

## A.1 Magické zámky 1

### A.1.1 Magické zámky

Drtivá většina cenností na Asterionu je pod zámkem (doslova) a drtivá většina z nich je pod zámkem, jehož základ je mechanický. Tzn. podobá se zámkům vyráběným v našem světě, od těch nejjednodušších, které najdeme na dveřích spíží statků v Malých Loukách, až po ty nejkomplicovanější, které mohou chránit třeba Riamovu skrýš s arvedanskými artefakty. Lidé, kterým na bezpečí jejich pokladů skutečně záleží, žádají o další vylepšení mágy. Ti pomocí kouzel buďto posílí samotný zámek, např. zpevní jeho mechanické součásti, umožní jejich přesnější opracování atd. nebo ho doplní o další magické funkce, např. identifikaci skutečně správného klíče, zneškodnění cizích předmětů vložených do zámku apod.

Skutečným mistrem v tomto oboru byl čaroděj Maxor, který většinu těchto dílčích kouzel zkombinoval do jediného zaklínadla, zvaného dnes Maxorův kouzelný zámek, které navíc dokáže na daných dveřích či bráně patřičný mechanismus zámku přímo vytvořit.

V této stati se ovšem zaměříme na „zámky“, které tak nazýváme pouze ze zvyku, podle jejich účelu, které jsou ovšem zcela nepodobné zámkům klasickým. Jsou totiž ze samé podstaty magické, najdeme v nich jen málokdy pohyblivé součásti a často chrání magické průchody jako jsou teleporty nebo brány do Stínového světa. Kouzelník, který je schopen vytvořit takovýto zámek, se i v případě klasického fyzického průchodu jen málokdy spokojí s tím, aby se chráněné dveře jednoduše otevřely, ale nechá je buďto tiše rozplynout nebo průchod naopak doplní spektakulární iluze jako uvítání. Běžně budou takovýto dveře také skryty zrakům těch, kteří nevědí, co a kde mají hledat.

Jak tedy bude takový magický zámek (což je v podstatě terminologická zkratka pro magickou ochranu dveří před otevřením) vypadat a projevovat se? V dnešní době se můžeme setkat s následujícími možnostmi, není ale vyloučeno, že již dnes v laboratořích pod Bílými horami vzniká nový prototyp něčeho, s čím se doposud žádný lupič ani správce pokladu nesetkal. Dále je nutno dodat, že se vždy jedná o znovuobjevené asterionské technologie, jejichž výzkum ovšem ve Čtyřech královstvích a jejich državách na Taře rychle postupuje.

1. Nejjednodušší a obecně nejsnáze prolomitelné jsou magické zámky na heslo. Pokud kdokoliv v jejich blízkosti vysloví patřičné slovo, větu, popřípadě i delší hlasový projev, průchod se otevře. Zjištění hesla je ovšem relativně snadné pomocí odposlechu, mučení, studia patřičných materiálů, čtení myšlenek či dotazů na zemřelé duše. Někdy je tedy tato varianta komplikována nutností pronést určitá slova ve stanovených intervalech nebo na různých místech.
2. Mírně složitější zámky se také často kombinují s pronesením hesla, není to ale bezpodmínečně nutné. Jedná se totiž o kontrolu hlasu a jeho porovnání s hlasy osob, kterým je povolen průchod. Toto zajištění ovšem není úplně bezpečné, protože porovnání bývá jen velmi přibližné a vyskytly se už případy, kdy se tajné dveře nečekaně otevřely i tehdy, když v jejich blízkosti promluvila osoba s hlasem podobným „majiteli klíče“.
3. I další skupina zámků kontroluje fyzické vlastnosti osob, kterým má být umožněn přístup. Jde buďto o otisk dlaně nebo o strukturu zorniček. Člověk, který chce vstoupit do chráněného prostoru, musí nejčastěji přiložit ruku nebo obličej na patřičné místo a následně vyslovit určitou formuli. Jen málokdy jsou takováto zařízení schopná zjistit příslušné informace i na dálku. Na rozdíl od kontroly hlasu zde nedochází k náhodným záměnám, otisk dlaně či strukturu zorniček je obtížné zjistit a ještě daleko obtížnější napodobit, proto takto zabezpečené průchody dokáží prolomit jen ti nejkoušenější zloději. Neúspěšný pokus bývá mnohdy spojen s „potrestáním“ ve formě dočasného ochromení či oslepení (trvalé je velice vzácné, majitelé chráněných cenností měli přece jen obavy před možným selháním).

4. Poslední a magicky nejnáročnější jsou zámky, které kontrolují něco, co by se dalo nazvat psychickou auroou odemykající osoby. Pokusí se přecházet určité vzpomínky v mozku, provedou test jistých volných vlastností a temperamentu a zjistí momentální rozpoložení dané osoby, přičemž provedou extrapolaci možných změn od posledního vstupu. To vše musí odpovídat předem zadaným parametrům. Překonat tyto zámky je prakticky nemožné a navíc velice nebezpečné, protože jejich aktivní ochrana je mnohdy schopna poškodit mysl případného narušitele.
5. Za absolutně neprolomitelnou se potom považuje kontrola odrazů odemykající osoby ve Stínovém nebo Vnějším světě. Konstrukce takového magického zámku ovšem naráží na mezery základního výzkumu v oblasti theurgie, neboť přístup do těchto světů není, při stavu současných i minulých znalostí, možný bez přítomnosti živé entity.

Odděleně od vyjmenovaných magických ochranných potom stojí zámky, které lze otevřít přiložením patřičného předmětu, což je vlastně jen obdoba mechanických zámků. Otvírací předměty budou mít navíc z tradice mnohdy alespoň přibližný tvar klasických klíčů. Pro protřelého lupiče s vhodným vybavením by otevření takového zámku nemělo být příliš problematické, ale mohou se vyskytnout výjimky.

### **A.1.2 Pravidla**

#### **A.1.1.1 Zámky**

Pro klasické mechanicko-magické zámky platí normální pravidla z DrD 1.5, především o zneškodnění mechanismu (PPZ str. 56), dveře (PPZ, str.83) a uzamykacích kouzlech (PPP, str. 42). Nejmasivnější z nich, *Maxorův kouzelný zámek* (Orxanův zámek), se dá potichu odstranit pouze pomocí kouzla *Rozptyl kouzla* (PPP str. 42). K tomuto účelu používají lupiči speciální magické předměty (viz dále).

Čistě magické zámky většinou chrání průchody, na kterých mechanické zámky nejsou. Z toho důvodu není možné využít lupičovy schopnosti zneškodnit mechanismus (včetně Klíče) ani kouzlo *zaklep*. Často se dokonce nejedná ani o skutečné dveře, takže v úvahu nepadá ani kouzlo *beranidlo*. O otevření takových se tak mohou pokoušet jen skutečně zkušený zloději pomocí schopností, popsaných dále v tomto článku nebo v normálních pravidlech (např. imitace hlasu).

Tyto zámky můžou vytvářet buďto kouzelníci nebo alchymisté na vysokých úrovních. Mělo by se většinou jednat o CP zaměřené na tuto oblast. Bude-li mít potřebu naučit se vyrábět magické zájmy některý člen družiny, měl by pro něj PJ vytvořit speciální dobrodružství, na jehož konci by byl patřičný alchymistický recept či čarodějná kniha.

Některé magické zámky se mohou otevřít náhodně. Osobně bychom ovšem doporučovali, aby ona „náhoda“ byla součástí připraveného dobrodružství (jako například v tomto čísle Dechu Draka). Zámky, které reagují na hlas, se mohou náhodně otevřít, promluví-li u nich osoba s hlasem podobným tomu správnému. Chce-li si PJ házet, bude mít postava vhodný hlas tehdy, hodí-li na desetistěnné kostce dvakrát za sebou nulu a potřetí nulu nebo jedničku. U zámků zjišťujících otisk dlaně si musí nulu hodit desetkrát za sebou, při kontrole zorníček patnáctkrát za sebou a při porovnávání psychické aury dvacetkrát. V konečném důsledku to znamená, že se tak nestane prakticky nikdy.

Jistou výjimku představují magické zámky, které se dají otevřít přiložením správného předmětu. Ty může otevřít lupič zneškodněním mechanismu (včetně otevírání obyčejných – pozor, nikoliv magických – zámků Klíčem), pravděpodobnost jeho úspěchu ale bude o 50 až 150 procentních bodů nižší než za obvyklých okolností (v závislosti na propracovanosti a finesách takového zámku).

Forma, spuštění, síla a nebezpečnost pastí spojených případně s neúspěšným pokusem o otevření zámku bude záviset pouze na volbě PJ.

V příštím čísle najdete seznam a stručný popis nových lupičových schopností, které mu umožní vypořádat se s těmito zámky i s dalšími překážkami na cestě k bohatství.