnosti je Hubašín trochu rozpolcená osobnost. Zlákala ho alchymie a moc nekromantů, jistá jeho část se však s napomáháním nekromantům stále nedokáže smířit. Stává se tak, že skřítek pak sabotuje svoji vlastní práci, aniž by si to uvědomoval. Kdo ví, možná se blíží chvíle, kdy výčitky svědomí převládnu a Hubašín se vzepře... a nebo zblázní. V průběhu hry můžete pro jejich ozvláštňení Hubašínovu nevyrovnanost využít, hra tak může získat zcela nový spád.

Když nemá své „temné chvíle“, stává se Hubašín, díky své, na nekromanta až překvapivě, veselé povaze, příjemným společníkem. Zná mnoho vtípků, díky profesní deformaci však jde zejména o humor černý až brutální. Hu se specializuje především na lektvary a jedy všeho druhu, rachejtla a výbušniny nejsou jeho šálkem čaje.

Gorlok Copatý Fous

Úloha: Bijec a rváč, v příběhu by se měl starat o bezpečnost slabších družiníků, právě on je ten vpředu, který si poradí v každém přímém střetu s kýmkoli nebo čímkoli. Je prostořeký, sprostý, až buranský.

Popis: Gorlok byl vyhoštěn z Krazu za krádež před necelými čtyřiceti lety. Nemohl mít nikomu z rodiny za zlé, že se jej zřekla, protože moc dobře o své touze po cizím zlatu ví. Zlato mu voní a on jej cítí na sto honů, neostýchá se pro něj zabíjet a i vlastní přátele by klidně obelstil (a když by bylo nejhůře, tak se s nimi i utkal), aby získal své blyštivé potěšení.

Gorlok je trpaslík každým coulem, svůj hrdý vous nosí zapleten do mnoha opečovávaných copů. Má rád pivo a pořádnou masitou stravu, většinou si sebou bere i malý pětilitrový soudek piva na cesty. Krom základní výbavy stojí za zmínku Gorlokovo kladivo, kterému říká Jiskřínek. Zbraň, vytvořenou ze slitiny lintiru a stříbra, Gorlok koupil za polovinu svého nakradeného majetku před necelými deseti lety. Jiskřínek má mimořádnou schopnost neobyčejně zářivě jiskřit při každém úderu. Tímto způsobem také rád oslňuje své nepřátele v boji.

Hakemala

Úloha: Krásná černoška pomůže družině svou šikovností a šarmem. Je schopná v plížení se skrze stíny i šplhu po stěnách. Zůstává netečná vůči většině mužů, čímž ty, kteří se musejí pohybovat v jejím okolí, dost dráždí.

Popis: Hakemala pochází z džungle padlých stromů. Patřila do kmene Tlatecali, který vedl starý šaman Merép. Tradice kázala ulehnout dívkám každým rokem s oplzlým Merépem. S tím se Hakemala nesmířila a osudné noci starce zabila ve spánku. Věrna pověstem svých předků, usekla mu jeho levou ruku, aby zabránila šamanově návratu, utekla z vesnice a dostala se do Erinu. Tam se dlouho protloukala životem, než si ji všiml zástupce Nekromantické hanzu.

Delší dobu pak pracovala jako zvěd pro nekromantskou organizaci. Nakonec byla převelena do nově tvořeného Umrlčího království. Bojovala v terénu s gobliny, kde přišla o svoji levačku. Rozhodla se podstoupit nebezpečný nekromantický experiment a nechala si voperovat ruku bývalého šamana. Nová ruka Hakemalu dlouho neposlouchala, jak by měla, a začátky s ovládním jemné motoriky byly krušné. Nakonec se jí však povedlo ruku ovládnout, dokonce na ni přešla část ze šamanových schopností.

Hakemala je asi třicetiletá černoška s pevnými řadry a hlubokýma hnědýma očima. Nesnáší chlapi, kteří na ní zírají, v hlavě s jedinou myšlenkou, které jim její dokonalé tělo obvykle vytáhne z mysli. Je úzkoprsá a tráví svůj čas raději sama, popřípadě se skupinkou nemyslicích nemrtvých, kteří s ní vycházejí na průzkumy. Občas ji ale úkol přinutí spolupracovat s dalšími smrtelníky, což je schopná skousnout. Jediný, koho je ale schopna trpět vedle sebe po dobu delší, než nezbytně nutnou, je barbar Hrun, s nímž ji spojuje společná minulost.

Hrun Barbar

Úloha: Málomluvný, nicméně schopný barbar, neprojevující téměř žádné emoce. V příběhu to bude právě on, kdo dokáže vykonat řemeslnou práci, vydrží na hlídce nebo sám odvalí všechny kameny závalu.

Popis: Tento muž pochází z barbarského kmene ztročeného korully z jihu. Již před několika lety utekl z vesnice směrem k nejbližšímu lidskému městu. Zde po dlouhé a útrpné cestě pracoval několik let jako voják. Když si vydělal dostatečné množství peněz, koupil si vlastní zbraň, výbavu a putoval dál. Mnoho let žil v horách a otužoval vlastní tělo, zoceloval svou odolnost a zdatnost po svém způsobu. Teď se může pyšnit neuvěřitelně odolným tělem proti mrazu i horku.

K Novému umrlčímu království se přidal z vděčnosti. Jednoho dne přecenil své síly, třetí den pouze v bederní roušce málem umrzl na štítu vysoké hory. Nemrtví průzkumníci jej našli a nebýt Hakemaly, která vedla průzkum, byl by mrtev. Od té doby svou záchránkyni rád doprovází po cestách, je do ní tajně zamilovaný. Nikdy by však nenechal projevit své emoce, dlouhá léta samoty mu svázala jazyk. V příběhu bude Hakemalu ctít, pomůže jí s nákladem, upřednostní ji při kterékoli pomoci.

Všeobecně o postavách

Je také potřeba vyřešit, jakým způsobem se postavy znají. Krolonis by měl být vedoucím skupiny, jeho by měl znát každý alespoň z doslechu, protože Krolonis se na území Nového umrlčího království proslavil svými experimenty s kostlivci. Hakemala s Hrunem budou tvořit víceméně sebranou dvojku. Gorlok s Hubašínem přijeli do Nového umrlčího království na společné lodi, kde se sblížili, a sem tam občas zajdou spolu na kus řeči. Krolonis se zná dobře s Hakemalou i Hubašínem, jejich vztah je však přísně kolegiální. Gorlok s Hrunem se nebudou mít moc v lásce - budou soutěžit, chvástat se jeden před druhým, ale ve vypjatých chvílích spolupracovat.

PŘÍBĚH

Zápletka

Jednorázové hraní

Pro jednorázové hraní doporučuji hrát za postavy výše zmíněné, zjednoduší se tak i jejich zapojení do příběhu. Ideálním začátkem bude, když si hráči rozdělí postavy, a ty jim jen rámcově vysvětlíš, do jakého dobrodružství se vydávají. Budou tak mít možnost se připravit ještě před hrou, dokoupit vybavení, doptat se na nějaké detaily.

Poté začni vyprávět, můžeš použít zde inspirační text:

Je to už několik hodin, co jste byly předvoláni před samotného Čche Minga. Vaše jednání netrvalo dlouho, vládce Nového umrlčího království se vyjádřil dost jasně. Váš úkol spočívá v získání speciálně mumifikovaného těla generála Dynthora. Dynthor byl proslulý válečník rasy gohrů, jednoho z podzemních národů. Kdo ví, co s ním Čche-Ming zamýšlí, ale to není vaše starost. Jediné, co by vám mělo dělat vrásky na čele, je způsob, jak tělo získat. Má se nacházet v Nekropoli v jednom ze zikurratů. K zikurratu možná bude potřeba získat klíč, o klíči jistě budou vědět Pohřbivači.

(Pokud chceš, neříkej hráčům o klíči a překvap je. Budou pak muset chvíli přemýšlet, než zjistí co a jak.)

Jakmile se dostanete do hrobky, musíte nalézt tělo, přikrýt jej stříbrným pláštěm, a odnést do města. Celou operaci komplikuje skutečnost, že na Dynthorovo tělo nesmí dopadnout jediný paprsek světla, a to nejenom slunečního, ale i například světlo louče by mohlo celou akci zhatit. To vše musíte provést do čtyř dnů, počínaje dneškem.

A nezapomeňte, se všemi národy krom goblinů zatím udržujeme křehký mír. Nezanedbávejte proto žádné svědky, a nedopusíte, aby na nás padl byť jen stín podezření. Kdyby proti nám měli Pohřbivači poštvat ostatní národy, budoucnost království by visela na vlásku. Pokud selžete, zbavíme se vás, než vyprovokujete nepřátelskou odvetu. A tak teď vaše skupina pokračuje do strmého srázu, někde nahoře nad vámi ční bílé špičky hor. Cítíte, jak se vítr postupně ochlazuje. Máte jediné štěstí, že jste se dobře na cestu vybavili, asi by tu nebylo těžké umrznout.

(Dohodni se s hráči, v jakém půjdou pořadí, nech je popsat, jak se na cestu připravili. Předej jim slovo, aby měli možnost ujasnit představu. Pak pokračuj dál.)

Pokračování se starými postavami – tažení

Protože dobrodružství je primárně určeno k jednorázové hře, musíte zdůvodnit, co vaši družinu do Nového umrlčího království přivedlo. Navíc aby byla zrovna družina pověřena tímto důležitým úkolem, měla by mít u nekromantů už dobré renomé, není to žádná práce pro nespolehlivé nováčky. Navíc mise vyžaduje nemalou dávku opatrnosti a diplomacie, a tak je nepravděpodobné, že by tímto úkolem Čche Mig pověřil družinu proslulou, tím, že nejdříve pracují zbraně, až pak, občas, mozky.

Pro inspiraci uvádím dva asi nejpravděpodobnější příklady:

Družina je složena z nekromantů a pro Čche Minga pracuje již velmi dlouho, může to být jedna z těch, jež se zasloužily o vytvoření Nového umrlčího království, nebo to může být utečenecká družina ze starého UK. Stejně tak může mít družinka u nekromantů jméno jako parta zkušených a osvědčených žoldáků. Může jí být dokonce nabídnuta i nějaká speciální odměna – oživení jejich padlého druhu,...

Část první

První den cesty čeká postavy putování pod černým mrakem, je-li PJ zlomyslný, může dojít i ke sněhové bouři. Poslední den se naopak mraky roztrhají a bude naopak slunečno. (Pro postavy tedy bude rozumnější pohybovat se v noci.)

První střet

*Putujete už nějakou chvíli, cesta vás vede mezi dvěma skalními stěnami asi tříšáhovou uličkou. Nemáte na výběr, než se vydat skrz. Asi v polovině cesty bystřejší z vás ucítí nebezpečí. Než se nadějete, z několika úkrytů, z vrchu i z obou východů z průrvy na vás vykoukne několik rozšklebených zelených hlav – goblini. Jste v pasti, a tak je čas chopit se zbraní a z obklíčení se probojovat. (*konflikt)*

První střet poslouží hráčům především k seznámení se se svými postavami a zapojení se do příběhu. Boj s gobliny by tedy neměl být příliš obtížný, stačí jich pár zabít nebo zneškodnit, ostatní se dají na ústup.

Zelené příšery na družinku čekají u tří sáhy široké průrvy mezi dvěma skalními stěnami. Goblini jsou dobře maskovaní a všimnout si jejich přítomnosti není jednoduché. Pokud postavy nejsou opravdu obezřetné, nebo nevyslaly někoho napřed na průzkum, vůbec si nemusíte házet na objevení. Jinak počítejte s postřehem 10% (*výzva).

Skupina čítá asi pětaticet goblinů(*v DrDII méně), zásadní je však počet nepřátel upravit tak, aby boj nebyl až příliš snadný. Naopak, měl by se zapojit každý člen družiny. Krom řadových goblinů je v jednotce i několik veteránů, kteří se dokázali protlouct nespočtem bitev, aniž by zahynuli... tedy až do střetnutí s družinou.

Výzbroj skupiny je jednoduchá a primitivní – nechráněná těla, jen občas kožená zbroj, okované kyje, kostní palcáty, oštěpy, kopí, jednoduché štíty. Goblini v boji použijí, co bude po ruce, nebudou se rozpakovat na postavy seshora shazovat kameny.

Goblini nejsou nijak zvlášť odvážní bojovníci, a jakmile poznají, že si na postavy snadno nepřijdou, případně poté, co utrpí jisté ztráty, se dají na útek. Boj by tak neměl trvat dlouho. Pokud by chtěly postavy prchající gobliny pronásledovat, můžeš se zmínit o krátké lhůtě, kterou jim dal Čche Ming na splnění úkolu. Pokud by postavy i tak chtěly v pronásledování pokračovat, mohou dostat jednoho či dva z nepřátel, ale zbytku se podaří ukrýt se v rozeklaných průrvách, jámách a tunelech Nedostupných hor.

Večer pod nebem z kostí

K večeru postavy dosáhnou okraje Nekropole. Při první návštěvě Nekropole si můžete s hráči vyhrát s jejím průzkumem (Nekropole bude popsána podrobněji níže). Krom hledání Dynthorovy hrobky mohou postavy nalézt nějaké zajímavé obřadní předměty různých národů (mince v ústech, amulety nebo krystaly pro štěstí). Animatik si může vytipovat některá vhodná těla pro vyvolání nemrtvých-kostlivců. Mnoho z hrobek může svou honosností lákat k podrobnějšímu průzkumu, nad postavami ale visí riziko odhalení a časový limit pro získání těla, pro něž přišly.

Po Nekropoli se pohybují Pohřbivači, kteří se o Nekropoli starají podobně jako zahradníci o zahradu. Když některý z nich zahlédne družinu, důrazně ji požádá, aby opustila posvátné místo. Pokud ani pak postavy z Nekropole, nebo alespoň z dohledu pohřbivačů, neztratí, přivolá své spolupracovníky>(*vlivový konflikt). Postavy by rozhodně neměly pohřbivače zabíjet, tak by mohly vyprovokovat válku, kterou si Čche Ming nepřeje. Ideálně by se družina neměla dát pohřbivači vůbec odhalit.

Dynthorova hrobka je třístupňová podobná dalším gohrským zikkuratům. Od jiných odlišují Dynthorovu hrobku sochy, kterých je šest, každá v ruce třímající palcát. Než postavy hrobku najdou, mohou zažít nějakou zpestřující událost (propadnou se nakrátko do podzemních tunelů, budou muset prokličkovat mezi hlídkami pohřbivačů, nebo se dokonce přestrojit za jednoho z nich, etc.).

Po nalezení správné hrobky se nejspíš družina pokusí dostat dovnitř. Žádný, byť sebenásilnější, způsob nebude fungovat. Hrobka je opravdu velmi silně zapečetěna a schopnosti postav na její otevření nestačí. Zkoumání neznámých run a především prazvláštní otvor v kamenných „dveřích“, napoví postavám, že je třeba klíče.

O tom, kde je klíč ukryt se mohou dovědět od některého z pohřbivačů - násilím i diplomaticky. (*střet/konflikt). Musí si ovšem pak zajistit, že si pohřbivač nebude nic pamatovat (například pomocí alchymistického lektvaru nebo odborně mířené rány do hlavy). Podle dostupných informací si Gohrové klíč od kobky vyžádali od pohřbivačů a odnesli jej někam do podzemí, kde jej jejich národ hlídá, nejspíše v nějaké svatyni nebo trezoru.

Nekropole

Nekropole je skutečně gigantická, rozprostírá se na několika čtverečních kilometrech. Nerostou zde vůbec žádné rostliny, místo nich tu z šedavé země vystupují kosti mrtvých. Nekropole je střežena vysokými horami, které ji celou obklopují. Přístupových cest do nekropole je pomálu a navíc většina z nich vede z Podzemní říše.

Mezi statisíci mrtvých těl jsou vyšlapány cestičky, některé větší než druhé, což svědčí o jejich důležitosti. Většina cest končí u některé z monumentálních hrobek. Po cestičkách se místy pohybují v kutnách zahalení Pohřbivači, pečující o Nekropoli.

Nekropole je absolutně tiché místo, nefouká v ní žádný vítr, vzduch je suchý a lehce zatuchlý. Jediný přirozený život, který byste zde našli, jsou malí mravenci a červi, kteří ohlodávají poslední kousíčky masa z nově pohřbených těl.

V hrobkách leží ti nejváženější, nejmocnější a nejbohatší osobnosti svých národů. Pole kostí jsou pozůstatky po hrobech naopak těch nejchudších a nejnuznějších.

Architektura hrobek je velmi různorodá, podle příslušnosti k různým rasám a národům Podzemní říše se tu potkává snad dvacet slohů a stylů. Nejčastěji jde o zikkuraty a pyramidy, některé z nich jsou zapuštěné do skály či ze skály vytesané. Mohyly též nejsou ničím neobvyklým. Jiné hrobky mají podobu malých hradů, či fortelných budov s mnoha věžičkami, vstupy chráněnými chrličí, dlouhými schody střeženými sochami a podobně. Jedno však mají hrobky společné – jsou zosobněním majestátnosti a autority, které se žádné jiné pohřebiště na povrchu Asterionu nemůže rovnat.

Nekropole se však nenachází jen na povrchu, naopak její většina leží až několik kilometrů pod zemí a je napojena na chodby Podzemní říše. Tam jsou pochováni zesnulí ze středních tříd, kteří si mohli dovolit nechat se pochovat do země, ale neměli dostatek prostředků na zbudování vlastní hrobky. Podzemní nekropole je tvořena

ze spleti chodeb, každá chodba pak má nespočet krátkých výběžků, ve kterých jsou zesnulí zazděni. O Nekropoli bude více psáno v připravovaném modulu.

Dynthorova hrobka

Dynthorova hrobka má podobu třístupňového zikkuratu se svatyní na vrcholku. Jednotlivé stupně jsou, tak jako u mnohých dalších podobných staveb v Nekropoli, mírně zkosené. Až ke svatyni šplhá monumentální schodiště, na které se napojují dvoje menší z obou stran. Každý ze tří stupňů zdobí dvě sochy, obratně vytesané z černého kamene do podoby válečníků v plných zbrojích, třímajících těžké obouřuční palcáty.



Hrobka měří na výšku okolo patnácti metrů, čtvercového půdorysu, se základnou o straně pětadvacet metrů. Celá stavba je postavena z velkých kvádrů kamene. Stěny jsou zdobeny rytými ornamenty a znaky, kterým postavy nejspíše neporozumějí. Ve skutečnosti jde totiž o magické obrazce, ukrývající pečeticí kouzlo, chránící hrobku před vykradači.

Do samotné hrobky se vstupuje skrze svatyni na vrcholu zikkuratu. Vchod je monumentální, tvořený od pohledu masivní dvoukřídlou branou, zasazenou do zdobeného portálu. Na předělu brány si mohou postavy všimnout jakéhosi kruhového znaku, v němž je vyryta starobyle vyhlížející runa – jde o zámek, chránící hrobku před nezvanými návštěvníky. Kruhový znak překrývá část obou křídel dveří a znemožňuje tak jejich otevření bez klíče.

Část druhá

Čas družinu tlačí, a tak nebude divu, když se rozhodne pokračovat beze spánku. Alchymista s sebou jistě bude mít nějaký povzbuzovák. Aby se postavy dostaly až k národu gohrů, bude potřeba projít hluboko do Podzemní říše. Navíc postavy, neuvyklé na podzemí, zjistí, že orientovat se tam dole není právě snadné. Družina musí volit svou trasu rychle, ale pečlivě, neboť některé tunely ji mohou zavést zcela jiným směrem, než původně plánovala, a i když to postavy zjistí, přijdou o drahocenný čas.

Poznámka: Pokud by hráči chtěli spát, a chtěli by se vyspat někde na území Nekropole, nebude to spánek ledajaký. Celá Nekropole je zvláštním místem, už dlouhý věk zde spí mnoho mrtvých. Tomu, kdo usne na tomto tichém místě, se bude spát velmi dobře. Spánek bude naprosto bezesný a uteče dost rychle, pokud navíc družina nebude hlídkovat, velmi jednoduše zaspí až do pozdního dopoledne.

Celý jeden až dva dny by měla družina strávit v podzemí. Hledání klíče bude strastiplné a nejpravděpodobněji se hrdinové setkají s peševary, orky, kadary a budou-li mít smůlu, tak i s gobliny. V podzemní říši se většina tvorů spoléhá na úplně jiné smysly, než zrak. Mohou tak například vycítit i neviditelné osoby, dbej na tuto drobnost a neviditelným cestu o moc neulehčuj.

Cesta

Centrem života v Podzemní říši jsou takzvané uzly – často rozsáhlé podzemní dvorany, plnící úlohu křižovatek. Z tohoto a dalších důvodů je jen málo uzlů neobydlených. Tyto uzly se dají obejít, ale v takovém případě cesta postav povede skrz temné, úzké, nezřídka zatopené, či jedovatými houbami a lišejníky zarostlé tunely a průrvy. Většina hlavních chodeb je nějakým způsobem schůdná, některé však lze překonat jen za pomoci horolezeckého

náčíní. Není snad nutno podotýkat, že většina z družiníků bude potřebovat světlo (lucernu, pochodně, magické světlo). Některé chodby se po cestě rozšiřují do širokých jeskyň, plných rozeklaných krápníků, jiné pukají a občas je nutno překonat i podzemní řeky nebo lávové jezírka.

V podzemí se postavy setkají s několika různými národy a pokud budou neopatrné, může dojít i ke konfliktu. To by však znamenalo problémy na poli politickém. Nezapomeňte proto hráčům připomenout, že Čche Ming, nechce žádné rozbroje – zatím.

Nejlepší bude řídit se schématem zde přiloženým, jednotlivé části plánu budou rozepsány níže. Nutno podotknout, že schéma je velmi hrubé a znázorňuje jen ty nejschůdnější, nejpoužitelnější, nejznámější chodby pro cestu a přepravu zboží mezi národy. Z hlavních cest se, kromě níže zakresleného, odděluje bezpočet slepých a neprozkoumaných chodbiček.

Vstup A1 a A2

Přímo do Podzemní říše, aniž by se postavy musely prodrat labyrintem pohřebních katakomb Nekropole, vedou dvě široké chodby. Na hlavní chodby se povětšinou napojují i vedlejší vstupy do Podzemní říše, využívané zejména Pohřbívači při jejich každodenní práci. Místní mají pro hlavní dvě chodby i své názvy – Goblinní (A1) a Smuteční (A2). První jmenovaná chodba získala svůj název až po příchodu goblinů, kteří se usadili v její blízkosti. Od té doby se téměř nepoužívá, protože mír s gobliny je věc vratká. Okolní národ nemohou divoce primitivním goblinům věřit, a když už musí chodbu použít, kupují si bezpečnost lacinými tretkami. Občas se ale goblini rozhodnou, že dnešek není dobrým dnem pro obchod, a pak je zle. Pro družinu je cesta goblinní chodbou o to nebezpečnější, že nepatří k žádné z ras, s nimiž jsou lství tvorové zvyklí obchodovat. Goblinů žije v okolí chodby tisícovka a pokud by se na družinu všichni vyhrnuli najednou, družina by si jen stěží zachránila život. Proto je bezpečnější Smuteční chodba, kterou vedou všechny pohřební pochody, jež pořádají orkové, pešvarové i gohrové. Smuteční chodba se střetává s dalšími dvěma chodbami v orkském uzlu.

Obě chodby (Smuteční i Goblinní) jsou dobře schůdné, a cesta není moc náročná, družina by se měla dostat rychle k jednomu z následujících uzlů.

Orčí uzel – B1

V obrovské jeskyni na břehu podzemního jezera se nachází orkský uzel. Sídlo obývá kmen Utake-Taka (Bledé ryby). Postavy se zde mohou setkat se zajímavými bytostmi a dozvědět se věci užitečné pro přežití v podzemí. Kromě toho zde mají možnost směnit různé věci, jako je jídlo, nářadí nebo nějaký orkský hlavolam (*zkouška). Navíc zde orkům mohou nechat na prozkoumání nějakou vlastní nevšednost a při cestě zpátky si ji vylepšenou zase vyzvednout. Orkové jako přirozeně zvědaví tvorové nebudou nepřátelští a rádi si s postavami vymění zkušenosti.

Pokud by však byly postavy přes míru agresivní, osada orků se proti nim postaví (vesnice Utake-Taka je domovem pro téměř tisíc orků, dospělých mužů pak asi tři stovky) Většina orků v boji využije spíše kamenné nástroje, ale někteří jsou vybaveni vlastnoručně vyrobenými nevšedními zbraněmi a stroji (opakovací kamenomet).

Pešvarský uzel – B2

Tento uzel leží nedaleko Goblinní cesty, díky čemuž přístup k němu není právě nejsnazší. Pešvarové, byť mají s gobliny ze všech národů nejlepší styky, se jistí před nenadálým útokem. Když družina vstoupí na pešvarské území, bude muset prokázat trochu dobré vůle, nejlépe si získat náklonnost náčelníka nějakým darem (*střetvliv). Pokud nezíská družina u pešvarů žádnou důvěru, nebudou vpuštěni do uzlu ani jim nebude dovoleno s pešvary obchodovat.

Pešvarové jsou obchodníci, překupníci ale i dobří pěstitelé, kteří uplácí gobliny proviantem. Pěstují různé druhy hub a hrdinové zde mohou dokoupit jídlo nejlevněji v celé této části Podzemní říše. Navíc se může družina výměnou získat předměty zcela jiné kultury, než kterou obyvatelé z povrchu znají. Při obchodování se však musí postavy připravit na dlouhý rozhovor, pešvarové totiž věří, že vzácnost předmětů se odvíjí od jejich příběhu a tak se jejich způsob obchodu podobá spíš vyměňování historek.

Kadarský uzel – B3

Kadarský uzel je chráněn několika hlídkami, které budou asi tím prvním, co postavy při setkání s kadary čeká. Stráže budou přísné a striktní, domluva s nimi obtížná. Kadaři nepustí skrz uzel nikoho, kdo si nezíská jejich respekt. Protože jsou kadaři bojovnou a v boji nadanou rasou, je právě zápas jedinou možností, jak je naklonit na svoji stranu. Vyberte ze svých řad jednoho až dva družiníky a postavte proti nim stejný počet kadarských válečníků na podobných úrovních (povolání válečník/lupič). (*konflikt-boj)

Pokud postavy zápas prohrají, je na místě zmizet co nejdříve, a kadary neprovokovat. I zde platí pořekadlo: „Každý šermíř na hovno, když nepřítel nerovno.“

Pakliže postavy vyhrájí, získají si kadarský respekt a bude jim dovoleno projít uzlem, mohou dokonce obdržet pozvání k jídlu či nějaké drobné užitečné dary (obsidiánový nůž, trvanlivé pečivo apod.).

Gohrský uzel -B4

Do této doby se mohla cesta zdát snadná, ale u uzlu gohrů by se měla družinka držet raději zpátky. Gohrové tuší, že tihle tvorové přichází z povrchu nevěstí nic dobrého. Šaman gohrskeho klanu prorokoval příchod zlodějů (byť zloděj se v podzemní říši obvykle rovná ork). Gohrové tedy budou přirozeně nedůvěřiví k nově přichozím a nebudou se s postavami vůbec bavit.

Gohrové jsou válečníci a v jejich osadě panuje velká disciplína. Každý jeden z Gohrů se rodí jako bojovník, odkojen tréninkem se zbraní ve své ruce, zocelen vlastní vírou ve válečnickou čest. Mezi jejich oblíbené zbraně patří obrovské dvouřuční palcáty, kopí s masivními ostrými hroty, a krátká kamenná kladívka vážící několik kilo. V boji dobře využívají, jak sílu, tak obratnost. Sílu mají v ruce od malička, těžké zbroje, jež nosí, by málokterý člověk vůbec uzvedl, oni v nich však bojují, jak kdyby jejich váhu vůbec necítili. Jejich kulturní bohatství a vzdělanost se točí kolem boje a jejich cti. Gohrové se nechávají najímat jinými rasami, ať už k ochraně, nebo k útoku, nejsou to však bezskrupulózní zabijáci, a nikdy by se nepřidali k boji beze cti.

Ke svatyni s klíčem vede chodba, do níž lze vstoupit pouze jediným vchodem, umístěným prakticky uprostřed gohrske vesnice, kde je tak pod neustálým dozorem. Postavy potřebují nějakým způsobem odvrátit pozornost gohrů jinam. Může jim k tomu sloužit nějaké důmyslně použité kouzlo, uměle vyvolaný sesuv půdy, nebo klamný útok části družiny Proklouznou-li postavy do chodby, a získají-li klíč, stále ještě není vyhráno, neboť je čeká cesta zpět, s rozrušenými gohry v patách, jež by se družina přinejmenším měla pokusit setřást a zmást.

Svatyně Gohrů

Chodba ke svatyni měří zdlá asi kilometr čím blíže se budou postavy blížit, tím zvláštnější pocit aury nepřirozena budou mít. Ve svatyni hlídá trojice gohrů. Ti, jakmile spatří družinu bez gohřího doprovodu, zaútočí. Skupinka je schopná a sehraná, jedná se o vynikající válečníky tohoto národa, kteří hlídají klíč k ostatkům jejich hrdiny. Boj s nimi bude náročný. Krom znamenitého umění boje mají navíc 25% odolnost vůči magii (nejde o jejich přirozenou vlastnost, ale speciální moc svatyně, která je chrání).

Svatyně sama o sobě se skládá z mnoha domů. V každém domě stojí několik umě postavených kapliček s oltáři. Postavy musí podle podobných indicií jako nahoře v Nekropoli nalézt správný oltář.

Uprostřed domu rostou naproti sobě stalaktit a stalagmit, a nebýt klíče, který je vsazen přímo mezi ně, už dávno by tyto dva krápníky srostly ve stalagnát. Tento útvar obklopuje kruh jemně opracovaných krápníkových sloupků.

Svatyně je začarovaná a chráněna silným kněžským kouzlem. Žádný živý tvor krom Gorova kněze, nedokáže projít dovnitř svatyně. Postavy, jež se o průchod pokusí, narazí na neviditelnou, ale pevnou zeď. Ani hyperprostor nebo jakýkoli jiný teleport do území svatyně nebude fungovat. Ochranné kouzlo však má své slabiny. Klíč se dá získat i bez nutnosti vstoupit mezi sloupky, je to ovšem dost náročné, hraničář se může pokusit o telekinezi, nebo se postavy mohou pomoci opravdu dlouhé tyče pokusit se klíč shodit. Ten je však pevně sevřen mezi krápníky (past na sílu 3 nebo 4).(*zkouška - pouze pokud situace umožňuje nějaký pokus). Je možné využít i faktu, že nemrtví, nebo i golem bez problémů projdou bariérou. Nekromant tak může uplatnit své dovednosti pro práci s nemrtvými.



Klíč vypadá opravdu zvláště, už jen svou velikostí blížící se velikosti lucerny. Očko, nebo spíš oko v hlavě klíče pak přechází ve dva trny, oba vybavené množstvím menších i větších zubů a drážek. Celý klíč je z kamene a pouze malé plošky na zakončení zubů jsou pokryty tenkými plátky různých kovů.

Teď, když mají postavy klíč, měly by se hodně rychle dostat nahoru. Gohrové na vraždu a svatokrádež, které se postavy dopustily, přijdou brzy (záleží na volbě postupu postav ke svatyni). Záhy vyšlou několik oddílů, kterým se družina sotva vyrovná. Nadějí pro družinu může být možnost nastražit celou akci jako orkskou loupež, čímž by si mohla postup ulehčit, ale na druhou stranu ji bude patrně taková lest stát spoustu času.

Ohňové jezero – C1

Aby se družina dostala touto cestou dál, musí překonat lávové jezero. To skýtá několik nepříjemných komplikací. Předně se musí družina nějak (lektvarem či kouzlem) ochránit proti strašlivému žáru, který v jeskyni panuje. Dále postavy čeká cesta po vratkých ostrůvcích ztuhlého magmatu, kdy každé škobrtnutí může znamenat pád do žhnoucí propasti. Nezapomínejme také na gejzíry horkých plynů, vrhající lávu všude okolo. Aby toho nebylo málo, žijí zde synové ohně a další ohněmilovné bytosti, jako jsou epyry. Hráči možná vymyslí nějaký zajímavý způsob, jak celé jezero překonat, například pomocí levitace, jinak budou muset skákat z jednoho ostrůvku na další. (*zkouška) Pokud chcete skákání udělat zajímavější, můžete si zvolit formu minihry. Hráč musí sesbírat 14 bodů, přičemž si může vybrat jeden z ostrůvků. Ostrůvky jsou různě obodovány (4-7). Počet bodů je roven pasti na obratnost, kterou musí hráč přehodit. (Takže nejrychlejší a nejnebezpečnější cesta je dvakrát skočit na vzdálené ostrůvky s pastí na obratnost 7 a nejdlejší a nejjistější je čtyřikrát skočit s pastí 4. Zde stojí za zmínku počítat i naložení postav pro případné opravy/postihy).

Fosforové houby – C2

Další z jeskyní osvětluje matné bledé světlo fosforeskujících hub. Houby jsou různě velké, od těch vysokých po kotníky až po obrovské kolosy dosahující i výše pěti metrů. Houby jsou jedovaté, při dotyku vypouštějí jedovaté spory. Ty mají uspávací účinky. Povrch jeskyně je protkán svítícím podhoubím, vytvářejícím měkký koberec. Veškeré těžké objekty (například postavy), které zůstanou déle na jednom místě, se začnou propadat strukturou podhoubí, které je začne rozleptávat, což je obzvláště nebezpečné pro ty, kteří byli uspani sporama hub. V okolí také může (ale nemusí) číhat bledý podzemní ještěr, požírající nebožáky, kteří usnou po neopatrném kontaktu s houbami.

Minotauří uzel – C3

Jedná se o spleť chodeb, které jsou do sebe zapletené, různě se křížují, podcházejí a vyhýbají. Orientaci v labyrintu zhoršuje i fakt, že ne všechny chodby leží ve stejné výšce. Tento uzel obývají minotauři, kteří se v labyrintu dobře vyznají. Žijí tu dva, živi právě ze zbloudilých duší, které se tímto místem snaží projít. A, že se nemají špatně, za to mohou vzácné houby, rostoucí v labyrintu, které sem přichází hledat neopatrní poutníci.

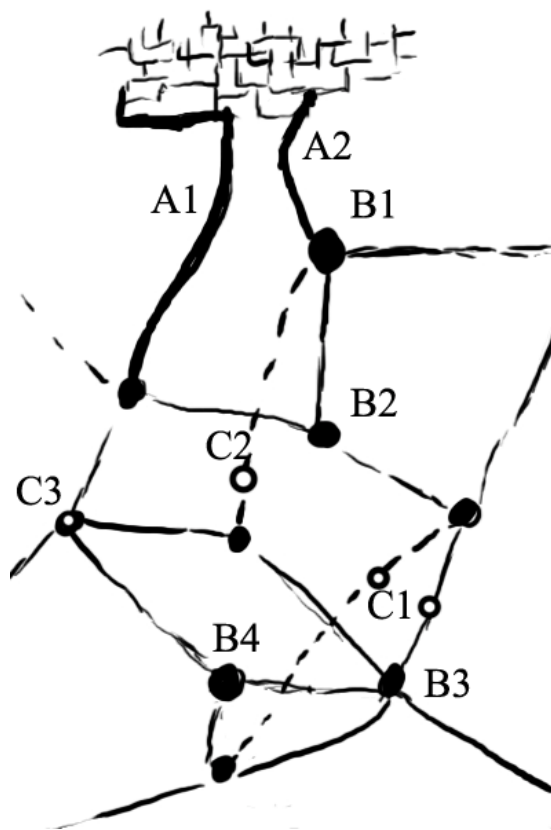
Houby se nazývají Kakumi, jsou sladké a velmi dobré. Krom skvělé chuti navíc mají léčivé schopnosti. Nejvíce působí na sluch a zrak. Říká se, že správně namíchaný lektvar z této houby může vyléčit i slepotu (nezpůsobenou fyzickým poraněním, například vydlobnutím oka).

Cesta nahoru

Cesta nahoru proběhne patrně ve velikém spěchu, ale s nemalými obtížemi. Skupinu budou pronásledovat družiny gohrů, Keševašar družině nastrojí do cesty všelijaké překážky. Postavy mohou dokonce zabloudit, pokud si nedělaly značky nebo nemalovaly mapu (a dokonce mohou sejít z cesty i s mapou), ale když si se vším poradí, dostanou se do nekropole s dostatečným náskokem před rozzuřenými oddíly nepřátel.

Schématická mapka

Poznámka k mapce. V okolí C1 jsou dva černobílé body, oba patří, díky jeho rozsáhlosti, ohňovému jezeru. Jak vidíte, mapka je celkem jednoduchá. Jde ovšem pouze o zjednodušené schéma. Zejména je důležité si uvědomit, že uvažujeme v trojrozměrném prostoru (nelze tedy říci, že z bodu B1 do B2 je to na jih, zaprvé není cesta rovná a jeskyně se klikatí a dvojí, a zadruhé je toto jenom schéma



znázorňující, že mezi těmito místy existuje schůdná a frekventovaná cesta – která se krouží na různé strany, stoupá a klesá a jinak zneprjemňuje cestování v podzemí). Mějte na paměti, že vyznačené body nejsou jediným místem osídlení pod Nekropolí. V okolí je dalších několik osad goblinů, orků, i kdarů. Černé tečky znázorňují uzly, černé tečky s bílým středem znázorňují zajímavá místa popsaná výše. Tloušťka čar není nikterak podstatná a čárkované čáry jsou zcela normální cesty jako plně čáry, ale vedou nad či pod čarami plnými.

Průzkum hrobky

Ted, když už mají postavy klíč, mohou se dostat do hrobky. Podle vašeho času a nálady jsou dvě možnosti jak tuto kapitolu zahrát. Kratší varianta: v hrobce krom několika maleb a run není nic extra zajímavého. Družina se rychle dostane k Dynthorovu tělu, které bude hlídáno pouze dvěma strážci. Zde dojde k tvrdému boji (viz. popis strážců) a pak už jen zbývá zahladit stopy, vyhnout se Pohřbivačům, zakrýt tělo (jak Čche Ming poručil) a odnést jej zpět do Nového umrlčího království – Nukalaku.

Delší a obtížnější varianta pak obnáší překonání komplexu nástrah a pastí, popsaného v dodatcích.

Hráčům popište, jak otevírají magickou bránu pomocí klíče a při otevření slyší syčící vzduch - průvan bude táhnout směrem do kobky (z kobky byl částečně odčerpán vzduch, a tak v ní vládá podtlak).

V kratší i delší variantě navštíví postavy hlavní pohřební sál. Ten se nachází na úrovni povrchu Nekropole. Družina si může povšimnout, že podlaha sálu je tvořena z obrovskými kamennými bloky (zespodu by se sem jen tak nikdo neprokopal).

Místnost je vyzdobena bohatě zdobenými pozlacenými a postříbřenými sochami. Na stěnách jsou zavěšeny různé zbraně, používané gohřími válečníky – kladiva, sekery, kopí, palcáty, různé podivnosti. Vše v místnosti upomíná na Dynthorovu válečnickou minulost. Uprostřed místnosti, pod kamennou deskou, leží tělo samotného gohřího generála. Vedle hrobu stojí v letargickém spánku dva věční strážci.

Sejdete několik schodů a vstoupíte do velké místnosti o rozměrech asi šest na šest sáhů. Zdobí ji několik socha, reliéfů i strohých gohrských obrazů. Každá socha, každý reliéf či obraz znázorňují nějaký výjev z bitvy nebo boje. Očividně jste vstoupili do té správné kobky. Tam, kde ještě zbývá místo, jsou na stěnách i na různých stojanech vystaveny různé zbraně, podobné těm pozemským, ale i další, podivné, zajisté z podzemní říše. Uprostřed této vojenské sbírky leží runami pokrytý kamenný sarkofág. Vedle sarkofágu se tyčí dvě sochy gohrských válečníků postavených v pozoru. Vypadají zlověstně a zřejmě mají zastrašit zloděje, kteří se dostanou až sem.

Jakmile se družina přiblíží blíže k sarkofágu nebo jakmile začne cokoli podnikat, dva strážci se probudí a svedou s postavami boj.

Poté mohou postavy konečně odsunout víko sarkofágu, zabalit tělo slavného vojevůdce, a pokud se jim podaří zahladit stopy a vyhnout se Pohřbivačům, vyrazí zpět do Nukulaku.

Cesta zpátky

Pokud si postavy dají pozor na Pohřbivače, závisí další postup na tom, jak dobře se zbavili gohrů. Pokud za sebou stopy nezametly důkladně, může je cestou přepadnout nepřátelská družina. Té se může družina postavit na odpor celá, a nebo může nejrychlejšího/nejsilnější vydat s tělem napřed a pokusit se nepřátele zdržet dost dlouho na to, aby ten, který nese tělo, splnil svůj úkol.

CIZÍ POSTAVY

Rainnarpok, vyvržený gohr

V jedné z menších jeskyň žije starý válečník. Gohr, který byl vypuzen vlastním kmenem za zbabělost, které se dopustil v dávné bitvě. Živí se poskrovnou houbami a malými tvory. S postavami bude ochoten mluvit za kus žvance. Pokud jej družina jídlem dostatečně uplatí, vypoví svůj příběh. Upozorní je na některá z nebezpečí v této části podzemní říše a budou-li se postavy dobře ptát, vyjeví jim i polohu gohrského sídla a svatyně, kde leží klíč. Řekne jim, že žádný živý tvor, kterého kdy viděl, se nedostal dovnitř svatyně. Ta je prý chráněna mocnými kouzly.

Rainnarpok se stal mstivým, zapšklým a ne zrovna přívětivým vůči přátelům gohrů. Není právě zdvořilý a s postavami bude mluvit neurvale, což ale neznamená, že by měl snad nějaký zájem se s postavami střetnout. Jediná možnost, kdy je bude brát vážně, nastane, když mu nabídnou jídlo. Rainnarpok mluví kombinovanou gohro-orkštinou a bude-li se opravdu velmi snažit, vzpomene si i na pár slov z obecné řeči.

Urku-uh, zvědavý ork

Postavy se s ním mohou setkat v okolí orkského uzlu. Urku-uh je ork jako každý jiný, obyčejně ustrojený, všedního vzezření. Jeho chování postavy přitáhne mnohem spíše. Je velmi povídavý, nebojí se s cizinci mluvit, dokonce ovládá vcelku slušně i obecnou řeč. Bůhví kde se ji naučil, pro postavy je však podstatné, že ji vůbec umí. Urku-uh se bude zajímat o výbavu postav, především o všemožné složitější mechanismy, udělátka nebo méně běžné předměty. Bude se s postavami snažit obchodovat. Výměnou družině může nabídnout svůj vlastní hlavolam podobný rubikově kosce, nůž s vystřelovacím břitem a láhev klouzavé hmoty, která, vylije-li se na

zem, může sloužit jako snadno připravená past. Málokdo dokáže vstoupit na povrch pokrytý touto hmotou a neuklouznout. Hmoty je v lahvi na jedno použití.

Urku-uh může být tlumočnickem postav v orkské vesnici. Zná i pozici osady gohrů, ale bude se vyptávat, co jim postavy chtějí. Pokud mu družina nějak zalže a on to nepozná, prozradí cestu ke gohrům i s popisem nebezpečných míst, které po cestě čekají.

Keševašar, peševarský stínový poutník

Je trochu paradoxní, že zrovna z nejméně odvážného národa se někdo rozhodne družinu sledovat. Keševašar, stínový poutník, se jen tak nenechá spatřit. Jeho schopnosti mu umožňují nedat se odhalit ultrasluchem i snížit svou tělesnou teplotu kvůli infravidění. Za družinou se potáhne celou cestu, leč nejspíš nebude zpozorován. Jakmile zjistí, co postavy způsobí gohrům, bude se snažit družině co nejvíce uškodit. Věří, že by tento incident mohl způsobit zbytečné krveprolití. Nejspíše právě on gohrům odhalí, kdo odcizil klíč k Dynthorově hrobce.

Je si vědom síly družinky a nepůjde s nimi do přímého konfliktu, avšak u přesto se pokusí družině pořádně zavařit (jeho znalost podzemní říše mu v tom dost pomůže). Bude se však celou dobu snažit aby jeho identita nebyla odhalena družinou. Bojí se, že kdyby družina zjistila, kdo jim znesnadňuje cestu, vyprovokovala krvavé boje, nebo že by se nekromanti mohli mstít jeho národu. Proto se celou dobu bude snažit působit jako „blbá náhoda“. Při cestě zpět na povrch bude vždy o krok před družinou. Při cestě přes Ohňové jezero hodí na důležité ostrůvky mazlavou tekutinu a ztíží tak přeskok přes lávu, pomocí několika vržených kamenů rozvíří pyl fosforeskujících hub - pro živého tvora tak bude velmi obtížné projít skrz houbový lesík, aniž by se nadýchal. Minotaury z minotauřího uzlu naláká do správného průchodu mezi klíčovými chodbami a podobně. Nebojte se být kreativní při snaze postavám zkomplikovat cestu na povrch.

Káhnul, Pohřbíváč

Ve chvíli, kdy se s družinou potká některý z Pohřbíváčů, můžete použít postavu Káhnula. Tento pohřbíváč pochází z rasy orků. Tak jako všichni ostatní Pohřbíváči nosí hábit s kapí, která se velmi podobá staré módě z dob Devíti. Káhnul je, jako většina z jeho společenství, dost vzdělaný a tak s postavami může mluvit vcelku plynule obecnou řečí. Hned jak postavy uvidí, zamíří k nim a bude jim vysvětlovat, že zde na posvátném místě nemají co pohledávat, a jaký že je účel jejich návštěvy.

Budou-li se hráči chovat hrubě, Káhnul se pokusí bránit. Jeho schopnosti odpovídají magickému povolání (čaroděj/mág/alchymista) na přibližně šesté úrovni. Použije však své schopnosti zejména k obraně, v útoku není nejzdatnější. Pro zkušenou družinu tak nebude problém se s ním vypořádat. Káhnul se však spíše pokusí utéci, aby varoval ostatní.

Mnohem lepší však bude, když Káhnulovi zalžou a vymyslí si zajímavou historku o účelu jejich cesty („chceme se poklonit největšímu válečníku, co kdy žil“). V takovém případě jim bude naslouchat, několikrát vypálí záludnou otázku. Když budou postavy a hráči pohotoví a historka nebude úplně postavená na hlavu, Káhnul družině uvěří. V tom případě je dokonce zavede ke správné hrobce. Zároveň jim řekne, že do svatyně sebez klíče nedostanou ani Pohřbíváči.

Nevzbudí-li postavy podezření a budou se nenápadně o hrobku zajímat, může se Káhnul, který nemá moc příležitostí si s někým popovídat, podřeknout o klíči a gohorské svatyni v podzemí. Přímá otázka v něm ovšem vzbudí podezření, a postavám bude odpovědi pouze zarputilé mlčení.

Karlak a Karlak

Dvojčata a zároveň jmenovci jsou známými hrdiny této oblasti. Jedná se o dva kadary, kteří společně bojují proti predátorům i myšlenkovým bytostem nebo větřelcům v okolí několika kadarských uzlů. Bratři jsou si podobní jako vejce vejci, dokonce i oděv nosí podobný. Mezi kadary se traduje že Karlak s Karlakem jsou natolik posedlí stejným vzhledem, že pokud jeden z nich získá nějakou jizvu, druhý se sám zmrzačí na stejném místě. Jediná věc, která může pomoci je od sebe bezpečně rozpoznat, je fakt, že jeden vždy vykračuje levou nohou, zatímco druhý naopak pravou. Této odlišnosti si ale nejsou patrní ani bratři sami.

Karlaci jsou neuvěřitelně sešraní, a v boji se ohánějí, jak kdyby si navzájem četli myšlenky. Oba používají dva krátké meče, v bitvě tedy hned víří čtyři ostré čepele, spolehlivé, jak v útoku, tak v obraně.

Na Karlaky mohou postavy narazit ve chvíli, kdy se octnou v opravdové bryndě, například v minotauříh uzlu, nebo naopak, když budou mít smůlu, v kadaří vesnici. Ve vesnici je kadaři ihned vyberou za své šampiony, se kterými se bude muset utkat dvojice z družiny.

Komando Vratké nohy

O tomto uskupení goblinů se šíří děsivé zvěsti. Prý se jedná o třináctičlennou skupinku gobliních šamanů či čarodějů. Prostí obyvatelé podzemní říše říkají, že jsou mocní a krutí, ale ti učenější o nich mluví jako o bláznech, kteří neví, co dělají. Pravdou je, jak už to tak bývá, druhá varianta. Komando je tvořeno z intuitivních

kouzelníků, kteří ovládají mocné síly, avšak nemají ani potuchy, jak je kontrolovat. Stejně tak šamani mají více talentu, nežli disciplíny.

V boji jsou vždy naprosto nevyzpytatelní, a ani sami většinou netuší, co vlastně způsobí. Nikdy však to, co měli přímo v úmyslu. Ve vzduchu tak létají proudy energie, padají kameny ze stropu, víří kužely ohně a to vše v nepřehledném bzučícím roji.

Komando vede goblin s dřevěnou nohou (od toho jméno komanda) nazývaný Gakáhrk. Ten také sjednotil talentované gobliny a pokouší se (pohříchu marně) usměrnit jejich nadání. Komando se teď potuluje v jiných koutech Podzemní říše, kde prý hledají jakýsi artefakt. Khar, aby to spral, vždyť se ale může stát, že je družinka potká ve chvíli, kdy se toto komando vrací domů!

DODATKY

Legenda o Dynthorovi

Necelé čtyři dny chybějí do kulatých stých úmrtin věhlasného gohrského generála. Abychom ale mohli mluvit o konci, musíme vyprávět od začátku.

Dynthor byl už jako mladý gohr nadaným válečníkem, mezi gohry i pohledný a inteligentní, zkrátka přesně takový, jací za mlada hrdinové bývají. Učil se bojovému umění a nad svými vrstevníky vynikal. Nejlépe ovládal palcát. Vyhrával všechny slavnostní turnaje a jeho jméno začalo být mezi gohry často skloňováno. Avšak respektu nejzkušenějších válečníků ještě nedosáhl.

Skutečným hrdinou se stal až při statečné obraně Uzlu Naděje. Tam se gohrové, najatí kmenem zbohatlých orků, střetli s armádou krvelačných kdarů. Boj se zdál být ztracen, gohrové i přes své válečné umění umírali v soubojích s mnohem početnějšími nepřáteli. Nakonec se někteří z nich, vzdor své pověsti, dali na útěk. Dynthorovi se však přičilo utíkat. Když starší válečníci viděli, že je zahanbil mladíček, sotva odrostlý ženskému prsu, zahanbili se, a vrátili se mladíkovi na pomoc. Kadaři se, jisti si vítězstvím, vrhli na osamoceného Dynthora, když na ně s obnovenou silou zaútočili válečníci, kteří před tím prchli.

Vrhli přímo do středu nepřátel, řvali a zabíjeli kadary po desítkách. Jejich jednání se zdálo kdarům jen jako krvechtivé šílenství. V očích gohrů nebylo známky strachu ze smrti. Úder šílených válečníků zahnal kadary na útěk. Mnoho z gohrů padlo, ale jejich krev bylo zapláceno vítězstvím.

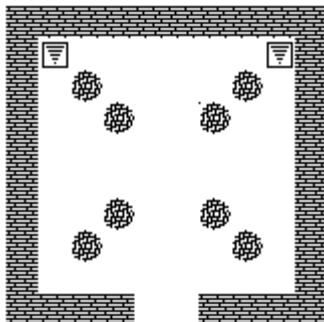
Po návratu domů před Dynthorem poklekli všichni, jež zahanbil svojí statečností, a mladý hrdina byl jmenován velitelem vojsk jeho kmene. Teprve tehdy začala jeho kariéra. Vojsko pod jeho vedením získávalo jedno vítězství za druhým a kmen začal sílit. Dynthorovo komando se stále častěji vydávalo na dlouhé poutě Podzemní říši. Prodávali své služby těm, kdo byli hodni o ně požádat. Osudovým se Dynthorovi stala ochrana peševarské karavany před obřím podzemním červem.

Boj byl velmi nelibostný, trval dlouho, komando už umdlávalo, a zdálo se, že červ bude nad jeho síly. Historie se opakovala – gohrové se obrátili na útěk, pouze jeden zůstal, aby dokončil smrtící tanec s protivníkem. Praví se, že samotný bůh války pomohl Dynthorovi a dodal mu nových sil. Ale nikdo neví, co se tehdy stalo, z temných chodeb se ozývaly pouze zvuky lítého boje - bolestný lidský křik i nestvůrné kvílení. Válečníci se odhodlali vrátit za svým vůdcem až chvíli poté, co hluk utichl. Ležel v kaluži krve, mrtev. Obrovský červ však byl rozpolcen vedví, přemožen gohrským hrdinou.

Bojovníci odnesli na ramenou svého velitele zpět do vesnice gohřího kmene, uspořádali mu za pomoci Pohřbivačů úctyhodný pohřeb, a uložili do hrobky tak, jak si zaslouží jen ti největší hrdinové.

Vnitřní hrobka Dynthorova

Patro 1.



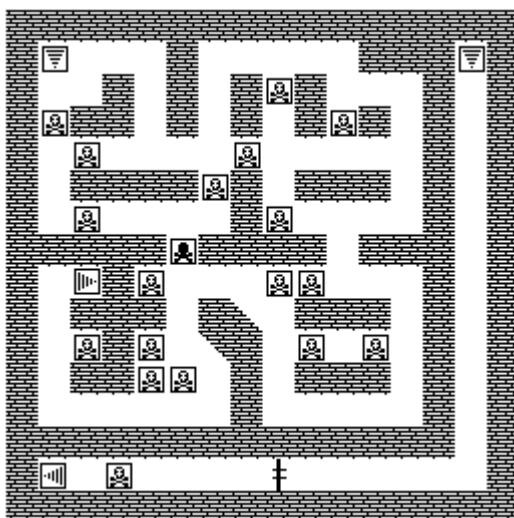
Vstupní síň

Vstupní síň zabírá celé první patro. Je čtvercového půdorysu s rozměry 8x8 sáhů, uprostřed na pomyslných diagonálách čtvercové místnosti stojí sloupy. V severních rozích jsou umístěny schody, levé vedou dál, pravé zavedou družinu leda do pastí. Na stěny malíři vyobrazili Dynthorovo mládí. Jak cvičil s různými zbraněmi, jak vyhrával nad svými soupeři. Dokonce tu je ztrouchnivělý starý kyj se zrezivělými bodci – jeho první zbraň,

kteřou nejraději držel v levé ruce (nářověda pro hráče kudy dál). Právě na většině maleb je hrdina s kyjem v levačce vyobrazen.

V místnosti se nachází nepřijemná past, v očích každého vyobrazení Dynthora je zakleté kouzlo, které po krátkém pozorování začne postavu hypnotizovat (past Int ~6~ nic/zhypnotizovaný). Hypnóza se projeví tak, že zhypnotizovaný začne ostatním lidem rozmlouvat vstup do nižších pater a bude naléhat na neprodleném opuštění hrobky. Pokud jej ostatní neposlechnou, bude bránit hrobku i svým životem. Dojde-li k boji při každých 10 ubraných životech má postava šanci, že se z hypnózy probere. Zpočátku jde o past (Int) 6 a po každém pokusu se o jedna sníží. (*Případně se bude jednat o opakovatelnou zkoušku)

Patro 2.



Druhé patro je bludištěm. Znázorňuje spletitost života. Chodby mají dva sáhy na výšku a sáh na šířku. Po stěnách, stropu i na podlaze jsou vysázeny malé čtverečkové kamínky, tvořící matoucí mozaiku. Z pohledu na mozaiku se točí hlava, a postavám se můžu udělat nevolno, ba mohou dokonce omdlít. Je velmi obtížné hledat jakékoli objekty i mechanismy. Mozaika navíc tvoří různé obrazce - malé i velké oči, plameny, plamenné kříže, značky, runy, zobrazení elementů a tak dále.

Bludiště

Bludištěm se dá bez úrazu projít podél levé zdi. Pokud se postavy nebudou držet levé zdi, narazí jistojistě na jednu či více pastí (ty jsou znázorněny lebečkami). Pastí různých typů najdete popsány níže, použijte je dle svého uvážení a síly družiny. Jedinou pastí s pevně určenou pozicí, je ta označená černou lebkou. To je teleportační past, která postavu teleportuje zpět přímo do středu vstupní místnosti v prvním patře. Tato past vyplňuje celou plochu chodby a nedá se tedy ani přeskochit (asi jediná možnost jak jít skrz je hyperprostorem, nejlépe však obejít ji jinudy).

Pastí jsou velmi obtížně objevitelné (právě díky mozaice), na každou je -25% na nalezení. Proto je nejlepší variantou zhasnout lucernu a potmě jít celou dobu po levé straně zdi. Postavy se tímto způsobem mohou vyhnout všem pastem.

Past šipková – Většina šipkových mechanismů, ukrytých ve zdi, varuje postavy jemným drnčivým zvukem (od tětivy) případně svistem (letící šipky), nicméně zaslechne-li postava takový zvuk, je už většinou pozdě. Pastí šipkové je možno se vyhnout, avšak nezapomeňme, že pokud se jeden vyhne, šipka letí dál. Hojně se uplatňují šipky otrávené. Ve většině případů se jed během dlouhé doby z šipky vytratí, není-li strůjce mechanismu dostatečně zkušený. Opravdu dobré systémy pak mají jed v uzavřených nádobách a šipku napouští jedem až ve chvíli potřeby.

Past Obr ~5-7~ uhnul/byl zasažen za 1-6 životů. Jed dle úvahy (jak alchymistické jedy, tak jedy přírodní).

Past s břity – Pastí s pohyblivými vystřelovacími nebo kyvadlovými břity patří mezi často používané především pro svou jednoduchou údržbu. Navíc zranění při zásahu může být celkem snadno smrtelné. Takové břity představují obrovské kyvadlové sekery, vystřelovací bodáky a podobně.

Past Obr ~4-6~ 1-6 životů(škrábnutí)/3-18 nebo 3-30 životů (můžeš si i dle libosti upravovat, záleží na tobě a tvé družině jak se s tím poperou).

Past drtivá – Drtivé mají většinou povahu takřikající jednorázovou. Nejčastěji se užívá velkého kusu kamene, který na nešťastníka spadne, občas se zřítí celý strop. Proti podobným pastem pomohou jenom bleskurychlé reflexy. Jinak mají za následek zmrzačení, nezřídka i smrt.

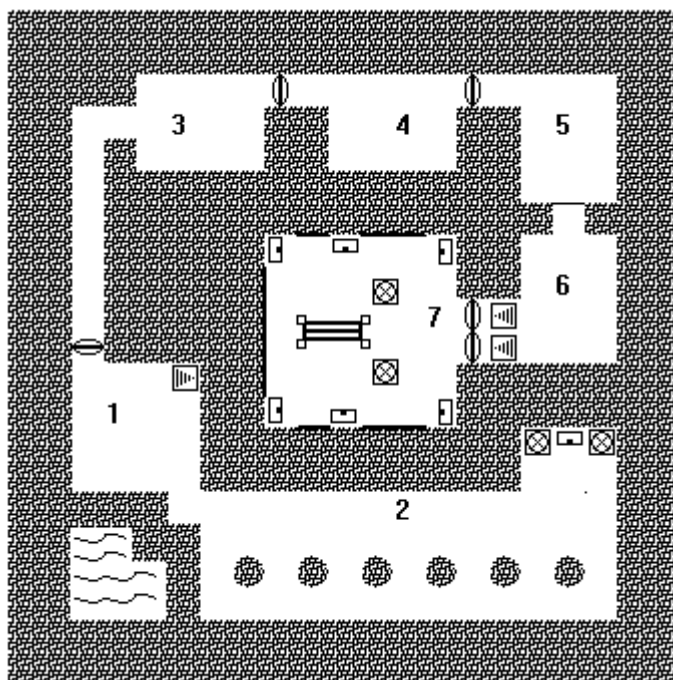
Past Obr ~4~ nic/ 35-60 životů.

Dlouhá chodba

Jde o špatnou cestu. I zde mohou postavy nalézt mozaikovou výzdobu podlahy, zdí a stropu. Družina, jdoucí touto chodbou, je odsouzena k velmi nepříjemné zkoušce. Kousek od schodů (které jsou navíc slepé) se skrývá náslapná past, jež spustí smrtící mechanismus. Za postavami se asi na šestém sáhu od pasti spustí kus stropu dolů a uzavře tak chodbu. V tu chvíli se do hermeticky zapečetěného prostoru začne napouštět voda.

Voda se vypouští z mnoha menších nádrží, ukrytých ve zdech celého kobky. Místnost se naplní asi za 13 kol (rychle jednající alchymista tak stihne vytvořit 4 lektvary mlhoviny). Jediná možnost, jak přežít tuto past, se postavám naskýtá v zadržení dechu alespoň na dvě a půl směny (kouzelníkům vodní dech), nebo znehmotnění bez potřeby dýchání (mlhovina). Dostat se z místnosti skrze uzávěr násilím vyžaduje uspět proti pasti 15 na sílu (opět může pomoci třeba alchymista Hubašín svým lektvarem dračí síly). Posloužit může též kouzlo hyperprostor. Po asi dvou a půl směně voda oteče do nádrže ve třetím patře.

Patro 3.



1 – Vstupní místnost

Na zdi proti schodům se vyjímá kamenná deska s textem, psaném v gohrském jazyce, postavy by tak musely vyvinout velké úsilí, aby dokázali text rozluštit. Kdyby se jim to přece jen podařilo, zjistí, že jde o gohrskou válečnickou přísahu o cti a statečnosti. Nic, co by postavám mělo přímo pomoci. Vedou odtud dvě cesty, do „Gorovy svatyně“ (2) a dál do místnosti předků (3). Cesta do svatyně vypadá volná a bez překážek. Oproti tomu dveře vedoucí do místnosti předků jsou zamčené, a ne ledajakým zámek. Tento má podobu zvláštního kruhového mechanismem s několika obrázky (podobně jako staré číselné trezory). Dveře se otevrou pouze v případě, že na nich ze sedmi znaků dotýčný zvolí ten správný, v tomto případě obličej s dlouhými vousy. Při špatné volbě znaku vysaje kouzlo ukryté v zámku postavě, která dveře otevírala část životní síly (sníží jeho maximální počet životů o 1).

Znaky zámku dveří v tomto pořadí: Oko, Stařec, Kruh, Mladík, Plamen, Palcát a Kříž.

2 – „Gorova svatyně“

Gohrové neznají Sedmnáctku a ani o Gorovi tedy nemají potuchy. Boha války a boje nevnímají v podobě, jakou znají běžní lidé Čtyř království. Cítí jej spíše jako entitu, přítomnou v každém boji, neporazitelnou a divokou. V jejich řeči se Gor nazývá Ugiarpok, což je ovšem pouze jedna z podob boha Rytíře.

Místnost zdobí několik náboženských ornamentů a reliéfů, přibližně vprostřed sálu stojí několikero zdobených sloupů. Ty mají v první řadě držet strop ve chvíli, kdy se v horním patře spustí past, ale mohou se pochlubit i nemalou hodnotou estetickou.

Za rohem se ukrývá malý oltář s požehnanou vodou (pro účely pravidel ji vnímejte jako svčenu), obklopený dvěma sochami, představujícími Ugiarpokovy služebníky, hlubinného golema Sangiyoka a levitujícího dračího hada Nackersartoka. Sangiyok ztělesňuje božskou sílu, kterou by si přál každý válečník, Nackersartok pak představuje hbitost a mrštnost ladného šermíře.

3 – Místnost předků

Zdi místnosti pokrývá několik desek se jmény Dynthorových předků, místnost má především spirituální význam a pro postavy zde není nic zajímavého. Dále cesta pokračuje do Místnosti potomků. Zámek na dveřích se podobá tomu ze vstupní místnosti, tentokrát se však dveře otevrou na znak mladíka.

4 – Místnost potomků

Místnost potomků se podobá místnosti předků. Desky, pokrývající stěny, však obsahují daleko méně jmen, zahrnujících hrdinovu manželku, a dvě generace jejich dětí. Dveře se tentokrát otevírají na znak palcátu.

5 – Místnost činů

Tuto místnost zdobí reliéfy, zobrazující Dynthorovy slavné činy. Boj s minotaury, slavný střet s kadary a další vítězné bitvy, doplněné o přání věčného klidu od jeho blízkých.

Místnost vypadá zdánlivě prázdně, avšak skrývají se tu tajné dveře. Ty by postavy měli v konečném důsledku najít. Předtím pro ně však můžeš přichystat nějakou zkoušku, jako je například hlavolam.

6 – Síň očištění

Strohé prostory ozvláštňuje pět obrovských znaků na stěnách.

Gohrově věří v posvátnost mrtvých. Místnost slouží k očištění ducha před vstupem do míst, kde odpočívá Dynthor. Velké znaky, připomínající cizí runy slouží především k usnadnění „meditace očištění“, rituál, který má uklidnit ducha i tělo. Srdce zpomalí svůj tep, myšlenky se utříbí a osoba se zklidní na všech úrovních bytí. Jedině takto uklidněný člověk může vstoupit do hlavní místnosti celé hrobky.

7 – Sál odpočinku

Nejdůležitější místnost celé hrobky. Ke vchodu do místnosti klesá několik schodů. Dvoukřídlé dveře nejsou zamčené, namísto toho však mají všechny škvíry zavoskované, na místě zámku skví se obrovská vosková pečť. Kromě vosku pečeti dveře i kouzlo, fungovat však začne až po jejich vyrazení (které patrně nebude obtížné). Zaklínadlo nejprve odekleje zkamenělé gohry uvnitř, a následně pošle zprávu gohrskému náčelníku (ten má amulet který začne rudě zářit).

Sál měří šest na šest sáhů, je bohatě zdoben obrazy a reliéfy vyobrazující výjevy z bitev. Uprostřed se tyčí sarkofág s Dynthorovým tělem. Vedle něj stojí stále ještě trochu ztuhlí strážci, svírající své obouruční palcáty. Oba se podobají sochám na schodišti kobky.

V místnosti mohou postavy nalézt několik truhlic a stojanů, které uchovávají staré magické i nemagické zbraně, ve velkých amforách pak šperky a poháry z drahých kovů. Otevření sarkofágu si, díky jeho váze, vyžádá spolupráci více postav. Po odstranění víka spatří družina dokonale zachované tělo Dynthora, jehož oči jsou stále otevřené a vypadají, jako kdyby postavy propíchovaly pohledem.

APLIKACE PRAVIDEL

Postavy (DrD 1.6)

Hráči si mohou vzít libovolnou nemagickou výbavu a magickou až do ceny 250 magů (5. sféra).

Nekromant Krolonis

Člověk, nekromant (viz aplikace Nemrtvých a světloňů), 14. úroveň

Vlastnosti: síla 10/0, obratnost 12/0, odolnost 13/+1, inteligence 19/+4, charisma 16/+2

Životy: 48, Magenergie: 75 magů, Počet kouzel: 42

Zvláštní schopnosti: Krolonis je schopen oživovat kostlivce bez přípravy těla (nelze ovšem vylepšovat schránku nemrtvého) a všechny doplňková zaklínadla je schopen seslat za dvojnásobné množství magnenergie najednou během jednoho kola; do kostlivců je také schopen vetkat kombinaci ozvěň *Oheň+Oheň+Oheň*– nemrtvý získá rezistenci 66% vůči ohni a magii ohně a každý jeho zásah (i zbrani) způsobí další zranění za 2-12 životů ohněm

Temný alchymista Hubašín

Skřítek, pyrofor, 13. úroveň

Vlastnosti: síla 6/-2, obratnost 18/+3, odolnost 14/+1, inteligence 14/+1, charisma 13/+1

Životy: 57, Magenergie: 550, Suroviny: 750 zl

Zvláštní schopnosti: *Lektvar dračí síly*: (viz *Lektvar obří síly* PPZ 45), na výrobu je potřeba o 15 magů a 25 zl surovin více, ale stupeň síly postavy se zvedne o 8 (ale nejvýše na 25)

Lektvar huamy: (viz *Rychlost* PPZ 47), na výrobu je potřeba o 9 magů více, ale postava se pod vlivem lektvaru pohybuje, útočí, atd. s trojnásobnou rychlostí, každé kolo ovšem postavě přibudou 2 stínové body únavy. (Namísto 9 magů extra lze též použít přímo srdce huamy)

Lektvar sovích očí (magenergie: 10 magů, suroviny: 15 zl, základ: voda, trvání 3 směny, výroba 1 směna, použití: požití): postava získá vidění ve tmě (pravé)

Gorlok Copatý Fous

Trpaslík, bojovník, 13. úroveň

Vlastnosti: síla 18/+3, obratnost 9/-1, odolnost 20/+4, inteligence 10/0 charisma 7/-2

Životy: 98

Vybavení: *Jiskřínek* – válečné kladivo (9/+4, obrana -1), při úspěšné obraně dává nepříteli postih -1 k iniciativě a k obraně (oslnění)

Hakemala

Člověk, lupič, 13. úroveň

Vlastnosti: síla 9/-1, obratnost 17/+3, odolnost 11/0, inteligence 13/+1, charisma 16/+2

Životy: 41

Zvláštní schopnosti: Hakemala ovládá jednu náhodnou mimosmyslovou schopnost hraničáře na 5. stupni znalosti (použij hraničářovu tabulku mimosmyslových schopností), dále má denně k dispozici 9 magů, za něž může sesílat hraničářská kouzla a druidova lesní kouzla z PPP.

Hrun Barbar

Barbar, bojovník, 13. úroveň

Vlastnosti: síla 19/+4, obratnost 12/0, odolnost 17/+3, inteligence 8/-1, charisma 6/-2

Životy: 89

Zvláštní schopnosti: Rezistence 30% vůči působení přírodních živlů

POSTAVY (DRD II)

Nekromant Krolonis

Rasa: Člověk (zvláštní schopnost:*Styky*)

Kultura: Lidé království

Povahový rys: Arogance mistra nekromanta (uplatní se, kdykoli postava použije nemrtvé, přestože existuje jednodušší řešení)

Hranice: Tělo 4, Duše 6, Vliv 7

Úroveň: 16

Základní povolání:

Kejklíř 2 (zvláštní schopnosti: *Špeh* + 1 další)

Mastičkář 2 (zvláštní schopnosti: *Čtení v duši* + 1 další)

Zařikávač 4 (zvláštní schopnosti: *Knihomol*, *Povolávač* + 2 další)

Pokročilé povolání:

Alchymista 4 (zvláštní schopnosti: *Pán nemrtvých*, *Pán golemů*, *Umělá duše* + 3 další)

Mág 2 (zvláštní schopnosti: *Podivný přítelíček* + 1 další)

Pán nemrtvých – postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vdechnout život nemrtvému (golemovi) během krátké chvíle, bez dlouhého a složitého rituálu. Za oživení nemrtvého platí místo surovin svými zdroji Vlivu, a to za každý bod na poutu 3 body Vlivu za úroveň charakteristiky. (aktivace: Vliv)

Temný alchymista Hubašín

Rasa: Skřítek (zvláštní schopnost: *Takový prcek* – najdete u hobitů)

Kultura: Lesní skřítki

Povahový rys: Dobré srdce (uplatní se, kdykoli postava neuposlechne rozkazy nekromantů či je provede naschvál špatně)

Hranice: Tělo 5, Duše 7, Vliv 4

Úroveň: 15

Základní povolání:

Kejklíř 2 (zvláštní schopnosti: *Komediant*+ 1 další)

Mastičkář 5(zvláštní schopnosti: *Všelák, Neobvyklé jedy, Travič*+ 2 další)

Zařikávač 2(zvláštní schopnosti: *Zasvěcenec, Moc amuletu*+ 1 další)

Pokročilé povolání:

Lupič 1 (zvláštní schopnosti: *Dotykový jed*)

Alchymista 4 (zvláštní schopnosti: *Oblak spór, Posílení elixíru, Výrobce elixírů*+ 2 další)

Oblak spór – postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vyrobit třaskavinu či plynný jed, který působí s plnou silou na skupinu cílů nacházejících se poblíž sebe. (aktivace: 3 suroviny)

Lektvar dračí síly (elixír, suroviny za 5 grošů) – tento elixír dává *zběhlost* a *mistrovství* na dovednost hrubá síla.

Lektvar huamy (elixír, suroviny za 5 grošů) – tento elixír poskytuje zvláštní schopnost *Nelidská rychlost* (najdete v Bestiáři)

Lektvar sovích očí (elixír, suroviny za 5 grošů) – tento elixír poskytuje zvláštní schopnost *Noční oči* (najdete u trpaslíků)

Gorlok Copatý Fous

Rasa: Trpaslík (zvláštní schopnost: *Noční oči*)

Kultura: Osamocení trpaslíci

Povahový rys: Přímost

Hranice: Tělo 9, Duše 4, Vliv 4

Úroveň: 15

Základní povolání:

Bojovník 5 (zvláštní schopnosti: *Zápasník, Silák, Pádny úder*+ 3 další)

Lovec 1 (zvláštní schopnosti: *K neutahání*)

Kejklíř 2 (zvláštní schopnosti: *Zloděj*+ 1 další)

Pokročilé povolání:

Válečník 3 (zvláštní schopnosti: *Šermíř, Velitel* + 2 další)

Hraničář 2 (zvláštní schopnosti: *Berserk* + 1 další)

Vybavení: *Jiskřínek*– postava získá schopnost *zběhle* oslepotvat nepřátele ve tmě

Hakemala

Rasa: Člověk (zvláštní schopnost: *Idol mužů*)

Kultura: Barbaři

Povahový rys: Chladná mrcha (vyjma Hruna)

Hranice: Tělo 5, Duše 4, Vliv 6

Úroveň: 15

Základní povolání:

Kejklíř 4(zvláštní schopnosti: *Hadí muž, Špeh* + 2 další)

Lovec 4(zvláštní schopnosti: *Průzkumník, Zálesák* +2 další)

Mastičkář 2 (zvláštní schopnosti: *Vyjednavač*+ 1 další)

Pokročilé povolání:

Lupič 1(zvláštní schopnosti: *Pavouk*)

Zvěd 3(zvláštní schopnosti: *Zbojník, Kamufláž*+ 1 další)

Šaman 1(zvláštní schopnosti: *Vládce šelem*)

Ruka mrtvého šamana

„Dnes už vysušená ruka je díky temným zaříkáním nejen velmi silná ale především umocňuje Hakemalinu moc nad zvířaty – díky ornamentům, jizvám a moci šamana je pro Hakemalu mámení divé zvěře mnohem jednodušší“

Ruka je krátká drtivá zbraň (zdarma *mocně*), navíc je postava *zběhlá* v mámení divoké zvěře.

Hrun Barbar

Rasa: Člověk (zvláštní schopnost: *Lví srdce*)

Kultura: Barbaři

Povahový rys: Tajná láska (uplatní se, kdykoli postava upřednostní Hakemalu, byť by tím mohla ohrozit jiné postavy)

Hranice: Tělo 8, Duše 5, Vliv 4

Úroveň: 15

Základní povolání:

Bojovník 5 (zvláštní schopnosti: *Gladiátor, Silák, Osobní strážce* + 3 další)

Lovec 3 (zvláštní schopnosti: *Jedno oko otevřené, Zálesák* + 1 další)

Mastičkář 1 (zvláštní schopnosti: *Umění improvizace*)

Pokročilé povolání:

Hraničář 3 (zvláštní schopnosti: *Dravčí instinkty, Strážce hranic* + 2 další)

Vědmák 1 (zvláštní schopnosti: *Zmutované tělo*)

BESTIÁŘ (DRD 1.6)

Dynthorovi strážci

Životaschop.: 15

Útočné číslo: $(+8 + 9/+6) = 17/+6$ (obouruční palcát, pětkrát za dvě kola)

Obranné číslo: $(+1 + 10) = 11$

Odolnost: 21

Velikost: C

Bojovnost: 12

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 19

Intelligence: 8

Charisma: 2

Poklady: 250

Zkušenost: 2200

Zvl. schopnosti: Rezistence 50% vůči veškeré magii

Gakáhrk

Životaschop.: 9

Útočné číslo: pouze zvl.

Obranné číslo: $(+2 + 1) = 3$

Odolnost: 11

Velikost: B

Bojovnost: 8

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 12

Intelligence: 18

Charisma: 14

Poklady: 350

Zkušenost: 1000
Magenergie: 150 magů

Zvl. schopnosti: schopnosti čaroděje na 13. úrovni, při sesílání kouzel vybírej náhodně ze tří kouzel (minimálně jedno z nich musí být plošné)

Goblin

Životaschop.: 4
Útočné číslo: $(+2 + 4/+3) = 6/+3$
Obranné číslo: $(+2 + 3) = 5$
Odolnost: 17
Velikost: B
Bojovnost: 6
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 15
Intelligence: 6
Charisma: 5
Poklady: 100
Zkušenost: 200

Zvl. schopnosti: Pokud útočí v přesile na téhož □ protivníka, získávají bonus +1 k hodů na útok za každého svého spolubojovníka.

Goblínní veterán

Životaschop.: 8
Útočné číslo: $(+3 + 7/+4) = 10/+4$
Obranné číslo: $(+2 + 5) = 7$
Odolnost: 18
Velikost: B
Bojovnost: 9
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 17
Intelligence: 7
Charisma: 4
Poklady: 150
Zkušenost: 400

Gohří strážce

Životaschop.: 11
Útočné číslo: $(+6 + 8/+5) = 14/+5$ (obouruční palcát, dvakrát za kolo)
Obranné číslo: $(+1 + 6) = 7$
Odolnost: 19
Velikost: C
Bojovnost: 12
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 18
Intelligence: 6
Charisma: 3
Poklady: 250
Zkušenost: 800

Zvl. schopnosti: *Sehranost* – bonus +2 k útoku a +1 k obraně (viz PPP 6), Rezistence 25% vůči veškeré magii

Karlak

Životaschop.: 12
Útočné číslo: $(+6 + 10/-1) = 16/-1$ (dva krátké meče, dvakrát za kolo)
Obranné číslo: $(+2 + 5) = 7$
Odolnost: 17
Velikost: C
Bojovnost: 12
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 19
Intelligence: 6
Charisma: 5
Poklady: 400
Zkušenost: 1200
Zvl. schopnosti: *Útok z obrany* (viz PPP 9)

Komando Vratké nohy (člen)

Životaschop.: 6
Útočné číslo: pouze zvl.
Obranné číslo: $(+2 + 1) = 3$
Odolnost: 10
Velikost: B
Bojovnost: 6
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 11
Intelligence: 12
Charisma: 10
Poklady: 150
Zkušenost: 250
Magenergie: 60 magů

Zvl. schopnosti: schopnosti čaroděje na 6. úrovni, při sesílání kouzel vybírej náhodně ze tří kouzel (minimálně dvě z nich musí být plošné)

Minotaurus

Vyvolávací emoce: nenávisť
Vlastnosti: regenerace (1), vidění ve tmě (za šera)
Rezistence: paralýza 75%, zmatení 50%
Imunity: strach
Životaschop.: $6 + 2$
Útočné číslo: $(+6 + 3) = 9$ (ruce)
 $+6 +$ síla zbraně
Obranné číslo: $(+3 + 3) = 6$
Odolnost: 21
Velikost: C
Pohyblivost: 15/humanoid
Intelligence: 13
Charisma: 13
ZSM: 10 (nemůže vyvolávat mentální souboj)
Zkušenost: 250

Minotaurus, vyšší

Vyvolávací emoce: nenávisť

Vlastnosti: regenerace (3), rychlost (dvojnásobná), strach, vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 50%, neviditelnost 50%, paralýza 75%, psychické útoky 25%

Imunity: prokletí, strach, zmatení

Životaschop.: 11 + 8

Útočné číslo: (+9 + 5) = 14 (ruce)

+9 + síla zbraně

Obranné číslo: (+5 + 4) = 9

Odolnost: 25

Velikost: C

Pohyblivost: 20/humanoid

Intelligence: 15

Charisma: 15

ZSM: 13

Zkušenost: 1 000

BESTIÁŘ (DRD II)

Dynthorovi strážci

Charakteristika: 5 (zejména dovednosti bojovníka, válečníka a hraničáře)

Sudba: 12

Hranice: Tělo 7, Duše 4, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: *Talenty strážce hrobu* (mistr při obraně Dynthorova hrobu, *zběhlost* v blízkosti sarkofágu), *Neschopnost* (mimo kryptu), *Zranitelnost* (veškeré zbraně v případě otevření sarkofágu a porušení těla), *Železná kůže*, *Cit pro zbraň* (palcát), *Rameno na rameno*, *Pádny úder* (najdete u bojovníka), *Nezranitelnost* (magie iluzí a lidské mysli, akce jiných magií jsou automaticky *chabé*)

Goblin

Charakteristika: 1-3 (zejména dovednosti bojovníka, lovce a kejklíře)

Sudba: 3

Hranice: Tělo 3, Duše 2, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: *Člen skupiny*

Varianta: Goblinní veterán

Charakteristika: 3 – 4 (zejména dovednosti bojovníka, lovce, kejklíře a válečníka)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 4, Duše 3, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Boj ve skupině*, *Vůdce skupiny*, *Gladiátor* (najdete u bojovníka) a jedna schopnost z *Šermíř*, *Veterán*, *Velitel* (najdete u válečníka)

Gohří strážce

Charakteristika: 4 (zejména dovednosti bojovníka, lovce a válečníka)

Sudba: 10

Hranice: Tělo 6, Duše 3, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Cit pro zbraň* (palcát), *Rameno na rameno*, *Pádny úder*, *Hlava nehlava* (najdete u bojovníka), *Šermíř*, *Válečný tanečník* (najdete u válečníka)

Karlak

Charakteristika: 5 (zejména dovednosti bojovníka, lovce, válečníka, hraničáře a vědmáka)

Sudba: 9

Hranice: Tělo 6, Duše 5, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: *Cit pro zbraň, Rameno na rameno* (najdete u bojovníka), *Šermíř, Válečný tanečník* (najdete u válečníka), *Slavný stvůrobijce* (najdete u hraničáře), *Postrach přízraků* (najdete u vědmáka)

Komando Vratké nohy (člen)

Charakteristika: 1-3 (zejména schopnosti zařikávače, čaroděje a druida)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 3, Duše 6, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: jedna z *Tíha země* (najdete u druida), *Plamenné peklo, Vzdušný vír* (najdete u čaroděje)

Varianta: Gakáhrk

Charakteristika: 4 (zejména schopnosti zařikávače, čaroděje, druida a šamana)

Sudba: 8

Hranice: Tělo 4, Duše 7, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: *Ztělesněná zkáza* (magické útoky)

Minotaurus (Netvor)

Charakteristika: 2-5 (zejména dovednosti bojovníka a lovce, kromě střelby)

Sudba: 10

Hranice: Tělo 7, Duše 3, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Zubří kůže, Pádny úder* (najdete u bojovníka), *Oživlá hora, Ztělesněná zkáza* (útoky dlouhou drtivou zbraní)

* * *

Závěrem bych chtěl poděkovat všem, kteří mi pomohli dobrodružství připravit. Byli to: David „Seth“ Rozsival, Radek „Rauksúl“ Richtr a Michal „Nazarei“ Vraštil.