

Orantor – Dobrodružství pro Dračí doupě

Úvod

Děj tohoto dobrodružství se odehrává v severozápadní Taře, na území popsaném v modulu Písky proroctví. Text psaný *kurzívou* je určen pro hráče, normální je pro potřeby PJ.

Děj

V Rilondu (nejspíše v některé ne úplně výstavní části) kontaktuje družinu jistý lehce ošuntělý muž, který se představí jako Hanek. Požádá družinu, zda by nemohla doručit dopis jeho bratru Petranovi, kterého již dlouhý čas neviděl. Nabídne družině 30 zlatých jako zálohu s tím, že jeho bohatý bratr jim také nezůstane nic dlužen (naznačí, že jim může poskytnout řadu pro dobrodruhy užitečných předmětů typu lektvarů apod.). Dále jim sdělí, že Petran bydlí v Zámostí ve vesnici Doubková. Pokud družina práci přijme, vyplatí slíbenou zálohu a ztratí se.

Skutečnost

Muž, který družinu kontaktuje, se ve skutečnosti jmenuje Jodan. Je alchymistou, stejně jako jeho někdejší přítel Petran. V minulosti spolu podnikli nejednu akci, ovšem před lety se rozešli v nedobré (viz popis CP). Jodan se nyní snaží Petrana vypátrat; ví o něm jen to, že před časem pobýval v Doubkové v Zámostí, ovšem poté zmizel neznámo kam. Při snaze zapojit do svého pátrání družinu se vydává za Petranova bratra Hanka. To je ve skutečnosti jeden z poměrně bohatých rilonských obchodníků. Jeho vztah k bratrovi není vysloveně nevraživý, ale nemají si spolu co říci, takže spolu nebyli v kontaktu už řadu let (a žádný z nich neměl nějakou výraznější snahu na tom něco měnit). Skutečný Hanek je po dobu trvání našeho dobrodružství na obchodní cestě v Erinu a do děje by neměl nijak zasáhnout.

Jodan při svém hledání využije arvedanského vynálezu, který objevil ještě v době svého přátelství s Petranem, ovšem disponuje jím jen on sám. Jde o zvláštní pečetidlo, které při rozlomení jím zhotovené pečeti vysílá zhotoviteli (tedy Jodanovi) po celý následující alden informaci o tom, kde k rozlomení došlo. Dopis, který má družina doručit, je opatřen právě takovou pečetí.

Hlavní CP

Jodan

člověk, pyrofor, 7. úroveň

životy: 30

síla: 12/0

obratnost: 17/+3

odolnost: 14/+1

inteligence: 12/0

charisma: 13/+1

Bojuje krátkým mečem, střílí z lehké kuše, často používá ohnivou hlinu a také své dva sluneční prsteny. Oheň je jeho oblíbený prostředek, a proto při boji často využije i lahve s olejem (má u sebe 2).

Hlavní záporná CP tohoto dobrodružství byl původně docela nadaný alchymista. Spolu s přítelem Petranem rádi hledali zapomenuté střípky arvedanského umění, stejně rádi pak vymýšleli nové zlepšováky a vynálezy. Rozkol nastal tehdy, když byli oba dostatečně bohatí na to, aby si mohli celkem pohodlně žít. Jodanovi to ani zdaleka nestačilo, chtěl bohatnout

více a více. Nakonec se přestali stýkat a každý se po nějakou dobu věnoval svým záležitostem. Bez svého druha se však Jodanovi brzy přestalo dařit, a tak místo aby hromadil další majetek, musel se stále více uskromňovat. V zoufalé snaze něco s tím udělat (a díky jedné šťastné náhodě) oprášil myšlenku, kterou se před lety s Petranem zabývali. Tehdy totiž našli zmínku o podzemním komplexu Orantor, který prý nabízí velké bohatství tomu, kdo v něm přežije. Potřeba jsou jen dvě věci: podzemí najít a mít u sebe lintirovou sošku dráčka, bez níž prý v podzemí každý zahyne. Přestože spolu s těmito informacemi našli kdysi i onu sošku (není to samozřejmě obyčejná soška, nýbrž artefakt), pokládali Orantor spíše za legendu. Náhoda však tomu chtěla, že se k Jodanovi dostala mapa, podle níž by mělo jít (a opravdu lze) Orantor najít. Co však Jodan zoufale potřebuje, je soška, a tu má u sebe Petran. Proto po něm začal pátrat a je připraven použít jakýchkoliv prostředků, aby se k artefaktu dostal.

Petran

člověk, pyrofor, 14. úroveň

životy: 50

síla: 9/-1

obratnost: 17/+3

odolnost: 14/+1

inteligence: 15/+2

charisma: 12/0

Na rozdíl od svého někdejšího přítele považuje tento mistr alchymista svůj obor za více než jen prostředek zbohatnutí. Lze říci, že brzy poté, co mu jeho milované umění přineslo velmi slušný majetek, pochopil, že to není to, po čem touží, takže se do něho raději ještě více pohroužil. Petran je vyznavačem Mirtal a při své práci to dává náležitě najevo. Je přímo posedlý vymýšlením nových věcí, i kdyby měly jen malé praktické využití.

Bohužel, při jednom pokusu se nadýchal škodlivých výparů, a to zanechalo nesmazatelné stopy na jeho mysli. Dnes často připomíná spíše senilního pána a jeho chování je velmi nevypočitatelné. Mezi tím ovšem prosvítají okamžiky, kdy si náhle jasně vzpomíná na všechno a dá se s ním i rozumně jednat.

V současnosti žije Petran v Jantarových stepích u kmene Rychlých antilop. Odstěhoval se tam ze svého poměrně luxusního domu v Doubkové a žije tam spolu s Alinou (viz prohledávání domu v Doubkové).

Doubková

Tato nevelká vesnice v Zámostí by měla být prvním místem, kam družina zamíří. Hráčům můžeš přečíst tento popis:

Před sebou vidíte vesnici velmi podobnou těm několika, které jste již cestou prošli. Na pozadí dubového háje se nachází zhruba dvě desítky nevelkých, ale úpravných venkovských stavení, pouze asi dva větší domy se vymykají z této jednotvárnosti. Mezi tím se v klidu pohybují místní obyvatelé, řadu z nich vidíte i na políčkách okolo sebe. Hlouček hrajících si dětí pak jen dokresluje idylický a poklidný ráz spokojeného venkova.

Budou-li se postavy vyptávat na Petrana, dozví se dvě základní věci: bydlel v domě na kraji vesnice (jeden z těch velkých domů), ale asi před rokem náhle zmizel a od těch dob ho nikdo neviděl. Zde jsou příklady toho, co se mohou postavy dozvědět (ptát se mohou jen tak okolojdoucích nebo mohou navštívit místní Draganův hostinec):

Petran? Jó, to byl takovej divnej člověk. Mezi lidi nezašel, s nikým se moc nebavil, furt jen zalezle v tom svém nóbl baráku, snad tam dělal nějaký ty svoje hokusy pokusy. No, ale rok už ho tu nikdo neviděl.

Zvláštní člověk, to on teda byl. Ale zas jako nějak špatnej, to ne. Když někomu třeba chcípala úroda nebo manželka, tak to on pokaždý věděl, jakej mu dát lektvar. A dycky to zabralo, takže asi hloupej nebyl. No, ale tak před rokem ho naposledy někdo viděl a ted' už ten jeho barák zeje prázdnotou. Kam se mohl podít, to at' sám Aurion poví.

Bohatej blázen, no, co chcete slyšet? Bůhví, co tam v tom svém domě prováděl, občas to okolo smrdělo, že se mu všichni zdaleka vyhejbalí. A ani ted' radši nechodim okolo a těm zatracenejm děckám by se to taky mělo zakázat. Jednou si tam nějakej usmrkanec hrál a najednou padnul, taktak, že ho znova oživilí. A koho můžete potrestat, no řekněte?

V hostinci mohou snadno narazit i na místního starostu. Ten jim řekne asi tolik: *Byl to sice podivín, ale zároveň vážený občan obce, to se musí nechat. A i když nám všem občas lezl na nervy, tak nám často uměl pomoci. Sice jsme se trochu děsili, kdy to tady vyhodí do povětří, ale od tý doby, co zmizel, nám alespoň dvakrát pořádně chyběl.* Pokud se budou vyptávat na Petranův dům, případně projeví zájem ho prozkoumat, řekne jim asi toto: *Dům je jeho a já nemůžu nikomu dovolit se do něj vloupat. Navíc kdo ví, jestli není nějak zabezpečený a já nechci riskovat svoje lidi tím, že je tam pošlu. A ani vy tam nechodte, jinak mají stráže plné právo vás zatknout.*

O údajném nebezpečí pro děti starosta nic neví a postavy ho těžko přesvědčí, aby jim povolil dům prozkoumat. Průzkum budou tedy muset provést tajně, a to nejspíše jedním ze tří způsobů:

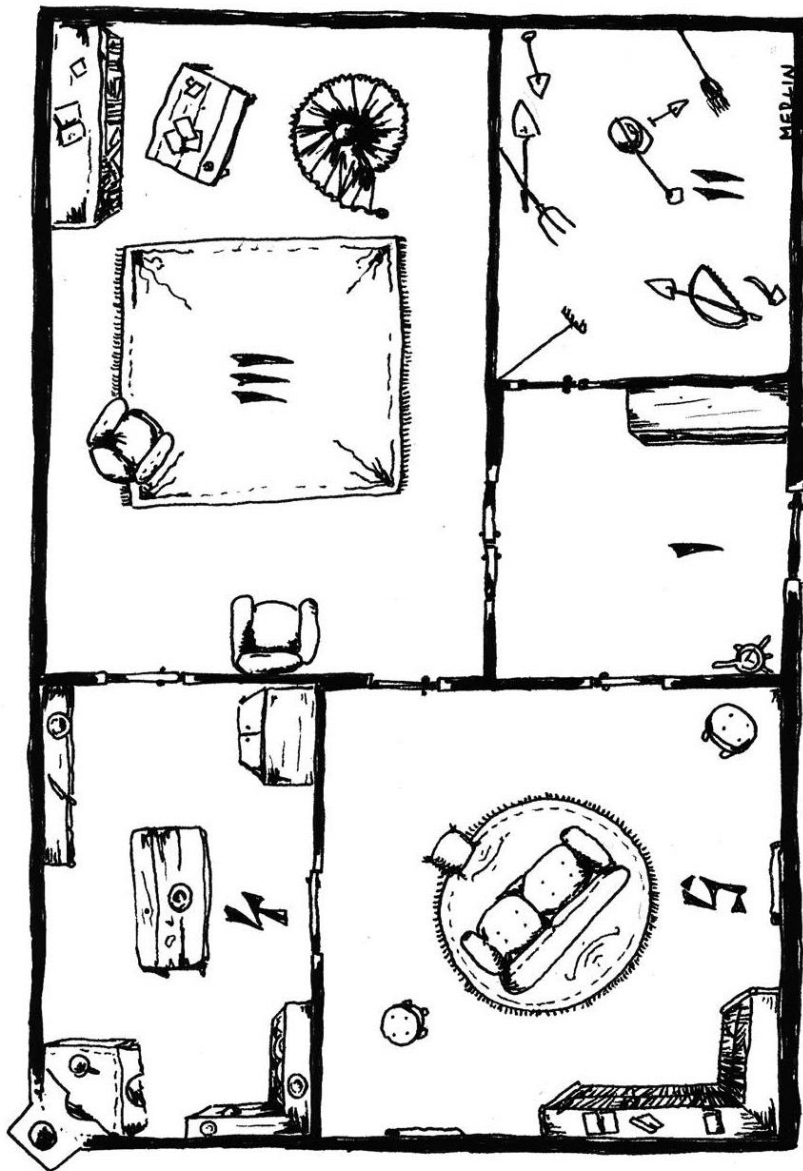
Zloděj se pokusí paklíčem otevřít domovní dveře. Toto je asi nejméně vhodný způsob, protože vzhledem k pozici domu je i v noci 50% šance, že vzbudí pozornost (zřejmě ponocného) a budou čelit pokusu o zatčení. Pokud by se chtěli vloupat dokonce ve dne, je pravděpodobnost vzbuzení pozornosti 100 %.

Druhou možností je hyperprostorovat se dovnitř. V noci je tato varianta bez rizika, ve dne záleží na tom, jak opatrná družina bude.

Třetí možnost je zkusit se poptat místních dětí. Od nich se mohou dozvědět, že okolí Petranova domu je oblíbeným místem her. Za domem to trochu zapáchá a jednomu hochovi se po delší době strávené v těchto místech opravdu udělalo dost špatně, ale celkem bez problémů se z toho dostal (tedy nešlo o život). Pokud budou postavy k dětem vstřícné (a děti si o to umějí říct – „Jé, můžu si potěžkat ten meč?“, „A ty vážně umíš kouzlit?“), ty jim prozradí, že v zahradce za domem se nachází vlez do jakéhosi sklepa a odtud vede prý i poklop do samotného domu (dětem se ho nikdy nepodařilo nadzvednout). Netřeba říkat, že i touto cestou je bezpečnější jít až po setmění.

Poklop se nachází pod kobercem a ten je navíc zatížen stolem. Past na nadzvednutí je Sil~9~nadzvedl/nenadzvedl.

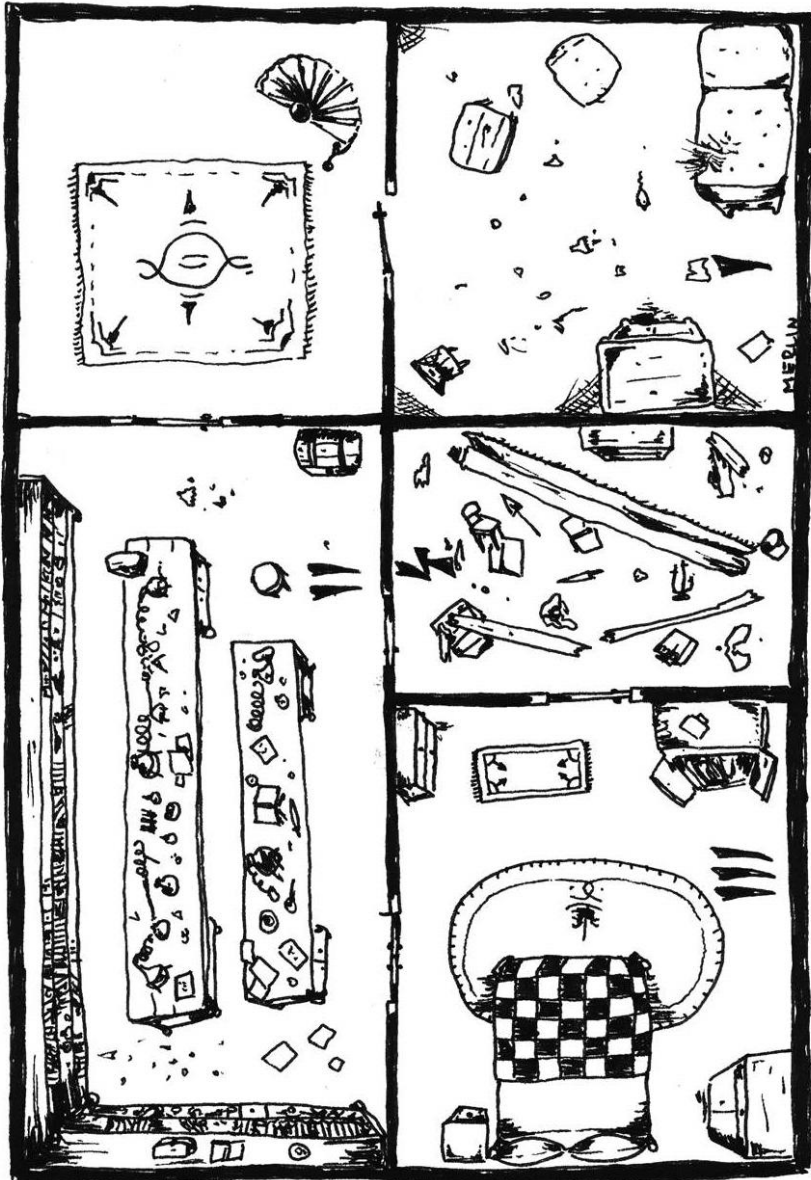
1 Předstř. *
 11 Komora
 111 Halá
 4 Kuchyně
 5 Obývací
 2 pokoj



Petraniův dům

přízemí

I Lóžnice sluhy
 II Laborator
 III Lóžnice
 IV Sklad



Petranův dům

patro

Petranův dům

Dům vypadá na první pohled opuštěně, okna jsou pevně zavřená (okenice jsou dřevěné, takže uvnitř je naprostá tma). Jsou celkem rovnoměrně rozmístěna, ale pro naše účely nejsou podstatná (postavy by je otevírat opravdu neměly); bude-li to potřeba, počítej na každou delší stěnu jedno až dvě okna. Zvenčí je patrné, že je dům jednopatrový, plochá střecha napovídá, že dům nemá půdu.

Jinak je uvnitř vše zaprášené a prostoupené nepřilíš silným, ale zjevně nepřírodným zápachem (z rozlitých alchymistických přípravků). Ten má docela nepříznivé účinky na zdraví přítomných, takže za každou směnu v domě ztratí postava 1 stínový život.

Popis místností v přízemí:

Předsíň: *Kromě prázdného věšáku a přihrádky na boty se v této místnosti nacházejí pouze dveře do dalších místností.*

Komora: *V této místnosti je částečně uloženo a částečně poházeno především zahradnické nářadí a košťata. Vidíte tu rýč, motyku, vidle, hrábě, ale i pilu.*

Hala: *Nacházíte se ve velké místnosti. Jsou zde dvě pohodlně vyhlížející sedačky a v severovýchodním rohu také stůl a jakýsi regál. Místnosti ovšem dominuje dřevěné točité schodiště do patra. V regálu lze najít základní alchymistické příručky a jeden flakón se Slzami Rianninými. Zároveň se zde ovšem nachází rozbitá lahvička s neidentifikovatelnou tekutinou, která působí dráždivě na kůži. Toho, kdo se zde bude hrabat, bude pak 2 hodiny intenzivně svědit ruka. Mimoto se v této místnosti nachází též poklop do chodbičky směrem do zahrádky za domem.*

Kuchyně: *Tato místnost sloužila nade vše pochybnost jako kuchyně. Nacházejí se zde docela velká kamna, skříň a několik polic, kde stále leží talíře. Kromě starých talířů a hrnců (a několika ošklivých pozůstatků jídla) není v místnosti co nalézt.*

Obývací pokoj: *Toto musela být ve své době velmi útulná místnost. Sedací soupravy jako by přímo vybízely k pohodlnému posezení, nebýt vrstvy prachu na každé z nich. Na zdech visí několik obrazů a v jihozápadním rohu se nachází knihovna. Obrazy nemají valnou hodnotu, kvalitní výtvarné umění nepatřilo zrovna mezi Petranovy zájmy. V knihovně lze nalézt klasická beletrická díla, ovšem pokud by se někdo pokusil knihy vyndat a podívat se za ně, najde tady menší demižon s cedulkou „799 k.l.“ a jistým znakem. Zajímá-li se některá z postav o víno, bezpochyby určí, že jde o mučanské víno, a dokonce o snad nejproslulejší ročník. Za takovýto demižon mohou od nějakého zbohatlíka dostat i přes 300 zl.*

Popis místností v patře:

Místnost, do které ústí schodiště z přízemí, je až na dvoje dveře zcela prázdná.

Ložnice sluhu: *Zde se nachází velmi otlučená skříň a postel s roztrženým slamníkem. Celkově tato místnost působí zanedbaným a opuštěným dojmem ještě více než zbytek domu. Alchymista neměl poslední dva roky svého pobytu v Doubkové žádného sluhu, takže tato místnost nebyla využita.*

Laboratoř: *V této místnosti je zápach o něco intenzivnější než jinde. Nachází se zde dva velké stoly a na nich různé bizarní náčiní (alchymista bezpečně pozná destilační aparaturu, lze tu najít i alchymistickou truhlu, ovšem prázdnou). V regálech okolo stěn se nachází řada knih, lahviček a flakónů. Některé jsou prázdné, jiné plné, některé ovšem také rozbité, takže o původu zápachu nemůže být pochyb. Prohlédnou-li si dobrodruzi regály a police s flakóny, mohou najít některé užitečné lektvary (vyber podle svého uvážení několik lektvarů z PPZ, celkový počet by měl být tak o polovinu vyšší než počet postav). Budou-li se zajímat o knihy, narazí na pár klasických a pár méně obvyklých alchymistických publikací, zvláštní pozornost je zde věnována herbářům. Těch je tu několik a stojí za to. Budou-li se hrabat v knihách, narazí i na zdobenou dřevěnou skříňku. Tu lze otevřít buď klíčkem nalezeným v ložnici, nebo*

násilím (není to nebezpečné, ale je to škoda, protože skříňka na rozdíl od mnoha věcí v domě má uměleckou hodnotu, ta tržní se může blížit až 100 zl). Paklíč má vzhledem k netypickému zámku jen třetinovou pravděpodobnost úspěchu. Ve skřínce se nachází kniha psaná neznámým písmem, na jejíchž deskách se vyjímá stříbrný dráček. Kniha bude postavám užitečná v závěrečné fázi druhé části dobrodružství, až se budou snažit dostat z podzemí.

Ložnice: *Tato místnost sloužila evidentně jako ložnice. Postel stále ještě vypadá pohodlně a z jedné ze skříní, která zůstala otevřená, na vás hledí i zapomenuté oblečení. Skříně jsou v pokoji celkem tři, vedle postele se pak nachází noční stolek. Skříně až na pár kusů oděvu (částečně prožraného moly) neskrývají nic zajímavého. Důležité předměty však ukrývá noční stolek. V jeho šuplíku lze nalézt zmuchlaný neodeslaný dopis Hankovi:*

Milý bratře,

vždy jsem doufal, že spolu budeme po celý život vycházet, ať už se stane cokoliv. Bohužel se mi zdá, že peníze a úspěch Tě změnily více, než by sis byl ochoten přepustit. Opravdu nerozumím tomu, proč jsi... Dále jsou asi tři slova zaškrtnána a pak dopis končí. Petran nebyl spokojen s jeho obsahem, tak jej zmuchlal a odhodil do šuplíku.

Pod šuplíkem se nachází ještě docela velký prostor, který ovšem nemá žádná viditelná dvířka. Pokud postavy prohlédnou stolek důkladně, mohou po úplném vysunutí šuplíku najít skrytá dvířka (nápadnost 10 %, mechanismus) a v něm jednak nedopitou láhev kořalky, a také štůsek dopisů. S ním bohužel někdo také zacházel zjevně necitlivě, takže je částečně čitelný pouze jeden dopis.

Můj milovaný Petrane,

má láska k tobě se chvěje při pomyslení, že již brzy může náš vztah vyjít najevo. Ač již nedržím vdovský smutek, vím, jak nesnesitelné by bylo zde potom setrávat. Již takto je nemožné, co musím neustále zakoušet kvůli těm místním... (prostřední část dopisu je opět nečitelná)... proto Tě takto prosím a věřím, že tuto oběť pro mne dokážeš přinést.

Tvá a jen Tvá

Alina

Tento dopis by měl nasměrovat další postup družiny, neboť se zmiňuje o Petranově milence Alině.

Sklad: *V této místnosti je tak neuvěřitelný nepořádek, že z toho každou slabší povahu musí rozbolet hlava. Nacházejí se zde kusy nábytku, náradí, starý koberec, samozřejmě nezbytné knihy, nějaké to sklo, to vše naprosto chaoticky rozházené po místnosti.*

Prohledáváním této místnosti se mohou postavy bavit docela dlouho, ale nic cenného zde nenajdou.

Určení směru

Na základě nalezeného dopisu by se postavy měly zkusit poptat na Alinu. Pravděpodobně se dozví, že se jednalo o mladou vdovu, která ve vesnici neměla mnoho přátel, protože se jednalo o velice hádavou a nesnášenlivou ženu. O jejím vztahu s Petranem ve vesnici (jakkoliv je to překvapující) opravdu nikdo nevěděl. Není problémem se doslechnout, že se odstěhovala před necelým rokem (aby zabránili podezření, odstěhoval se Petran o něco dříve) a dokonce se ví i kam: měla by nyní žít v Jantarových stepích u kmene Rychlých antilop.

U Rychlých antilop

Kmen Rychlých antilop neboli Elon`mwana obývá území na sever od Antilopí řeky (Elon`waya). Alchymista Petran zde skutečně žije s Alinou již takřka rok. Jemu samotnému stěhování do divočiny nijak nevadilo, života v luxusu už měl beztak dost a svému bádání se může věnovat i tady. Alina se pak s domorodci snáší výrazně lépe než s běžnou lidskou společností (zejména proto, že stále málo ovládá místní jazyk), takže si oba žijí poměrně

spokojeně. Jsou v okolí docela známí, takže postavy by měly opatrným jednáním s domorodci vypátrat vesnici, kde žijí (jednání může být komplikováno hlavně tím, že jen málo domorodců ovládá alespoň trochu obecnou řeč, takže pokud si postavy nemohou pomoci příslušným kouzlem, záleží na PJ, nakolik jim to usnadní). Při příchodu do vesnice mohou dostat následující popis:

Před sebou vidíte domorodou vesnici. Takovou, jak by podle všech pravidel měla vypadat. Primitivní, ale určitě důkladné kožešinové stany, postavené přibližně do kruhu kolem centrálního prostranství. Mezi nimi se prochází domorodí obyvatelé a nedůvěřivě si prohlížejí neobvyklé hosty.

Domorodci nejsou nepřátelští, zato umějí být prchlíví. Ale pokud postavy nesáhnou po zbraních ani jiném násilí, nemělo by se jim nic stát. I Petran s Alinou přijmou postavy přátelsky a nabídnou jim pohoštění. Petran s díky přijme dopis, nicméně ho odloží a zapomene otevřít.

Je vhodné naaranžovat situaci tak, aby postavy přijely do vesnice už k večeru. V takovém případě jim bude nabídnuta večeře a také nocleh. Petran s Alinou mají kromě svého stanu ještě jeden, který Petran používá pro skladování čehokoliv, ovšem nyní je tam dost místa pro družinu na přespání. Kromě toho mají ještě jeden otevřený přístřešek, který Petran používá coby laboratoř.

Poté, co se postav vyptají na novinky z okolního světa, nabídnou jim nocleh. Noc proběhne v naprostém klidu, ráno ovšem začne překvapivě. Postavy probudí velmi znepokojená Alina: *Haló, spíte? Probud'te se, prosím, probud'te se. Petran zmizel! Najednou je fuč, i ten váš dopis tady nechal...*

Když ji postavy trochu uklidní, dozví se, že Petran během noci kamsi odjel, aniž by cokoli oznámil. Alina nemá ponětí, co ho k tomu vedlo a jestli šlo vůbec o dobrovolný odjezd (ačkoliv podezření na únos lze celkem snadno zpochybnit - nikdo nezaznamenal žádný ruch, nikde není známka výskytu kohokoliv cizího a spolu s Petranem zmizel také jeho jezdecký kůň a zásoba jídla na několik dní). Skutečnost je taková, že Petranův odjezd nemá příčinu v žádné významné skutečnosti, je pouze výsledkem náhlého hnutí jeho narušené mysli.

Ovšem spojovat jeho zmizení s příjezdem družiny se přímo nabízí a postavy se o tom brzy přesvědčí. Brzy se totiž kolem stanu začnou shlukovat domorodci a začnou o něčem zuřivě diskutovat s Alinou. Nakonec jeden z nich přistoupí k postavám a osloví je trochu lámanou obecnou řečí:

„Vy zavínili zmizení našeho přítele. To moc zlá věc a my vás za to nemáme rádi. Náš náčelník potřebuje lektvar a my ted' potřebujem náš přítel. Jestli vy nám pomohli, my vám odpustíme. Jestli vy nepomoc't, vy prokleti a nepřátelé všech Rychlých antilop.“

Postavy sice mohou argumentací přesvědčit domorodce, že Petranovo zmizení není tak docela jejich vina, Rychlé antilopy však budou stále trvat na tom, aby se družina vydala Petrana nalézt. Místní náčelník (jinak jeden z méně významných náčelníků mezi Rychlými antilopami) totiž velmi postrádá svůj oblíbený lektvar (v zásadě se jedná o Axarský posilující lektvar, ovšem poněkud vylepšený jedním z mnoha Petranových objevů, takže jednak o mnoho lépe chutná, a také má velmi dlouhé trvání. Bohužel je ale dost návykový, a to je přesně problém náčelníka, který už je na lektvaru dlouho závislý). Nakonec mohou usmlouvat i odměnu. Připočteme-li fakt, že Petran si zatím nepřečetl dopis a ani družinu neodměnil za doručení, měly by mít postavy dostatek důvodů se za ním pustit.

Na začátku pátrání lze kupříkladu využít zvláštních schopností postav (např. stopování), ale účinnější bude porozhlédnout se v Petranově laboratoři. Pokud zde budou hledat, naleznou pergamen se seznamem několika alchymistických surovin a na něm tlustě zakroužkované

slovo roqitula. Hledáním v přítomném herbáři mohou zjistit, že jde o poměrně vzácnou bylinu s prokázaným výskytem pouze v údolí qinakotů.

Údolí qinakotů, střet

Postavy Petrana patrně nedohoní cestou, protože má náskok a také velmi rychlého koně. S největší pravděpodobností se tedy setkají v údolí Naia ukata. Zde Petran hodlá sehnat potřebnou bylinu, ale také se rád setká s místními přáteli, protože zde není poprvé a je tu docela vítaným hostem.

Doba, kdy ho postavy naleznou, bude patřit k těm, kdy prosvítá na povrch jeho někdejší jasná mysl. Poděkuje postavám ještě jednou za dopis a slíbí jim odměnu (každému tak jeden lektvar a do družiny jeden nebo dva běžné kouzelné předměty... Rád rozdává, když ví, že to lidem udělá radost, navíc ocení i tu námahu, že se za ním dobrodruzi hnali takovou dálku). Nyní záleží na tom, zda postavy nesou dopis s sebou či zda ho nechaly ve vesnici. Pokud mu ho předají, Petran ho ihned rozpečetí a přečte. V opačném případě dojde k otevření dopisu až po návratu do vesnice. Každopádně si Petran po otevření dopisu okamžitě uvědomí, že s pečetí není něco v pořádku. Vypytá se postav na člověka, který jim dopis předal, a brzy přijde na to, která bije a kdo za tím stojí. A o tom, jaké má Jodan úmysly, nebude Petran pochybovat ani vteřinu. Petran se rozhodne nevyhýbat se střetu, naopak bude mít chuť si to bývalým přítelem vyřídit. Bude přemlouvat družinu, aby mu pomohla se na boj připravit. Nech na fantazii hráčů, jak a kde se rozhodnou s Jodanovou bandou střetnout a jakou taktiku si připraví. Jodan vyrazí z Rilundu brzy po rozlomení pečetě a bude cestovat poměrně rychle, protože všichni členové jeho družiny vlastní solidní jezdecké koně. Jeho banda má následující složení (je možno upravit podle síly a početnosti vlastní družiny):

Člověk, válečník, 3. úroveň (21 životů): kožená zbroj (OČ=(1+3)=4), široký meč (ÚČ = +2 + 5/0 + 1 = 8/0), krátký luk (ÚČ = +1 + 4/0 = 5/0), ohnivá hlína

Člověk, zloděj, 4. úroveň (18 životů): kožená zbroj (OČ = +3 + 3 = 6), široký meč s jedem (zlé oko) (ÚČ = 0 + 5/0 + 1 = 6/0), krátký luk (ÚČ = +3 + 4/0) = 7/0), 2x ohnivá hlína

Barbar, hraničář, 4. úroveň (22 životů): kožená zbroj (OČ = -1 + 3 = 2), kyj (ÚČ = +2 + 3/+2 = 5/+2), ohnivá hlína, dlouhý luk (ÚČ = -1 + 5/+1 = 4/+1), 2x láhev oleje

Jodan: viz popis

Útočníci se pokusí použít Jodanovu oblíbenou zbraň, a sice oheň. Samotné provedení závisí na tom, kde k boji dojde, např. zloděj se může pokusit přiblížit a zaútočit olejem a vzápětí ohnivou hlínou, ostatní ho mohou podporovat a krýt z větší vzdálenosti střelbou. Každopádně se Jodan bude snažit o překvapivý a zákeřný útok.

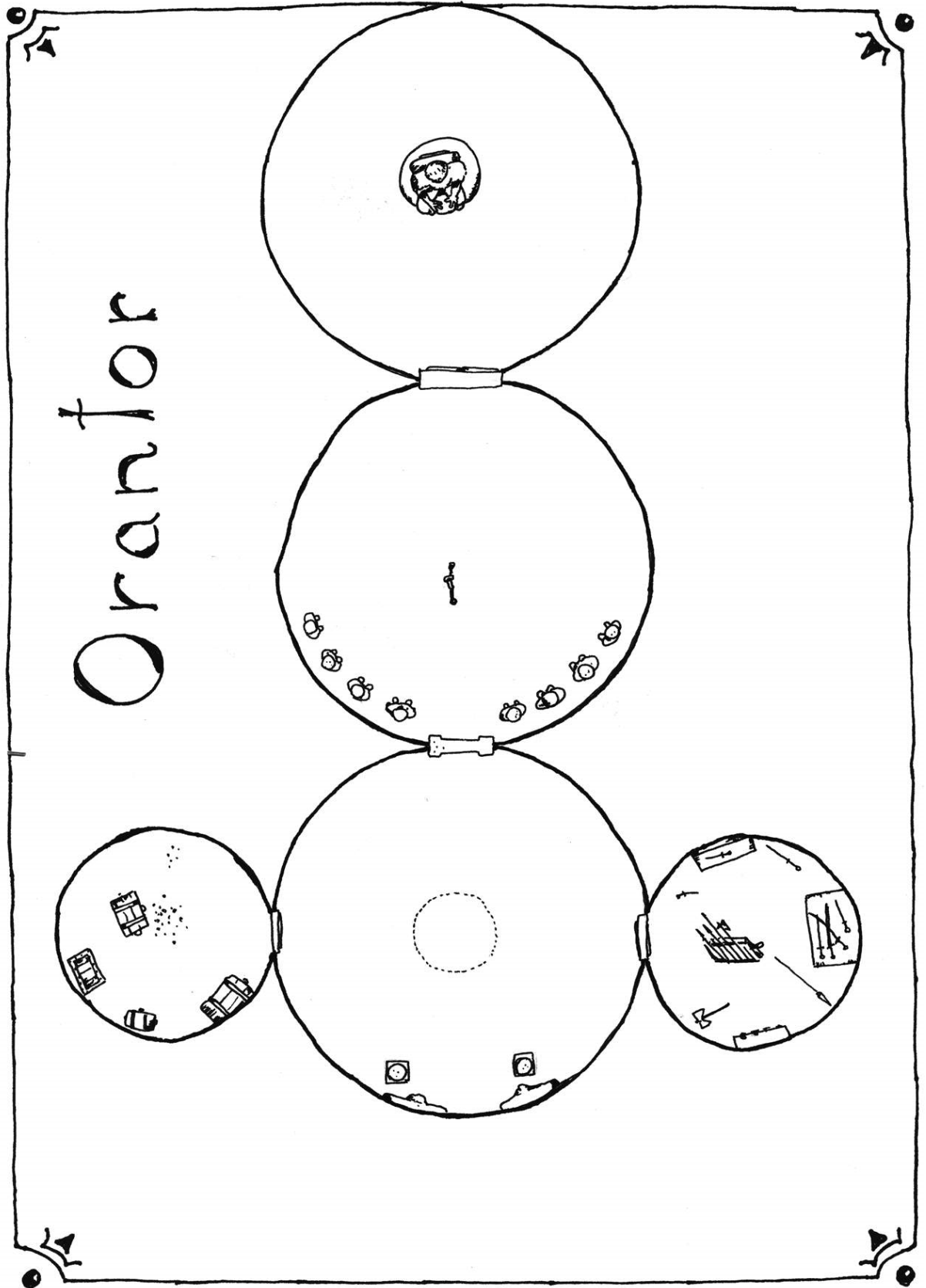
Směr Orantor

Postavy mohou bandity částečně pozabíjet, částečně zahnat na útěk, ale na zadržení Jodana (živého či mrtvého) bude Petran rozhodně trvat. Jodan se ovšem nevzdá ani v beznadějně situaci, takže „mrtvá“ varianta je pravděpodobnější. Nejdůležitějším předmětem, který u sebe Jodan má, je mapa, která označuje místo, kde se má skrývat bájný Orantor. Při jejím spatření Petran pochopí, oč jeho sokovi šlo, a seznámí s tím postavu (viz popis CP – Jodan). Je ovšem postavám natolik vděčný, že jim (budou-li se zajímat... A co by to bylo za dobrodruhy, kdyby ne) nakonec přislíbí potřebný artefakt, ovšem s jistou podmínkou: *Sám netuším, co se může v Orantoru nalézat, ale vím, že padouch jako Jodan by tento poklad, který nám předkové zanechali, zcela jistě zneuctil a znehodnotil. Proto mi slibte, že při prozkoumávání toho místa zachováte pokoru, protože z útržkovitých zpráv, které jsem kdy o Orantoru získal, je zřejmé, že jen s ním je možno uvnitř pochodit.*

Po návratu do vesnice (k ustarané Alině a nervózním domorodcům) předá Petran postavám lintirového dráčka a popřeje jim hodně štěstí. Postavy ještě inkasují případnou odměnu od domorodců, jsou prohlášeny za přátele Rychlých antilop a už nic nebrání v cestě

k severnímu úpatí pahorkatiny Mgwaya, kde se podle mapy nachází záhadný Orantor. Mapa označuje jednak poměrně přesně místo, a také se na ní nachází poznámka „prostřední menhir“. Na místě označeném na mapě se skutečně nacházejí 3 menhiry a budou-li postavy prohledávat ten prostřední, objeví u jeho paty mechanismus (nápadnost 10 %, mechanismus) v podobě stlačitelné plošky. Jejím stisknutím se spustí teleport, který přemístí postavy do podzemí.

Orantor



Orantor – obecná fakta, legenda

Komplex Orantor vznikl za doby Devíti knížectví a má ho na svědomí skupina docela mocných mágů. V tomto podzemí prováděli poměrně komplikované pokusy s otevíráním bran do Stínového světa a je třeba říci, že výsledky jejich činnosti byly opravdu pozoruhodné. Technologií, o které se dnešním mistrům magie ani nesní, se jim podařilo dosáhnout unikátního úspěchu: dokázali „zkondenzovat“ lidské emoce do křišťálového hranolu a na tomto principu sestrojili důmyslné zařízení, které řídí celé podzemí. Toto zařízení nazvali poměrně trefně homeostatem; řídí a stabilizuje totiž stav emocí v komplexu včetně rozložení, jehož pochopení je pro postavy takřka nezbytné pro úspěšné absolvování dobrodružství. Postavy by totiž postupnou komunikací s obyvateli podzemí měly pochopit, že klíčovou roli zde hrají dvě veličiny: štěstí (ve smyslu pocit štěstí) a rozum. Obyvatelé jižní části jeskyně jsou velmi nešťastní, čím se pak dostaneme severněji, narážíme na šťastnější a šťastnější jedince. Obyvatelé západní části komplexu jsou velmi hloupí, při postupu na východ pak potkáváme stále inteligentnější a moudřejší jedince.

Jako PJ musíš při hraní této jeskyně zohledňovat několik faktů. Především, ačkoliv obyvatelé jeskyně vypadají jako lidé, jedná se o myšlenkové bytosti. Nikdo z nich nemůže sám od sebe opustit svoji místnost a každá bytost žije ve své iluzorní realitě, neuvědomuje si, že je součástí podzemního komplexu. Navíc se jedná o velmi zvláštní druh myšlenkových bytostí, který mágové používali pro svoje pokusy. Zvláštnost těchto bytostí spočívá v tom, že lze pracovat s jejich duševní a emocionální stránkou a že tato může existovat i nezávisle na těle. Pro hru to má některé zvláštní důsledky. Pokud postavy ovlivní život některého z obyvatel (zpravidla splněním určitého úkolu) poruší se tím dosavadní stav a homeostat se bude snažit vrátit vše do rovnováhy. Rozpor, který tím vznikne, povede k tomu, že duševní části obyvatel se částečně uvolní a budou bloudit po podzemí. Setkání s takovýmto „duchem“ bude vypadat asi takto:

Máte pocit, že tma před vámi začíná nabírat nějaký tvar. Jste si jisti, že něco není v pořádku, ale nevidíte žádné konkrétní obrysy. To, co se před vámi zhmotňuje vypadá jako bílý obláček, ale rozhodně to nepůsobí moc povzbudivě. Spíše z toho tuhne krev v žilách, když se to blíží k vám.

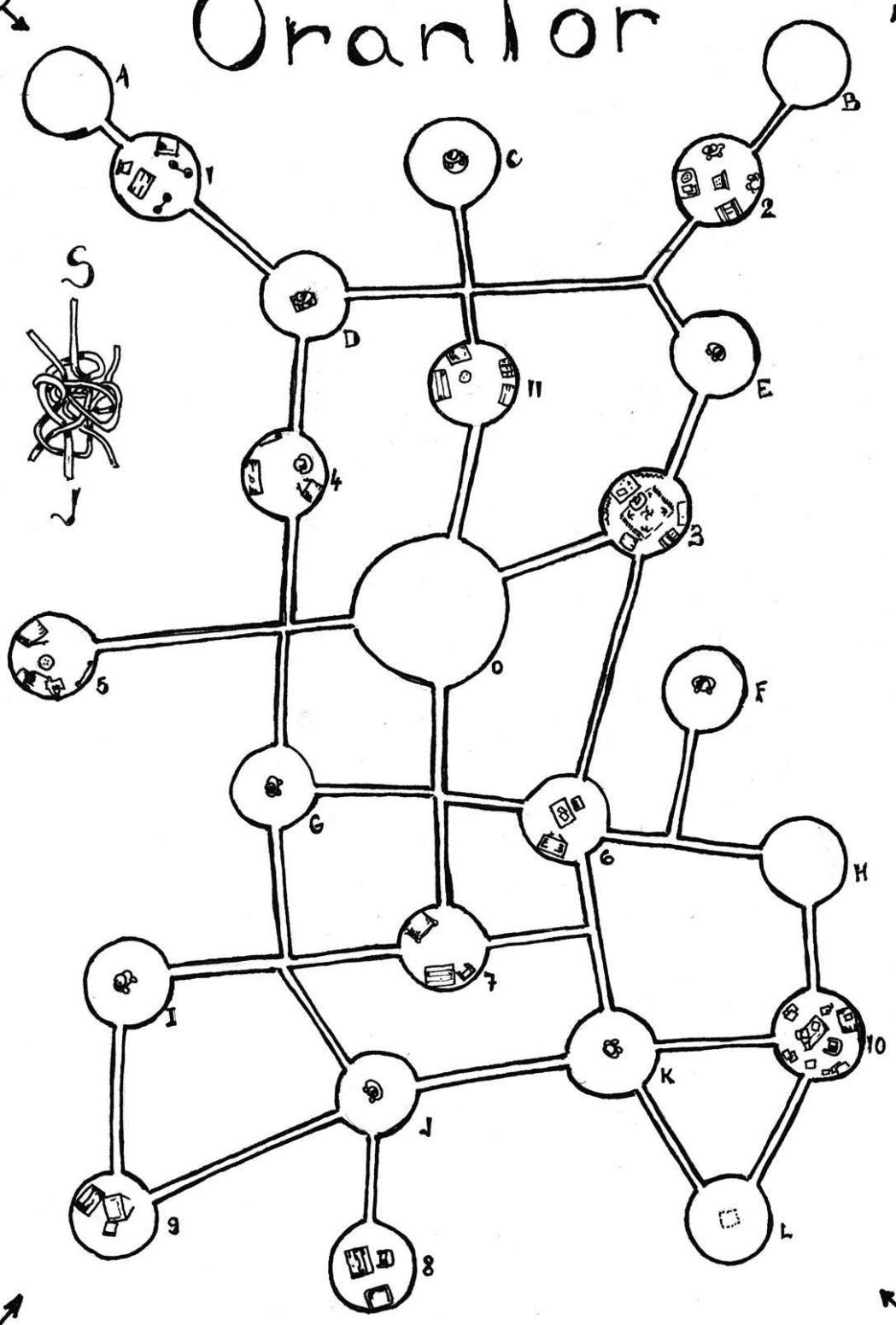
Duchové jsou prakticky nezranitelní; jediným prostředkem, který na ně platí, je Bílá střela. Jedna Bílá střela stačí k vyřazení jednoho ducha a v tom případě jsou důsledky stejné jako při zabití některého z obyvatel v jeho fyzické schránce. Pokud bude někdo na ducha útočit jiným způsobem, brzy zjistí, že to není nejlepší nápad (viz popis v Dodatcích). Přímý kontakt s duchem můžeš postavám popsat takto:

Přízračný oblak se přiblížil až k vám, aniž by dával najevo, čím vlastně je a jaké má úmysly, má-li vůbec nějaké. Když se vás ta věc dotkla, ucítili jste nepříjemné zamrazení. Ne takové, které by vyplývalo z chladu, ale naopak ten druh, který vychází zevnitř, z morku kostí a rozechvívá celé tělo.

Navzdory tomuto jsou duchové sami o sobě neškodní.

Živý obyvatel přírodní úrovně může v Orantoru přežít, pouze pokud má sebou artefakt v podobě lintirové sošky dráčka. Jedna z postav ho musí mít při sobě a žádná z ostatních se od ní nesmí vzdálit na více než 10 sáhů. Ten, kdo není pod ochranou artefaktu, ztrácí v každém kole 1 život. Dále by postavy měly nechat ruce hodně daleko od zbraní, protože jejich použití by jim přivodilo nepříjemnou komplikaci. Od hráčů to může vyžadovat dost trpělivosti, takže je tato jeskyně opravdu vhodnější pro ty, kdo gordický uzel raději rozplétají než roztínají, a také pro ty, kdo mají rádi roleplaying. V této oblasti klade Orantor na PJ zvýšené nároky.

Orantor



Orantor – popis

Postavy se na začátku ocitnou v místnosti O. Všechny obydlené místnosti jsou si svým způsobem podobné, v každé se nachází židle, stůl a skříň. Ovšem další detaily a celkový vzhled místnosti už se liší podle jednotlivých obyvatel. Ty zde nazývám jmény, která odpovídají jejich charakteristikám, postavám tato jména ovšem nesděluj! U každého obyvatele pak uvádím několik typických vět, které odrážejí způsob jeho komunikace s okolím.

1: *Místnost kromě obvyklého inventáře není nijak vybavená. Na zemi se povalují dvě těžká kovová závaží a ze židle se na vás zálibně dívá svalnatý muž. V této místnosti bydlí Silák: Přišli jste si se mnou změřit síly? Jsem ten nejsilnější široko daleko. Kdybych chtěl, všechny vás přetlačím.* Silák je velmi hrdý na svoji sílu a každého rád přesvědčuje, že je prostě nejsilnější. Bude chtít některou z postav vyprovokovat k zápolení v páce. Pro postavu to znamená hodit si na past Sil ~12~vyhraje/prohraje. Pokud postava vyhraje, bude Silák velmi našťavaný a aby s ním byla vůbec řeč, bude muset v páce porazit všechny ostatní členy družiny. Pouze rozradostněn vítězstvím bude ochoten pomoci s otevřením bedny od Bohatého obchodníka z místnosti 3.

2: *Na stěně místnosti visí krásné obrazy a dále ji zdobí dvě sochy. Na stole leží nejen několik vzácně vyhlížejících knih, ale také malířská paleta. V této místnosti bydlí Umělec: Zajímáte se také o umění? Toto je krásná kniha, opravdu mohu doporučit. Také bych se rád chopil pera a něco sepsal, bohužel zde člověk sotva narazí na nějaký inspirující podnět či příběh. Většinu času maluji.* Tento chlapík je opravdu nadaný a projeví-li postavy zájem, mohou si s ním velmi příjemně popovídat. Co by ovšem opravdu ocenil, je námět na literární dílo. Příběhy z venkovního světa nepřijme, takový svět nezná a nechápe. Pokud mu ovšem postavy přinesou zápisky Sebevraha z místnosti 8, bude jim velmi vděčný a na oplátku jim nabídne bronzovou sošku medvěda.

3: *Na stěně této místnosti se nachází několik drazé vyhlížejících ozdob, samotná místnost je velmi čistá a působí dojmem životního luxusu. Zde bydlí Bohatý obchodník: Kdepak, na obchod to chce mít hlavu... a trochu štěstí. Dubové dřevo bude v příštích letech určitě drahé. Nevěříte? Kdo nevěřil, neinvestoval a zchudl. Jen kdyby si člověk mohl chvíli odpočinout.* Tento člověk rozumí výborně obchodu, proto je bohatý. Jeho schopnost užít si bohatství je však omezena jeho zaneprázdněností. Ovšem pokud se s ním budou postavy bavit, najde pro ně úkol: *Koukejte, jakou mi poslali bednu! Tahle zatracená plomba by měla jít vytáhnout, ale (zkusí to) ...nhhhejde to, krucinál! Nezkusili byste to?* Zkusit to může vždy jen jedna postava, je to past Sil~11~vytáhne, nevytáhne. Při dalším pokusu se téže postavě zvyšuje nebezpečnost o 1. Pokud to nesvedou, může to za ně otevřít Silák v 1. Každopádně jim Bohatý obchodník dá odměnu: zlatý klíček („*Je to hezká věcička, ale platit s tím jde těžko a všechno to schraňovat nemůžu.*“).

4: *Místnost působí docela útulně, na stěně je zrcadlo, malé zrcátko leží i na stole, hned vedle hřebenu. Z otevřené skříně na vás hledí pestrá sbírka vybraných oděvů. V této místnosti bydlí Hezounek: To mi to dnes ale sluší! Možná i víc než včera. Jsem prostě patrie k pohledání. Ale kde tady sežene člověk pořádnou nevěstu? Bohatou, hezkou... ale hlavně bohatou.* Hezounek je hodně namyšlený, ale jeho štěstí z vlastní dokonalosti je zkaleno tím, že nemůže najít nevěstu. Pokud se postavy nabídnou, že se poohlédnou, ochotně jim napíše milostný dopis, aby ho předaly dotyčné vyvolené. Pokud mu přinesou odpověď od Ošklivky, bude jim vděčný a dám jim radu: „*Hlavně nikdy nedávejte z ruky to, co vás drží při životě.*“ Pro efekt by při této replice mohl držet v ruce své zrcátko, ovšem postavy by měly pochopit, že se jedná o artefakt (dráčka).

5: *V místnosti je cítit silná vůně parfému. Na stěně visí zrcadlo, na stole leží hedvábné šaty. Stejně krásné šaty má na sobě i krásná dívka, kterou váš příchod vyrušil při nakrucování se před zrcadlem. V této místnosti bydlí Kráska: Co myslíte, sluší mi víc tyhle šaty, nebo ty*

druhé? Co? Tyhle? Takže ty druhé nejsou hezké? No, vy také umíte poradit, hlavně že překážíte, ale ani nepochválíte, jak mi to sluší. Kráska je velmi pyšná na svůj vzhled, ale števe jí, že ji nemá kdo obdivovat. S touto CP se mohou postavy rozčilovat poměrně dlouho, ale nic kloudného z toho nevytěží.

6: *Tato místnost vypadá naprosto obyčejně a kromě stolu, židle a skříně se v ní nic nevyskytuje... Tedy až na drobného muže za stolem, který s hlavou zabořenou v dlaních stěží postřehl váš příchod.* V této místnosti bydlí Okradený. Je zcela zoufalý, protože jeho nadějná kariéra obchodníka se zhroutila a on přišel o všechno. Ztrátu peněz by dokázal oželeť, ale tragédií je pro něj ztráta dekretu o povolení k obchodování. Pokud mu ho postavy donesou (má ho Zloděj v 11), bude šťastím bez sebe a daruje jim železný klíček („Nemám, jak vás jinak odměnit, snad vám k něčemu bude.“).

7: *Místnost působí poněkud rozporuplně. Je docela uklizená, nábytek vypadá kvalitně, přesto byste tuto místnost neoznačili jako hezkou. Tak nelze rozhodně popsat ani mladou ženu, která místnost obývá. Má na sobě celkem hezké šaty, ale moc jí nesedí a ona sama vypadá dost ustaraně.* Zde bydlí Ošklivka: *Ach, já chudinka, copak já se můžu někdy vdát? Žádnému se nelíbím.* Ošklivka by se ráda vdala, věno má také slušné, ale s krásou je to o hodně horší. Ovšem Hezounek z místnosti 4 hledá především bohatou nevěstu, takže ani touto partií nepohrdne. Pokud postavy doručí Ošklivce Hezounkův dopis, ráda mu odepíše.

8: *Tato místnost má skutečně jen to základní vybavení. Co však nutně muselo přitáhnout vaše zraky, je muž stojící na stole. Na krku má smyčku lana, uvázaného na tyči zaražené ve stěně.* V této místnosti se nachází Sebevrah: *Už to dál nehodlám snášet. Skočím a bude konec. Konec, víte?* Sebevrah je v naprosté depresi, že je sám, že o něj nikdo neprojeví zájem (téměř jako by si uvědomoval realitu, ovšem jde pouze o to, že jeho iluzorní realita se velmi podobá skutečné situaci, stejným způsobem si realitu částečně uvědomuje např. Učenec v místnosti č. 10). Mohou se ho snažit utěšovat (s částečným úspěchem), ale nebude to mít většího efektu. Pokud se ho budou hlouběji vyptávat na jeho život, přizná, že si dělal zápisky o svém osudu. Pokud o ně projeví zájem, bude potěšen (ačkoliv se zároveň bude trochu zdráhat). Největší dobro mu prokážou, pokud jeho příběh odnesou Umělci v místnosti č. 1. Sebevrah bude nadšen, jaký o něj může mít někdo zájem a až sem příště zavítají, už se nebude snažit o sebevraždu.

9: *Tato místnost se zdá být neobydlená stejně jako ta předchozí, ale brzy si všimnete, že se kdosi schovává za stolem.* Obyvatelem této místnosti je Strašpytel: *Nepřibližujte se! Vás určitě poslaly ty bestie odvedle. Strašné krvelačné bestie tam jsou.* Strašpytel žije v panickém strachu, že v jedné ze sousedních místností jsou neidentifikované bytosti, usilující o jeho život. Je to beznadějný hlupák, takže když už ho postavy přesvědčí, že ho nejdou zabít, dá jim hodně práce ho ujistit, že v okolních místnostech nic nečihá (mohou například oběhnout kolečko přes okolní místnosti a přijít druhou chodbou než předtím). Pokud ho přesvědčí, věnuje jim dřevěný talisman (prý pro štěstí).

10: *Místnost je prostě zařízena, žádný luxus. Ovšem kam se podíváte, nachází se nějaká kniha nebo alespoň pergamen. Na stole jich je potom tolik, že přes ně málem není vidět postaršího muže na židli, který si, jak jinak, čte knihu.* Tato místnost je domovem Učence. Je nešťastný, protože mu nevycházejí nějaké výpočty (pokud se je postavy pokusí pochopit, nemají šanci). Když se mu budou chvíli věnovat, prozradí jim, že v bádání by mu snad mohla pomoci kniha dávnověkého vědce, kterého prý jeho genialita dohnala až k naprostému zoufalství a sebevraždě. Na základě pochopení řádu podzemí by měly postavy přijít na to, že se tato kniha musí nacházet v místnosti L. Pokud mu ji přinesou, velmi ho potěší a ochotně si s nimi popovídá a může jim dát cenné rady (*Slyšel jsem, že se odtud lze dostat jen tam, kudy jste přišli.*).

11: *Tuto místnost byste jako přepychovou neoznačili, je zařízena jednoduše, ovšem prakticky, bez zbytečných ozdob. Nábytek vypadá velice solidně, zajímavé je snad jen to, že se*

zde nacházejí hned tři skříně. V této místnosti bydlí Zloděj: Co tady chcete? Jestli něco hledáte, jsem si jist, že to nenajdete tady. Já si tu spokojeně žiju a nic nedělám, na mně není nic zajímavého. Pokud se s ním budou postavy bavit, bude dost nervózní, takže družina asi pochopí, že není tak nezajímavý, jak tvrdí. V šuplíku stolu schovává i obchodnický dekret Okradeného. Způsobů, jak mu ho postavy vezmou, je celá řada (mohou použít i násilí, ale nesmí ho zabít). Vyměnit ho mohou za talisman od Strašpytla (samozřejmě pokud to náležitě podají).

Místnosti C-G a I-K jsou neobydlené, při vstupu přečti postavám tento popis: *Tato místnost je zcela nevybavená a také neobydlená, pokud za obyvatele nehodláte považovat asi půl sáhu vysokou sochu, stojící na zhruba sáhovém sloupku uprostřed místnosti. Budou-li se zajímat o sochu: Jedná se o nepříliš detailně zpracovanou bronzovou sochu muže, z jeho postoje není patrná žádná činnost. Jediná nápadná věc na celé soše je její barevná členka.*

Sochy (a především jejich členky) jsou jakýmsi výkonnými senzory homeostatu. Každá socha reprezentuje jednu emoci a liší se právě barvou členky:

Láska: červená (místnost D)

Nenávist: fialová (G)

Radost: modrá (C)

Deprese: šedá (J)

Sebevědomí: zelená (E)

Strach: hnědá (K)

Pokora: žlutá (F)

Sobectví: oranžová (I)

Členka je pevnou a neoddělitelnou součástí sochy (je pouze magicky zpracována). Pokud se budou postavy o sochy zajímat, mohou jim tyto naznačit svůj smysl. Jakmile se totiž některá z postav dotkne sochy (kterékoliv části, nejen členky), bude jí vnuknut krátký sen. Ten se samozřejmě liší podle příslušné emoce: (popis přečti vždy jen postavě, která se sochy dotkla)

Láska: *Na chvíli jsi strnul a ucítil lehké zachvění. Ale není to vůbec nepříjemné, naopak. Víš, že je to ten krásný pocit, kdy si uvědomuješ, jak ti na někom opravdu záleží a nedovedeš si bez něj představit život. (je dobré, aby PJ doplnil tuto vizi obrazem někoho, u koho to pro danou postavu má smysl). Víš, že je to pouto silné jako nic jiného, a víš, že se mu rád poddáš.*

Nenávist: *Zacloumal sebou silný vztek. Nedokážeš se ovládnout, chce se ti popadnout nejbližší zbraň a jít si to jednou pro vždy se všemi vyřídit. Co jen příkoří ti napáchali a ty jako hlupák sis nechal všechno líbit, ale s tím už je konec. Všichni poznají, že si s tebou neměli zahrávat. Zlost v tobě bublá a chystá se vytrysknout na povrch. Ničemové ničemní, nenávidím vás a brzy to poznáte!*

Radost: *Cítíš se báječně. Život je krásný a stojí za to ho vychutnávat plnými doušky. Kolik krásných věcí na člověka čeká každý den, na kolik malých i velkých radostí se člověk může stále těšit. Proč si lámat hlavu s kdečím, vždyť to nakonec nějak dopadne. Není žádný důvod nebýt šťastný a není důvod skrývat své štěstí. Štěstí sdílené s ostatními je přeci to vůbec nejkrásnější. A tobě se chce jásat stále, tak proč to nedělat?*

Deprese: *Připadáš si polomrtvý a možná, že to tak skutečně je. Což takováhle hrůza může být opravdový život? Jsi na dně, vyčerpán, opuštěn. Vše, čemu věřil, byl pouze klam, vše, cos dělal, bylo jen mrhání silami. A teď už ti skoro žádné nezbyvají. Utíkal bys, kdybys měl kam, takhle pouze stojíš a čekáš na další ránu osudu. Nemáš už vůbec chuť cokoli dělat, raději se stočit do klubíčka a nechat vše běžet.*

Sebevědomí: *Jsi doslova nabit energií. Cítíš, že ať se před tebe postaví jakákoliv překážka, nemůže tě už zastavit. Jsi na vrcholu, plný síly, a je na čase dokázat něco opravdu velkého. Překážky jsou od toho, aby se překonávaly, a ty jsi připraven. Jsi si jist, že když věříš*

sobě, máš v rukou tu nejmocnější zbraň. Člověk, který věří, že něco dokáže, může přeci vykonat zázraky. Nuže vzhůru hrdino, práce čeká.

Strach: Úzkost ti svírá srdce. Všude je plno zrádných zákoutí a v každém se může skrývat to nehorší. A kdo ti potom pomůže? Přátelé? A co když se jako přátelé pouze tváří? Teď si teprve uvědomuješ, jak nebezpečné je někomu takhle věřit. Zrada číhá všude a ten, kdo to popírá, umírá první. Co když právě to klapnutí, které jsi teď zaslechl, byla předzvěst brzké zkázy? A proč má tvůj údajný přítel ruku tak blízko dýce?

Pokora: Cítíš se náhle úžasně vyrovnaně. A proč také ne? Je to uklidňující pocit, dokázat se povznést nad všechny ten shon okolo. Vždyť nejdůležitější je umět se podívat na sebe a uvědomit si, jak malá je tahle lidská bytost ve srovnání s tím vším. Není kam se hnát, jsi jen jeden malý kamínek na velké hoře světa. Co má smysl, je žít spořádaně, pomáhat druhým, aby sis mohl říct, že na tebe jednou možná vzpomenu jako na dobrého člověka.

Sobectví: Náhle máš pocit, že se ti vyjasňují mnohé zásadní otázky tvého života. A vidíš, že ne vždy sis počínal rozumně. O co bohatší jsi třeba mohl být, kdybys neměl takový ohled na ty obejdy okolo. Ale s tím je konec! Co je ti po tom, jak se mají ostatní, copak nemáš dost práce sám se sebou? Jsi rozhodnutý už nikoho neposlouchat a řídit se tím, co se bude zdát dobré tobě. Kdo jiným ostatně může vědět, co je pro tebe dobré, než ty sám?

Zbylé místnosti (A, B, H, L) jsou prázdné, pouze v L se nachází tajná dvířka v podlaze (mechanismus, nápadnost 5 %) a pod nimi ukrytá kniha, po níž touží Učenec.

Místnost O je rovněž prázdná, ovšem uprostřed se v podlaze nalézá malý skrytý poklop (objekt, nápadnost 5 %) a pod ním tlačítko. Po jeho stisknutí se otevře otvor ve stropě a spustí se dolů provazový žebřík. Po něm lze vyšplhat do místnosti podobné té dolní, ovšem rozdíly se najdou: *Místnost, do které jste se dostali, má stejný tvar a velikost jako ta pod ní, ovšem místo 4 chodeb z ní vychází pouze jedny kamenné dveře (zamčené). Dále se zde nachází kamenná socha muže sedícího na židli v zvláštní pozici (předved' hráčům pozici jako když sedíš a čteš si knihu, pouze ti chybí v rukou ta kniha). Pokud soše vloží do rukou knihu, kterou našli v Petranově domě v Doubkové, dveře se s cvaknutím odemknou. Dveře lze odemknout i kterýmkoliv ze dvou klíčů, které mohli dobrodruzi získat (zlatý, železný), ovšem klíč již nepůjde vytáhnout. V této části jeskyně také nefunguje Hyperprostor.*

Další místnost je opět kruhová. Naproti dveřím, kterými jste vešli, se nachází cosi, co v zásadě také připomíná dveře, nemá to však kliku, závoru, zámek, zkrátka nic, co by ukazovalo na způsob, jak se tudy dostat dále. Vedle tohoto výklenku stojí podél zdi osm soch. Sochy jsou tentokrát lidské velikosti a mají barevně odlišené hlavy. Vlevo od výklenku vidíte sochy s červenou, modrou, zelenou a žlutou hlavou, napravo pak stojí sochy s hlavou fialovou, šedou, hnědou a oranžovou. Zde se také na zemi válí žlutá helmice (pokud se někdo zeptá, tak leží konkrétně u nohou sochy s oranžovou hlavou). Dalším zajímavým objektem je páka nacházející uprostřed místnosti. Páka má dvě polohy a ať se družina bude snažit sebevíc, nepodaří se nikomu přesunout ji ze současné polohy do opačné. Pokud by to někdo zkusil opravdu vehementně, je to past Sil~11~ulomí/neulomí. V případě „úspěchu“ už postavám nic nepomůže.

V této místnosti může ovšem na družinu čekat také velmi nepříjemné překvapení. Pokud se postavy neudržely a zabily někoho z obyvatel jeskyně (případně ducha), bude tady za každého takto zabitého jedince čekat jeden přízrak (viz Asterion: Hlavní modul – Aplikace pravidel) a půjde postavám po krku. Je to opět důsledek porušení rovnováhy v komplexu, s kterým se homeostat snaží vyrovnat. Protože se však jedná o narušení opravdu fatální, dojde právě k příchodu takovéto nebezpečné bytosti, a to právě sem, tedy do místnosti, kde je uložen samotný homeostat. Ten se nachází pod podlahou v oblasti mezi sochami a pákou, ale to postavy nemusí vůbec vědět.

Ačkoliv však postavy budou existenci tohoto přístroje chápat spíše v intuitivní rovině, je pro ně nezbytné ho vyřadit z provozu. Mágové totiž ve snaze omezit jakékoliv působení

kohokoliv nepovolaného zabudovali do systému jedno ochranné opatření: pokud je homeostat v provozu, nelze komplex opustit. Sami sebe z působnosti této ochrany pochopitelně vyňali, ovšem družina se bude muset zabývat tím, jak odsud ven.

Nápovědou by zde skutečně měla být žlutá přilba ležící u sochy s oranžovou hlavou. Jednak lze podle toho odvodit klíč pro umístování přileb na jednotlivé sochy, napovídá ale už i to, že se zde nachází i dalších 7 přileb. Ty lze nalézt v tajné skříni (objekt, nápadnost 10 %) ve stěně místnosti. Každou přilbu je pak nutno nasadit na hlavu příslušné soše. Pravidlo je přitom následující: Barvy reprezentují samozřejmě tytéž emoce jako u soch s čelenkami. Osm emocí tvoří 4 dvojice vzájemných protikladů: láska – nenávisť, radost – deprese, sebevědomí – strach, pokora – sobectví. Každá přilba patří na hlavu barvy svého protipólu. V okamžiku, kdy jsou všechny přilby na hlavách soch (ať už správně nebo ne), uvolní se konečně páka v podlaze a půjde s ní volně pohnout. Až se o to někdo pokusí, záleží na umístění přileb. Je-li správné, odsunou se kamenné dveře a postavy mohou projít do další místnosti. V případě špatného rozmístění zasáhne postavu, která s pákou manipulovala, fialový blesk a páka se sama vrátí do výchozí polohy. Přilby lze samozřejmě přemístit a zkusit to znovu.

Jakmile postavy projdou do další místnosti, dveře se za nimi opět zavřou. O čem však pravděpodobně nikdo z nich nebude zatím vědět, je skutečnost, že se k nim přidal malý zilik (viz modul Zlatá pavučina: Klíč bytostí astrálních). Tato malinká bytůstka má velkou slabost pro jakákoliv mechanická zařízení a trávila svůj čas dole u homeostatu. Toto zařízení je sice spíše magické než mechanické povahy, pro zilika to však byl jediný zdroj zábavy, protože byl v těchto prostorech celé věky uzavřen a jeho skromné fyzické síly mu nedávaly šanci odsud odejít. Na druhou stranu ví, jak to udělat, ale postavám asi nepomůže, protože je docela škodolibý. Spíše bude vše pozorovat z úkrytu a v pravou chvíli vyskočí škvírou u páky a proběhne do vedlejší místnosti spolu s postavami. Pouze pokud by měl opravdu pocit, že bez nějaké intervence mu naděje na únik opět zhasne, upozorní na sebe některou z postav a poradí jí, jak na věc.

Místnost za dveřmi má opět stejný tvar a velikost. Z vašeho pohledu vlevo a vpravo se nacházejí dvoje dveře (při bližším prohlédnutí je vidět, že jedny mají zlatý, druhé železný zámek) naproti sobě vidíte ve stěně dva reliéfy. Jeden zobrazuje dráčka, druhý medvěda. Před každým z nich stojí asi metrový sloupek. Uprostřed místnosti se na podlaze nachází červený kruh.

Zámky dveří lze otevřít příslušnými klíči (zilik na otevření těchto zámků nestačí), každé dveře pak vedou do další kulaté (tentokrát menší místnosti).

Za dveřmi se zlatým zámkem se nachází pokladnice. Najde se zde 20 atonů, 600 zlatých, 15 čirých a 20 modrých diamantů. V tajné skrýši (objekt, nápadnost 10 %) je dalších 30 atonů.

Za dveřmi se železným zámkem se nachází zbrojnice. Je zde možno nalézt všechny obvyklé zbraně, kromě toho ale 2-3 zbraně s bonusem +1 - +2 k SZ (podle síly družiny), dračí přezky Ar-Khenoru, přidávající +1 k síle, a Sluneční prsten.

Reliéfy a sloupky jsou pak prostředkem k opuštění podzemí, ale zároveň pastí. Pokud totiž postavy položí na sloupek sošku dráčka, začnou ztrácet normálně životy (viz obecná fakta a legenda), a i když ho hned zase vezmou, zastaví se ztráta až po 10. kole (tedy 10 životech). Pokud by se postavy chystaly něco takového provést a ty jako PJ bys je chtěl ušetřit, může se do situace přeci jen vložit zilik. Nejspíše vyleze někomu po oděvu až na rameno a tam mu do ucha zapiští: „Nedávej to tam, troubo!“.

Správným řešením je položit na příslušný sloupek sošku medvěda (získanou od Umělce v místnosti č. 2) a stoupnout si do kruhu uprostřed místnosti. Po několika vteřinách budou postavy teleportovány zpět ke třem menhirům na povrchu. V nejpravděpodobnějším případě jim až tady dá zilik najevo svoji přítomnost. Opět se může na někoho vyšplhat a zakřičet na něj. S postavami bude jednat celkem přátelsky, vděčí jim za únik z dlouhého vězení, takže

nejspíš na chvíli zapomene svoji poťouchlou náuru. Zilik ví o podstatě Orantoru hodně a může postavám zodpovědět řadu otázek. Ví, že celé podzemí je dávným experimentem s emocemi a myšlenkovými bytostmi, ví, že v podzemí žijí stabilně jen bytosti Stínového světa, a ví i to, že celé to bylo ovládáno tím podivným strojem, ke kterému patřily všechny ty sochy a který se vypínal tou velikou pákou. Technické (magické) detaily už nezná, ovšem je si poměrně jist, že po vypnutí homeostatu už Orantor nebude fungovat jako dřív, protože za tu dobu, co se o něj nikdo nestaral, fungoval spíše setrvačností a nyní už se asi celý zhroutí (v tom má skutečně pravdu).

Dále bude zilik družinu přemlouvat, aby ho vzala někam do civilizace. Určitě nemá v plánu nikomu z družiny sloužit, ale může se uchýlit ke slibu nějaké jednorázové pomoci. Jak si družina s přítomností tohoto bizarního tvora poradí, to do tohoto příběhu již nepatří, ovšem může to být námětem k rozličným zápletkám.

Dodatky

Obyvatel Orantoru – myšlenková bytost

Životaschopnost: 2

Útočné číslo: neútočí

Obranné číslo: $(0+1)=1$

Intelligence: různá

SM: 40

Pohyblivost: 12

Velikost: B

Poklady: podle popisu

Zkušenost: za zabití záporná

Duch – myšlenková bytost

Životaschopnost: 1

Útočné číslo: sám neútočí

Obranné číslo: 0

SM: 40

Pohyblivost: 12

Velikost: B

Zranitelnost: N

Zkušenost: za zabití záporná

Zvláštní schopnost: Pokud na ducha někdo zaútočí jinak než Bílou strelou, spočítá se zásah podle normálních pravidel, ale samotný útočník pak ztrácí tolik stínových životů, za kolik by býval zasáhl.