

PEVNOST STÍNŮ

Vítej v Pevnosti stínů, Pane Jeskyně.

Toto dobrodružství vzniklo jako ukázková jeskyně z Asterionu pro Gamecon 2009, snažíc se prezentovat něco z tohoto světa.

Samosebou, pokud nehraješ na Asterionu, nic ti nebrání zasadit dobrodružství do svého světa, zas tolik místopisně ukotvené není. Ale pozor! Dobrodružství využívá některé specifické asterionské reálie, zejména takzvaný Stínový svět, dej si tedy pozor, aby tento koncept nějak do tvého světa zapadl (změny v pevnosti mohou být třeba způsobeny magickou poruchou apod.).

Dobrodružství je stavěno pro zkušenější hráče (i postavy), pro DrD+ je optimální kolem třinácté úrovně, pro DrD 1.6 kolem dvacáté úrovně, ale nemělo by být obtížné dobrodružství uzpůsobit i pro slabší či silnější družinu.

PJ musí neustále sledovat psychické rozpoložení postav, které se odráží i ve výrazu hráčů. Je-li na hráčích vidět strach, nervozita, nech tím hru ovlivnit. Naopak jsou-li uvolnění, a i jejich postavy vystupují uvolněně, neboj se podle toho části ve stínovém světě uzpůsobit. Stínový svět je totiž místo, které silou emocí můžete měnit, jak se vám zlíbí.

Pro lepší pochopení zejména věcí souvisejících se Stínovým světem doporučuji k přečtení Čas temna, a zejména modul Za závojem stínů, který se problematikou Stínového světa zabývá do hloubky.

Ale už dost řečí, Pevnost stínů si žádá naší pozornosti.

HISTORICKÉ POZADÍ

Kdysi dávno vládla na Asterionu neuvěřitelně mocná a silná rasa, nazývaná Arvedané. Její kouzelníci pronikali až k samotným základům světa, učili se ovládat extrémně mocnou magii, vynikali v tvorbě magických míst a Stínový a Vnější svět znali jako své boty.

V časech stavby Pevnosti stínů, už se ale tisíce let zmítají ve válce s tím, kdo kdysi byl z nich největší, avšak zvolil si jinou cestu, a je znám jako Démon. Khar Démon. Devět arvedanských knížectví se zoufale snaží zastavit nápor jeho strašlivých skřetích armád, leč ani kdysi všemocná arvedanská magie nestačí.

Pevnost stínů byla vystavěna v Lese padajících stínů arcimágy z Tarosu, kterým se přičil ruch velkoměsta, a kteří chtěli bádát nerušení běžným shonem. Tehdy byla pevnost známa jako Oronorn – Koruna lesa.

Leč válka zasáhla i zde, a když Taros padl, začal se Zurkhen Černý, vůdce Kharových armád zajímat o čaroděje a zejména jejich poklady, ukryté v Oronornu. Vyslal proto několik svých nejschopnějších šamanů, skřetů s obdivuhodnými znalostmi magie, aby do pevnosti pronikli. Ti tak učinili v přestrojení za arvedanské uprchlíky, avšak hned za branou byli strážními kouzly odhaleni a rozpoutala se lítá řež.

Arvedanům se podařilo zabarikádovat schodiště, avšak i přesto skřeti postupovali stále do nižších a nižších pater. Posledním útočištěm Arvedanů se stala místnost se Zdrojovým kamenem, jakousi pojistkou, která dokázala v případě nutnosti přenést celou pevnost do Světa stínů. Skřeti ale z okolních kobek vypustili myšlenkové bytosti, které zde Arvedané testovali. Jedna z nich, Pojídač magie, přezdívaný Kurátor se uprostřed lítého boje proplížil do místnosti se Zdrojovým kamenem a začal se živit magií kamenem vyzařovanou. A to přesně ve chvíli, kdy se Vaderos, poslední přeživší z Rady Oronornu, rozhodl k zoufalému skutku a aktivoval kouzlo spouštějící pojistku. Jenomže Kurátorův vliv způsobil, že nic nešlo tak, jak mělo. Místnosti se začaly nahodile propadat do Stínového světa, otevřely se portály, kterými vstoupily další myšlenkové bytosti. Zbylé skřety, zděšené a překvapené vývojem situace, vysál zesílený Kurátor jako zákusek.

To, že se zde začal Stínový svět propadat do Přírodní úrovně, také způsobilo, že mnohé z duší, jež se zdržovaly poblíž, zůstaly lapeny v pevnosti, kde se od té doby, tu více, tu méně projevují jako duchové.

SOUČASNOST

Nyní je situace v pevnosti v podstatě ustálená – přes noc lze v přírodní úrovni nalézt pevnost, takovou, jaká stávala již před tisíci let. S úsvitem ale dochází k radikální proměně a na jejím místě se objevuje kopie ze stínového světa. Čas od času se ale vyskytne nečekaná, a o to nepříjemnější anomálie, kdy se, nezávisle na denní době, propadne nějaká část pevnosti do Stínového světa. Jedno je jisté – pevnost je nebezpečná jak ve dne, tak v noci.

SETKÁNÍ S CYRIKEM

Postavám je osudem určeno, střetnout se s Cyrikem, Šinovým knězem kdesi v Lese padajících stínů. Proč a jak se postavy do Lesa dostaly, není předmětem našeho zájmu, mohly zde být kupříkladu na lovu, na průzkumu, nebo pátrají po pohřešované ženě jednoho z místních obyvatel. Podstatné je, že ty, jako PJ, necháš postavy zabloudit poněkud hlouběji do Lesa, než by si přály. Večer se pak setkají s Cyrikem.

Ohýnek tiše plápolá, a vy jen doufáte, že je dost silný, aby odradil zvířata, ale ne tak silný, aby přilákal nepřitele. Za zdumčivé nálady vás vyruší rachot v rošti nedaleko od ohně. Na světlo se vypotácí postava v odraném kněžském hábitu.

Cyrik je knězem temného boha Šina, postavám však namluví, že jeho řeholí je služba Siomenovi, bohu – učenci. Cyrik před rokem kdesi objevil materiály o Oronornu, byl zaujat množstvím pokladů, které zde ležely, a vydal se na jeho průzkum. Leč podcenil nástrahy pevnosti, jeho družina byla povražděna a on vyvázl jen taktak.

Postavám však řekne pouze to, že objevil starodávnou pevnost nedaleko odsud, ale že byl se svým souputníkem Varšilem napaden, a jeho druh zůstal uvězněn ve věži. Požádá postavy o jeho záchranu.

Ve skutečnosti jde však Cyrikovi pouze o jedno – zdrojový krystal magické pojistky, který je silně propleten se Stínovým světem, a muži, jež by jej dokázal správně využít, by mohl přinést nemalou moc.

Pokud se budou postavy zdráhat Cyrikovi pomoci, neopomene zdůraznit, že arvedanská věž je plná pokladů, a zabrnká tak na citlivou strunu všech dobrodruhů.

ORONORN

Hustý lesní porost se zničehonic rozestoupil v rozsáhlou mýtinu, na kterou jako by se život sám bál vstoupit. Mýtinu tvoří rozrytá hlína, ani stopa po nějaké rostlince nebo zvířeti. Uprostřed prostranství se pak nachází temná silueta stavby, nepodobné žádné, kterou jste měli dosud možnost spatřit. Na vysokou hradbu jako by přímo navazovala šikmá střecha jakési obytné budovy, z níž snad přímo vystupuje monumentální věž, na jejímž vrcholu se cosi v měsíčním svitu stříbrně třpytí.

Cyrik bude na postavy naléhat, aby vyrazily okamžitě, nebo alespoň co nejdříve, neboť chce družinu do pevnosti přivést před úsvitem – a přechodem do Stínového světa. K Oronornu to je

z tábořiště postav necelých pět mil, ale cesta bude o to náročnější, že se odehrává ve tmě, v hustém, a pod nohy se pletoucím, lese.

Samotná věž pak i v noci působí majestátním dojmem, kterého se, zčásti díky prastaré magii, zčásti díky vlivu Stínového světa, vůbec nedotkl zub času. Hradba má osmiúhelníkový půdorys, na výšku úctyhodných sedm metrů, a její ochoz není chráněn žádným cimbuřím. Je postavena z čediče, užívaného jako stavební materiál zřídka, ale koneckonců, hlavními ochrannými prvky jsou kouzla do hradby vpletená. Místo kamenických značek tu najdeme magické runy, z nichž některé ve tmě modře pableskují.

Hradba je zdánlivě jednolitá, ale při bližším průzkumu se dá objevit reliéf, ztvárňující portál brány, zdobený draky, lvy, chimérami a různými myšlenkovými bytostmi, v jehož středu je vlys v podobě lidské dlaně.

Za hradbou stoupá tašková střecha správních, logistických a obývacích prostor, kopírujících oktagonální půdorys hradby.

A nad tím vším se majestátně tyčí věž, srdce celé stavby, válcovitého tvaru, jehož jednolitost narušují pouze rozměrná okna. Na vrcholku věže se blýští kříšťálová kupole observatoře.

Portál

Cyrik vás dovedl k něčemu, co by při troše fantazie mohla být brána, neboť reliéf nepochybně umělecky ztvárňuje její rám. Bohužel však, uvnitř rámu nejsou žádné dveře, ale zeď čistá a hladká, stejně jako okolní hradba. Až na prohlubeň ve tvaru ruky v samém středu. „Udělejte řetěz“ poroučí Cyrik, a když tak učiníte, přiloží svoji ruku na reliéf. Svět vzplane záplavou barev...

První zkouška

Vchod do věže je chráněn mocnou arvedanskou magií. Ta před člověka, jenž se dotkne reliéfu uprostřed, postaví iluzorní zkoušky. Podle toho, jak se postava při zkouškách zachová, je pak teleportem vpuštěna do věže, ale může jí být samozřejmě přístup i odmítnut, a pokud by se zachovala nepřátelsky, může být dokonce zraněna, či přemístěna do Stínového světa. Pokud by postavy neutvořily řetěz, jak Cyrik žádal, musely by před zkoušku postoupit každá jednotlivě, takto ale může celá družina absolvovat úkol najednou. První zkouška má za úkol o postavě zjistit, zda má alespoň základní znalosti nauk o Stínovém světě, hlavním to oboru zkoumání mágů z Oronornu.

Z barevného víru jste se zničehonic uprostřed jakési temné mýtiny, v dáli zavyl vlk, po chvíli zahoukal sýček. Kromě mlhy nic nevidíte, povaluje se vám i pod nohama, takže těžko říct, po jakém povrchu kráčíte. Křupe to. Po chvíli konečně poznáváte, o co jde. Jsou to kosti. Zdá se, že mlha tlumí i zvuk okolo vás. Uprostřed mýtiny nacházíte jakýsi piedestal. Nad ním levituje starý pergamenový svitek. Na svitku stojí:

*S mocí kráčí stínů světem ten,
kdo ve svých rukou třímá sen,
jež změnit mu noc může v krásný den.*

*Silný kráčí stínů světem ten,
kdo nepřipouští sobě bolestivý sten,
neb smrt být může zdáním jen.*

Neporazitelný je ve stínů světě ten,

*kdo mysl pevnou má a nevydá ji v plen,
kdo nemá však, na loži z kostí padne bezmocen.*

Tato zkouška simuluje Stínový svět, a platí tu všechny zákonitosti, s ním spojené, zejména obrovský vliv emocí. Pokud jsou postavy (potažmo hráči) optimisticky naladěny, mlha se během chvil rozplyne, pokud jsou naopak vystrašené, nebo v depresi, mlha bude houstnout a pomalu začne postavy dusit (rychlostí 1 život za kolo, po ukončení zkoušky všechno takhle získané zranění zmizí (a to i v případě smrti)). Mýtinu nelze opustit, v mlze budou postavy neustále bloudit kolem piedestalu a i když se pokusí vykročit k lesu, budou od něj stále stejně daleko.

Jestli se optimismu jejich myšlenek podaří mlžný závoj rozptýlit, uží postavy ostrůvek pevniny vznášející se bez opory asi 20 metrů nad mýtinou, a na něm s dobrým zrakem rozeznají stříbřitě se třpytící plochu portálu, jedinou únikovou cestu z mýtiny. Možností, jak se k němu dostat je nepřeborně, nezapomeňme, že jsme de facto ve Stínovém světě a tak, pokud si to postavy uvědomí, mohou k ostrůvku doletět, doskočit, teleportovat se, vyzdvihnout k němu kopec, a podobně, fantasii se meze nekladou. Cyrik ale bude spěchat a na nějaké dlouhé vymýšlení a zkoušení možností nezbude čas.

Druhá zkouška

Po průchodu portálem jste se překvapivě neocitli zpět před věží, ale před obrovskou hradbou, která se táhne zdánlivě do nekonečna. Chvilí jste nechápali, jak je možné, že vidíte na druhou stranu, během chvilky však mozek sepnul, ta zeď je celá ze skla.

Cíl je prostý. Dostat se na druhou stranu. Leč může to být náročnější, než se zdá. Odolnost materiálu proti zničení je 22 (DrD+), respektive past Sil ~ 13 (DrD 1.6), a válečníkovi by trvalo dlouho se dva metry tlustým křišťálem prosekat. Zloděje čekají jiné problémy, nejenom, že hradba má na výšku 30 metrů, ale obtížnost lezení je také 22 (DrD+), respektive postih -50 % na lezení po zdi (DrD 1.6). Nicméně postavy se nějak na druhou stranu prostě dostat musí, a tato zkouška je od toho aby prověřila všechny jejich schopnosti – u bojovníka sílu, u zloděje obratnost, u kouzelníka jeho dovednost v magii, a u kněze sílu jeho víry.

Na druhé straně zdi není nic, kromě rozpadající se staré studny. Pohlédnete dovnitř a zničehonic se opět ocitáte ve známém barevném víru.

Třetí zkouška

Teprve poslední zkouška má za úkol prověřit také úmysly postav, ruku v ruce s tím ale tvrdě otestuje i jejich dovednosti.

Ocitli jste se v obrovské prostoře, jež díky paprskům světla, pronikajících sem vitrážovými okny budí dojem chrámové lodi. Před vámi se několik paprsků spojí dohromady a v úžasném vizuálním efektu se z nich zjeví útlá, opancéřovaná postava, kterou stále, jako jakási zářivá aura, halí světelné paprsky. Zpod helmy se ozve jemný hlas: „Vítejte poutníci, v Oronornu. Jsou vaše úmysly čisté? Nebo přicházíte uškodit těm, jež tu dlí?“

Leanna, jak se bojovnice nazývá je součástí složitého kouzla, jež pátrá v myslích přichozích a odhaluje lež. Díky tomuto kouzlu, ihned prokoukne Cyrika.

„Cítím tu špatnost a nepravost. Odejděte a vraťte se, odkud jste přišli.“ ozve se zpod přilby, a postava napřáhne ruku, z níž se šíří bělomodré světlo. „Ne!“ zařve Cyrik a vrhne se proti postavě.

Leanna může během dvou kol družinu teleportovat pryč, ale nesmí přitom bojovat, což je šance pro postavy. Pokud nějaká z postav zasáhne (nějak výrazně) Leannu do hlavy, můžeš přechíst toto:

Helmice odletěla a dopadla na zem kousek opodál. Hledíš do smutných modrých očí nádherné tmavovlasé dívky, a říkáš si, proč s ní vlastně bojuješ...mezitím ale ona, s klidem a smutkem v očích, útočí.

Postavy musí Leannu zabít, aby mohly jít dál (zabít by mohlo být v uvozovkách, Leanna je pouhým plodem vydařeného kouzla, a pokud by postavy tudy vstupovaly do Oronornu znovu, opět by se s ní střetly). Pokud se budou z nějakých důvodů (například proto, že Leanna je krásná smutná dívka) postavy zdráhat její život ukončit, postará se o poslední ránu Cyrik, a na svoji obhajobu poznamená, že dívka je jenom výsledek zaklínadla.

Obyvatelé Oronornu

Ještě než skutečně vstoupíme dovnitř této prastaré stavby, měli bychom si něco říci o jejich obyvatelích. Ti se dělí do dvou skupin:

- a. Duchové – duchové arvedanů a skřetů, zahynuvších tu před tisíci lety, stále prožívajících své poslední chvíle. Jen s několika se dá komunikovat, ale od nich se můžou postavy dozvědět důležité a zajímavé věci.
- b. Myšlenkové bytosti – celý Oronorn je v podstatě prolezlý myšlenkovými bytostmi, a to i takovými, které se jinde na Asterionu prakticky nevyskytují (jako jsou glithové). Mnoho z myšlenkových bytostí v Oronornu má navíc ve Stínovém světě zcela odlišnou podobu, než v přírodní úrovni. Nejmocnější myšlenkovou bytostí v Oronornu je Kurátor, jeden z nejsilnějších a nejhladovějších Pojídačů magie, který kdy kráčel přírodní úrovní (on je mimochodem důvodem, proč bezpečnostní pojistka nefungovala).

UVNITŘ ORONORNU

Vstupní místnost (7.patro)

Přírodní úroveň

Po teleportaci jste se, dezorientovaní zhroutili na zem. Když jste se trochu vzpamatovali, zjistili jste, že se nacházíte ve středu rozlehlé místnosti bez oken, osvětlované září velikého křišťálového lustru nad vašimi hlavami. Stojíte v magickém obrazci vyrytém na vyvýšené osmiúhelníkové plošině. V každém vrcholu osmiúhelníka se tyčí štíhlý podstavec, okolo kterého jsou rozmetány úlomky jakéhosi velkého krystalu.

Krystaly obsahovaly spoutávací kouzlo proti případným nevídaným návštěvníkům, ale byly zničeny před tisíci lety při skřetím útoku. Místnost je to skutečně obrovská, podlaha, stěny i strop jsou pokryty různorodými barevnými mozaikami, znázorňujícími zřejmě rozličné končiny Stínového světa. Mnoho z kamenů, tvořících mozaiky je však již vysypáno. Pokud se nějaká z postav dotkne úlomku krystalu, můžeš ji přechíst toto:

Vidění se ti během chvílky zamlžilo, avšak koutkem oka jsi zahlédl temně oděné zaklínače metající zaklínadla po vysokých osobách v rozevlátých úborech, kolem byl neskutečný zmatek a vzduchem poletovaly střepy z tříštěných krystalů. To celé byl pouhý záblesk, a svět se tváří jako by se nic nestalo.

Po obvodu místnosti jsou čtyři výklenky, v nichž se nachází točitá schodiště, vedoucí do dalších pater.

Stínový svět

Do všech místností v Oronornu se otiskly emoce bytostí, které se zde nacházely v okamžiku selhání pojistky. Pohřichu to byly emoce veskrze negativní, ale pokud jsou postavy skutečně optimisticky naladěné, měl bys tomu projev Stínového světa uzpůsobit. My ale nečekáme, že budou postavy optimistické. Nezapomínej, že pokud je daná místnost právě ve Stínovém světě, platí v ní z hlediska herních mechanismů zcela odlišná pravidla!

Temnou místnost chatrně osvětluje jenom koule zeleného plamene, která se bez opory vznáší nad středem celé prostory, Přímo vám na hlavu z ní odkapávají kapky hořícího oleje. Střed místnosti tvoří vyvýšená plošina tvaru osmiúhelníku, v jehož každém vrcholu se tyčí oslizlý sloupek. Osmiúhelník samotný je pokryt jakýmsi znaky, které se na kameni svíjí a pohybují jako červi. Podlaha je špinavá, páchne to tu spáleninou. Zdá se vám, že slyšíte jemný šelest, možná ozvěnu vzdáleného šepotu...

Pokud si postava nedá pozor a zasáhne ji kapka z ohnivé koule, bude zraněna za 2k6+ životů (+O).

Ve výklencích jsou opět čtyři schodiště, ovšem ve Stínovém světě se zvláště vlní a pohybují, což znamená každé kolo, na nich strávené, past:

Obr + 2k6⁺: upadne a zraní se ~ 12 ~ neupadne (DrD+)

Obr ~ 10 ~ neupadne / upadne

Přechod

Přechod do Stínové úrovně nastává pravidelně s úsvitem, zpět pak se soumrakem, ale nezávisle se celá místnost propadne do Stínového světa i během noci.

Negativní emoce

Z místnosti jakoby se začínaly vytrácet všechny barvy a mizely kamsi vzhůru. Nahrazují je barvy zcela jiné, a všechno v místnosti se odporně svíjí a pulzuje. Stíny se propadají, až se zdají být ztělesněním absolutní temnoty a světlo je matné, sotva si vidíte na špičku vlastního nosu, vše se mění v nezřetelné obrysy, cítíte pach zatuchliny...

Pozitivní emoce

Vše kolem vás jako kdyby rozkvétalo, místnost se projasňuje, zazdalo se vám, jako kdyby někde poblíž zatrylkoval pták, vzduch je plný jemné květinové vůně...

Observatoř (8.patro)

Přírodní úroveň

Zdá se, že jste vystoupili na samotný vrcholek věže, nacházíte se uvnitř rozměrné skleněné kupole, skrze kterou proniká měkké světlo Modrého měsíce a hvězd, zářících na nebi. V místnosti je kromě vás pětice rozměrných blýskavých dalekohledů, několik stolů, ale také nemálo střepů a trosek. Na podlaze a v některých stojanech podél stěn se povalí mapy hvězdné oblohy. Několik svítek a svazků, v místnosti se nacházejících se zabývá především

astronomií a astrologií. U protějšího schodiště leží temný stín, okolo kterého se motají dvě krysy.

Tato místnost očividně sloužila jako observatoř, a protože se jí boj prakticky nedotkl, je téměř nepoškozená. Obývají ji glithové (viz. Bestiář), kteří v přírodní úrovni nabývají přibližně krysí podoby. Ti ohlodávají mrtvolu Svojana, jednoho z Cyrikových druhů, který tu padl do pasti.

Když se přiblížíte, vidíte, že tím temným stínem je lidská mrtvola, ležící v kaluži zaschlé krve. Příčinu smrti není těžké odhalit, soudě podle želez, podobných pasti na medvěda, zahryzlých muži do levé nohy. Tento objevitel tu pomalu a v bolestech vykřácel.

Železa sem nakladli před dávným časem Arvedané, kteří se v observatoři zabarikádovали, a zamaskovali je kouzlem. Ale ani to jim život nezachránilo.

U Svojana mohou postavy nalézt sadu paklíčů, dlouhou bronzovou dýku, krátký stříbrný meč a několik plavenských guldenů.

Postavy mohou najít klíč – malý amulet ve tvaru orla, příslušející schránce s vazebným náhrdelníkem golema. Nenápadnost klíče je +21 (DrD+), respektive 5 % (DrD 1.6).

Stínový svět

Skrze rozbité skleněné tabule kopulí profukuje horký, štiplavý vítr. Obloha je rudá, křížovaná zelenými záblesky. Samotná místnost je pak naprosto neutěšená, několik tmavých stolů na sobě nese stopy lidské krve. V keramických květináčích stojí spálené pahýly. Cítíte něčí pohled na svých zádech. Otočíte se, a zjistíte, že si vás prohlíží nezřetelný obraz starého skřeta. Po chvíli se ušklíbne a rozplyne. Z opačného kouta místnosti se ozývají odporně znějící zvuky chrochtání a sání. Přiblížíte se, a uvidíte dvě odporná červovitá stvoření, zápasící se obrovskými čelistmi něčeho, co vypadá jako medvědí železa, až na to, že zeleně světélkují, a že obyčejná železa nemívají jazyk.

Glithové se tu pokoušejí živit Svojanovou duší, bohužel pro ně se ale přitom musí stětat s oživlými železy.

Pokud se postavy zbaví jak glithů, tak želez, Svojanův duch zaútočí na Cyrika, k němuž ho po smrti váže obzvláště silná zášť, zejména protože Cyrik se zbytkem družiny tu Svojana nechali bez nejmenších výčitek vykřácel.

Ve Stínové úrovni mohou postavy nalézt u Svojana totéž vybavení jako v úrovni Přírodní.

Pokoje mistrů (6.patro)

Přírodní svět

Dlouhé chodby, vedoucí od schodišť toto patro čtvrtí na čtyři pomyslné bloky, z nichž v každém z bloků se nachází čtyři pokoje. Pokoje jsou luxusně zařízené, s precizním přepychovým nábytkem, koupelnou, pracovní, malou meditační místností a ložnicí. Každý pokoj se také pyšní několika okny. V soukromých knihovnách některých mistrů lze nalézt mnoho cenných svitků, a v jejich pokladnicích ne jeden magický předmět (nemluvě o nezanedbatelném množství atonů), ale všechno cennější je chráněno sofistikovanými, pohříchu většinou magickými arvedanskými pastmi, které, bez patřičného hesla či návodu, dnes dokáže překonat skutečně málokdo.

Stínový svět

Tato část se ve Stínovém světě od svého „skutečného“ předobrazu, příliš neliší, snad jen stíny jsou podstatně hlubší, jakoby temnější, a místo lamp zde planou laciné páchnoucí pochodně. Pasti, ve většině případů, ve Stínovém světě nefungují, a pokud tu chtějí postavy loupit, dá se

řici, že jim v tom nic nebrání. Velice pravděpodobně tím ale přitáhnou pozornost belarka, který se touto částí Stínového světa potuluje.

Armadilův pokoj

Přírodní svět

Nápis na dveřích hlásá: pokoj Armadila Gisipia. Interiér pokoje se nijak neliší od ostatních, které jste již prošli, byť jistá dávka osobitosti je na výzdobě rozhodně znát. A některé z obrázků na stěnách skutečně nevypadají jako z příručky „Jak být dobrým mágem“. Ještě v něčem je tento pokoj odlišný. Jeho předchozí majitel stále sedí za svým psacím stolem.

Duch Armadila Gisipia stále sídlí v této místnosti, a pokud postavy umí arvedansky, zjistí, že s ním je docela slušná řeč. Může postavám prozradit mnoho – o tom, co se stalo během bitvy (i když o Kurátorovu vlivu na celou věc nemá zcela jasno), kde najít potraviny, co se v jakém patře nachází a podobně. Zejména ale může postavám říct o golemovi, neprozradí ovšem nic bližšího, dokud pro něj postavy nesplní úkol a nezbaví ho jeho hlučného souseda Athoreda, který si, podle Armadilových slov, léčí frustraci z duchovní existence poltrgeistováním.

Stínový svět

Celý pokoj je vymydlený a vycíděný, doslova se blýská. Jeho předchozí majitel sedí za stolem a přihloupě se usmívá.

Armadil Gisipius nebyl zabit během útoku. Zemřel malou chvíli před vpádem skřetů pokojně ve své posteli. Proto současná podoba tohoto místa ve Stínovém světě. Vše je urovnané, tak jako myšlenky starého muže před smrtí.

Athoredův pokoj

Přírodní úroveň

Dveře do pokoje, na nichž stojí: pokoj Athoreda, kvestora, jsou vyražené a vypadlé z pantů. V celém pokoji je neskutečný nepořádek, police s knihami jsou převrácené, stěny ohořelé a popraskané.

Zde v přírodní úrovni může zaútočit na postavy poltergeist. Vrhá po nich mnohé předměty (ÚČ 4 - 8, ZZ +2 - +10 D, respektive ÚČ 3/-1 až 8/+4).

Stínový svět

Pokoj je temný, páchne krví, o čemž vypovídají i krvavé cákance na podlaze, stěnách i stropě. Nábytek je spálený na popel, z celého místa číší děs a hrůza. Z pracovny se ozývají zvuky boje, a když vstoupíte, spatříte dva duchy – skřeta a Arvedana, kterak spolu svádějí magický souboj, z jehož nekontrolovatelných sil vám vstávají vlasy na hlavě.

Pokud se postavy zapojí do boje na Athoredově straně, a zvítězí, dozví se, že Armadil bych rušen právě díky neustálým střetům se skřetem, a pokud mu pomohou se s ním vypořádat natrvalo, zbaví Armadila jeho starosti.

Vypořádání se s duchem

Vypořádat se s duchem skřetiho černokněžníka ale nebude nic jednoduchého. Jednak disponuje obdivuhodnou magickou mocí, druhak se stejně vždy po úsvitu a přechodu do Stínového světa zjeví znovu. Pokud ho ale postavy porazí, nicméně nezabijí, mohou se pokusit ho zapudit jiným způsobem (viz.Šachy).

Vaderosův pokoj

Přírodní úroveň

Vstoupili jste do zaručeně největšího apartmánu ve věži. Prostorné pracovně s jednou stěnou téměř celou prosklenou, vévodí majestátní stůl ze dřeva zelanu. Na něm spočívá podlouhlá truhlička s podivuhodnou sponou ve tvaru ptačího křídla.

Ve schránce se nachází vazebný předmět oronornského golema. Otevřít však jde pouze klíčem, který se povaluje v observatoři.

Vaderosův pokoj je zamčený, heslo pro vstup je orel – ezio.

Stínový svět

Toto místo působí dojem klidu a míru. Může to být ovšem jen zdání. Majestátní, snad třímetrový stůl se tyčí vysoko nad vašimi hlavami. Celá místnost je větší než by měla být, ale něco takového vás ve stínovém světě nemůže překvapit.

Pokud se budou chtít postavy dostat ke schránce ve Stínovém světě, budou to mít hodně ztížené nepřírozenou velikostí stolu. Jinak zde není nic moc zajímavého k nalezení (kromě několika arcimistrových pokladů – mj. i magických předmětů a nějaké té magické zbraně).

Knihovna (5.patro)

Schodiště do pátého patra zablokovali arvedanští zaklínači pomocí kouzelné bariéry, která brání projít komukoli s magickými schopnostmi (z hlediska pravidel rozuměj čarodějům, příp. theurgům). Ostatní projít mohou. Tato bariéra je aktivní v Přírodním i Stínovém světě. Krystal, který udržuje kouzlo aktivní je uzamčený v malé schránce v knihovně, jakmile bude krystal zničen, bariéra se rozplyne.

DrD+: Nenápadnost +20, Obtížnost otevření zámku +17, Odolnost materiálu proti zničení +14

DrD 1.6: Nenápadnost 6 %, past na zničení Sil ~ 7

Přírodní úroveň

Celé patro tvoří jedna jediná gigantická místnost, v níž se až ke stropu pnou knihovny plné svitků a svazků, mezi kterými jsou malé půlměsíkové stolky, osvětlované křišťálovými lustry. Místní svazky se zabírají vším – od zemědělství, přes obchod, až po umění magická. Obzvláště tlusté pak jsou bestiáře. Samotné knihovny tvoří soustředné kruhy, a tak, i přes značnou spleť, je obtížné se v místnosti ztratit. Knihovně se ale zcela evidentně boj nevyhnul. Některé knihovny jsou pokácené, svitky a knihy všude okolo. Mnoho míst je ohořelých, některá zcela spálená. Trosky výrazně komplikují přesun.

Páté patro sloužilo čarodějům jako knihovna, a to knihovna, i na arvedanské poměry obdivuhodná. Byť jsou ty nejcennější a nejvzácnější svazky zamčeny dole v pokladnicích, případně soukromých sbírkách mágů, lze tu nalézt nejednu perlu (bohužel pro postavy, mimo vliv anomálií Stínového světa, který Oronorn de facto zakonzervoval v čase, knihy rychle podlehnou zkáze (ale dá se tomu, s dostatkem duchapřítomnosti, zabránit)) asterionské literatury. Kromě toho se tu ve svých krysích podobách prohání několik glithů, a za kartotékou číhá dokonce stín.

Uprostřed místnosti pak leží, stínem zabítý, další ze členů původní Cyrikovy družiny, elf Tenwenge. Družina u něj může nalézt elfí kroužkovou zbroj (z athorského stříbra!), dva elfí trny, a hrsti atonů, které si nakradl, než jej stín se zbytkem družiny překvapil.

Stínový svět

Zdá se, že celá místnost, tvořící toto patro je stravována plameny. Jedovatý zelený oheň šlehá z mnohých zničených knihoven, které dříve obsahovaly vědění neslýchané moci. Koutkem oka zahlédnete bitevní scénu, podobnou, jako jste spatřili výše, ale když tím směrem obrátíte svůj pohled, nevidíte nic, než plameny stravující knihovnu.

Plameny zraňují úplně stejně jako tekutý oheň ve vstupní místnosti. Pokud se ale postavy proderou ke středu místnosti (tj. místu, kde leží Tenwenge), plameny budou ustupovat, až zmizí úplně. Nicméně nahradí je takřka neproniknutelná tma, což je asi jen těžko změna k lepšímu. Navíc se ukáže, že kromě glithů a stína, jsou v místnosti ještě lahirové, hejno myšlenkových bytostí, žíznících po krvi. O zábavu mají tedy postavy postaráno.

Jídelna (4. patro)

Přírodní úroveň

Tady se bojovalo. Stoly jsou rozštípané na třísky, stříbrné talíře a číše roztavené, zničené, nebo prostě jen poházené po tomto obrazu zkázy, který patrně býval jídelnou. Křišťálové lustry, které kdysi hrdě hřadovaly u stropu nyní zničeny trůní jako majestátní ptáci mezi tím vším nepořádkem, všude je plno střepů.

Zde postavy, až na pár kousků stříbrného nádobí asi nic užitečného nenaleznou.

Stínový svět

V místnosti poletují kousky nábytku, jemně do vás narážejí, ale po chvíli se jejich přívál mění v hotovou bouři. Navíc se pomalu, jako probudivší se obr, ze země zdvihají tři obří lustry, parodující křišťál temným obsidiánem, a výhružně nabírají rychlost...

Zde se odehrály možná nejkrutější boje mezi skřety a Arvedany, a Stínový svět tento chaos převzal způsobem sobě vlastním – formou poltergeista, která útočí na všechny bytosti, které se objeví nadosah. Zranění a útočnost můžeš převzít z popisu poltergeista z Athoredova pokoje, lustry jsou pak přímo ideální pro superhrdinskou vložku, kdy postava přeskakuje z lustru na lustr, aby se dostala ke schodům, a do bezpečí.

Park (3. patro)

Přístup sem blokuje další bariéra, tentokrát tlustý plát magického ledu. Led se dá prorazit, ale velice rychle se obnovuje. Uvnitř jednoho ze čtyř zamrzlých plátů (na každém schodišti) je zmrzlé a zachovalé skřetí tělo.

Přírodní úroveň

Připadáte si, jako v jiném světě. Obrovskými otevřenými okny proniká dovnitř měsíční a hvězdný svit, a také noční chlad. Cítíte vůni rostlin a půdy pod nohama, to proto, že toto patro tvoří park. Ano, skutečně, uprostřed věže je obrovská místnost, ve níž, jak se zdá, přežívá poměrně hustý lesík.

Ve středu tohoto parku je gagudu, strom obývaný dryádou Noeme, jež může postavám, pokud se budou chovat způsobně, velice pomoci svými znalostmi Oronornu, ale i Stínového světa. U dryádina stromu pak mohou nalézt šachovnici s nenačatou partií a dvě místa k sezení.

Stínový svět

Krajina v parku je divoká a nebezpečná, všude rostou temné, jedovatě vypadající liány, rostliny jsou nepříjemně trnité a mnoho z nich pravděpodobně jedovatých. Také světlo zde, pronikajícími otevřenými okny, je poněkud matné. Čím více se však blížíte ke středu, barvy i světlo jsou jasnější, vzduch plní krásnější vůně a trylkování ptáků.

U šachovnice je tentokrát k nalezení Šrúgar a Fenol, skřet a Arvedan, kteří se čekání na věčnost krátí hraním šachu. Bohužel však, jako duchové, nemohou kloudně pohybovat figurami, které tak úplně nepatří do jejich světa. Požadají proto hráče, zdali nemohou figurky nějak přesunout do spirituální úrovně. K tomu může posloužit skřetí černokněžník, kterého

mohou postavy do šachů vlákat a desku s figurkami pak zničit. Nadšení duchové pak pomohou nejednou radou, a postavám také prozradí prakticky všechno o okolnostech útoku na Ornorn, jeho průběhu, a mnohé důležité informace o Kurátorovi a dalších myšlenkových bytostech. Zejména, kde pátrat, chtějí-li je porazit. Pak si s klidem zahrají spirituální šachy.

V okrajových částech parku hrozí postavám napadení mizejícím medvědem (a to jak ve Stínovém světě, tak v Přírodní úrovni).

Pokoje nižších mágů (2.patro)

Přírodní úroveň

Pokoje zde jsou o poznání střídmeji zařízeny než ty o čtyři patra výše. Obvykle se skládají pouze ze dvou místností, koupelna je na celém patře jen jedna. Běžný pokoj nižšího mága tak tvoří ložnice a malá pracovna. Nábytek je ve srovnání s luxusními kousky nahoře jako chudý příbuzný. Namísto drahých rásoových lamp tyto místnosti osvětlují levnější olejové svítilny. Mnoho z pokojů včetně jejich zařízení je silně poškozeno.

Postavy i zde mohou narazit na pastmi chráněné zapečetěné truhlice, ale už nemohou očekávat takové poklady, jako v šestém patře, kde je možnost narazit i na opravdovou vzácnost. Kromě toho, i zde se potuluje několik glithů a stín, kteří jakékoli pátrání po pokladech mohou silně ztížit.

Stínový svět

Atmosféra těchto pokojů je depresivní, zdají se být nesmyslně malé a stísněné. Železný nábytek je vzorem nepohodlí. Šepot, který jste zaslechli již po příchodu je zde podstatně silnější. Jazyku nerozumíte, ale srdce vás táhne po schodech hlouběji...a stojí mnoho sil, s tím bojovat.

Mistry se potulují duchové Arvedanů a skřetů, kteří však, pokud se dostanou do kontaktu s postavami, hledí vzít do zaječích. Glithové a stín (glithové obzvlášť) jsou samozřejmě problémem i ve Stínové úrovni.

Atrium (1.patro)

Přírodní úroveň

Místnost je ozdobena několika velkými rostlinami, které jsou ale nyní šedivé a mrtvé. Ve středu trůní mramorová kašna se sousoším, pravděpodobně ztvárňujícím nějaký výjev ze Světa stínů. Kašna je vyschlá. Kromě úzkých točitých schodišť, po nichž jste přišli, nořících se dále pod zem, se v této obrovské místnosti, která podle svého vzezření sloužila patrně jako jakési atrium, nachází dva rozměrné portály, vedoucí pravděpodobně do budov pro služebnictvo. Před tímto schodištěm stojí mohutná mramorová socha, která má do těla vypáleny magické symboly.

Jedna z chodeb skutečně vede do části pro služebnictvo, ta druhá ovšem, jak si postavy mohou i z dálky všimnout je pouhý slepý výklenek zakončený vyvýšenou plošinou, přístupnou po zvolna se svažující rampě. Jde o portál do starého Tarosu, který se využíval především k zásobování.

Stínový svět

Kašna ve středu šedivé místnosti, kterou se líně povalují cáry mlhy, je až nechutně živá. Ale nezdá se, že by představovala nebezpečí. Zatím. Kromě toho a čtyřech schodišť klesajících

hlouběji, tu je ještě schodiště, vedoucí do prostor pro služebnictvo a rampa vedoucí k plošině, z níž jasně září magické, vyryté do podlahy.

V Atriu postavám nic nehrozí, snad jen, kdyby nechtěl nechat hráč vypadnout z tempa, mohou se tu objevit skupinky lahirů.

Cely (podzemí)

Přírodní úroveň

Schodiště v půli přerušuje dvojice bytelných mříží, ovšem proražených dovnitř. Někdo vám, zdá se, ulehčil práci. Schody ústí do kruhové chodby, po pravé ruce máte mříže cel, většinu z nich otevřenou či vyraženou. Je možné, že se jejich obyvatelé stále potulují někde okolo. U jedné z cel jste narazili na několik těl.

Postavy mohou narazit na uprchlého mizejícího dravce, glitha, nebo uzná-li to PJ za vhodné, jinou, exotičtější myšlenkovou bytost.

Ona těla patří zbylým třem členům Cyrikovy družiny, zbyly z nich však jen cáry mase a krvavá kaše. Jejich zbraně (tesák, obouruční meč, dlouhá dýka a krátký luk – viz. Cyrikova družina), ale budou využitelné.

Stínový svět

Schodiště je v půli přerušenu plamennou stěnou, v níž se taví zbytky mříže. Vaše cesta vede do kruhové chodby. Po pravé ruce jsou temné kobky, ve kterých tiše chrastí řetězy. Jejich obyvatelé tu zřejmě ještě někde budou. Jasně slyšíte šepot, a snad už i cítíte vibrace, které se ozývají za zdí po vaší levici.

I ve Stínové úrovni je, a to nemenší, riziko, že postavy narazí na nějakou nebezpečnou myšlenkovou bytost. Navíc celá tato část přeskakuje do Stínového světa zdánlivě nahodile.

Zdrojová místnost (podzemí)

Zdrojová místnost přeskakuje mezi úrovněmi zhruba každých třicet vteřin, nicméně není to pravidlem, proluka může být mnohem delší, ale také podstatně kratší. Vlastně by se hodilo napsat, že přeskakuje dost nahodile.

Přírodní úroveň

Otevřeli jste majestátní kovanou bránu a shlédli do obrovské klenuté prostory. Ta by byla zcela holá, kdyby jejími zdmi neprorůstala jakási větvící se černá pulzující hmota. Celé to vypadá jako podhoubí, které se spojuje ve středu místnosti do velikého těla, tvaru podobného hadu nebo ještěru, omotaného kolem podstavce, v němž je ukotven temný krystal, vysílající v pravidelných intervalech do okolí impulzy čisté temnoty. „Pojďte ke mně, dejte mi sssvou magii.“ syčí to obrovské stvoření.

Okolo Zdrojového krystalu je omotán Kurátor, obří Pojídač magie. Pokud chtějí postavy krystal získat, musí Kurátora porazit. Hodně jim v tom pomůže golem, ovšem samozřejmě jen za předpokladu, že byl družinou aktivován.

Stínový svět

Otevřeli jste temnou bránu a vstoupili do místnosti, která pulzuje jasně bílým světlem, vydávaného v pravidelných záblescích zářícím krystalem na podstavci uprostřed. Okolo něho je ale omotané tělo nějakého gigantického křížence mezi ještěrem a chobotnicí, které plane jasně modrým plamenem. Jeho chapadla jsou rozlezlá široko daleko.

Pokud bude Kurátor poražen, Cyrik udělá vše proto, aby se zmocnil krystalu. Pokud se tak stane, využije schopnosti krystalu (dlouho je studoval ve starých arvedanských spisech, postavy tuto možnost nemají) proti družině, a pokusí se ji zničit.

Zároveň, po vyjmutí krystalu z mechanismu, který jej poutal, se Oronorn propadne zpět do Přírodní úrovně, kde zaútočí bleskovou rychlostí nemilosrdný zub času, věž se začne hroutit a postavy mají asi dvě nebo tři minuty na to, aby unikly pryč.

Taros

Pokud se postavy Cyrika zbaví a uniknou portálem, který je přenesou do neprozkoumané ruiny ve Starém Tarosu, ještě zdaleka nemají vyhráno. V této ruině totiž na Cyrikův příkaz čekají čtyři hrdlořezové (jeden hraničář, jeden bojovník a dva zlodějové – všechno lidé), kdyby se celá akce zkomplikovala (a že se zkomplikovala, to je jasné). Vyčerpané postavy se tak budou muset střetnout ještě s nimi, než si budou moc konečně vydechnout.

CIZÍ POSTAVY

Cyrik, kněz Šinův

Cyrik je postavou nevelký, vyzábělý muž, chodící nejčastěji oděn to prostého mnišského roucha hnědé barvy. Tmavými vlasy už prokvétá stříbro, stejně tak jako hustým a nepoddajným plnovousem. Z vrásčité tváře na svět hledí bystré černé oči, napohled plné veselí a dobrého rozmaru, ve skutečnosti chladné a temné jako noc.

Cyrik je ve skutečnosti vysoce postaveným mužem ve službách Šina, jednoho z bohů Temné desítky, proslulého svojí nenasytnou touhou po vědění. Na veřejnosti ale vystupuje jako služebník Siomena, boha – učence. Tuto roli bude také hrát před postavami až do samého konce. Družině namluví, že v pevnosti zůstal jeden jeho přítel. Pravdou je, že v pevnosti je dokonce více než jeden jeho bývalý druh, ale všichni do jednoho jsou mrtví, a Cyrika to mrzí jen do té míry, do jaké se cítí být zdržen získání Zdrojového krystalu.

Povahu má Cyrik chladnou a cynickou, nikoli však zbytečně krutou. Je schopen zabít bez výčitek, ale nikdy ne bez důvodů. Těžko ale od něj mohou postavy očekávat, že by se pro ně obětoval. Navíc, jakmile získá Zdrojový kámen, a v něm ukrytou moc, začne postavy považovat za hrozbu, a rozhodne se nově nabytou sílu využít, aby se jich zbavil.

Leanna, Strážkyně

Strážkyně byla stvořena mocným kouzlem několika arvedanských arcimágů, kteří spoutali duši arvedanské válečnice, a uzamkli ji do zaklínadla, jehož účelem je chránit Oronorn. Duše Leanny se tomuto kouzlu podrobila dobrovolně, a je jejím věčným osudem Oronorn chránit, dokud ten se nezřítí do prachu. Pak bude volná.

Když se před ním zjeví postava v zářivé zbroji, málokdo by hádal, že jde o ženu, neboť, přestože je útlá a ani není příliš vysoká, vyzařuje zvláštní auru majestátnosti. Jakmile si však sundá přilbici, musí být každému jasné, podle její sličné tváře, že proti němu stojí zástupkyně něžného pohlaví. I to jej může zmást v případném boji, neboť Leanna je vynikající šermířka a o nic horší čarodějka.

Její tvář je kulatá jako měsíček, bez jediné vady. Jemné rtíky, elegantní nosík a velké smutné modré oči, připomínající oči skřítků. To vše rámované záplavou vlasů temných jako noc a jemných a lesklých jako vlákno pavučiny.

Leanna má mírnou povahu, ale v boji je učiněný uragán. Dejte si pozor, abyste Strážkyni Oronornu nepodcenili.

Leanna (DrD 1.6)

Životaschopnost:	23
Útočné číslo:	(+4 + 7/+1 + 4) = 15/+1 (Alkizor)
Obranné číslo:	(+5 + 6) = 11
Odolnost:	16
Velikost:	B
Zranitelnost:	C, D 2, E, G, H, I, J, K, L, N
Pohyblivost:	22/ magický tvor
Inteligence:	19
Charisma:	18
Zkušenost:	10 000

Leanna ovládá schopnosti šermíře na 23. úrovni a čaroděje na 10. úrovni.

Alkizor je meč bastard 7/+1, proti skřetům 11/+5, obrana 2. Přidává +10 % k Postřehu.

Leanna (DrD+)

Vlastnosti:	+12/+15/+5/+9/+10/+9
Odolnost:	+9
Výdrž:	-
Rychlost:	+13
Smysly:	+7/+7/+7/+7/+7
BČ:	+15
ÚČ:	+12 (Alkizor)
OČ:	+8 (+6)
Ochrana:	7 / 3
Zranění:	5 S
Nezranitelnost:	B, S, D, Ψ
Velikost:	+1
Rozměry:	2 m / -

Leanna ovládá schopnosti bojovníka na 15. úrovni (Šermíř 9. stupeň archetypu, Rytíř 6. stupeň archetypu) a čaroděje na 6. úrovni (Časoprostorová magie 4. stupeň, Vitální magie 2. stupeň). Alkizor je jedenapůlruční meč (Potřebná síla +8, Délka 2, Útočnost 5, Zranění +5 S, Kryt 6; proti skřetům vzrůstá Útočnost na 9 a Zranění na +10 S), nositeli přidává +2 Sms.

Svojan, Cyrikův druh

Svojan je jedním ze členů Cyrikovy předchozí družiny, který, poté co uvízl v pasti nastražené před dávnou dobou Arvedany, byl ponechán svému osudu, a v bolestech a pomalu zemřel v oronornské observatoři.

Nyní je z něho mstivý duch, bloudící okolo svého těla ve Stínovém světě. K postavám nebude za každou cenu nepřátelský, avšak pokud se objeví Cyrik, Svojan družinu bez váhání a zuřivě napadne.

V lidské podobě je Svojan plavovlasý šlachovitý muž, rodem Plaveňan. Postavy mohou u jeho těla najít dlouhou bronzovou dýku, a krátký stříbrný meč (účinný na duchy i myšlenkové bytosti), sadu pakličů (bonus za nástroje až +3), a několik plavenských guldenů. V uchu pak má zlatou náušnici v podobě zářícího slunce.

Podoba jeho duše se od fyzické příliš neliší, ale jeho oči nyní září znepokojivým modrým svitem, silueta jeho těla je po okrajích jakoby rozmazaná a celý je nějaký natažený, takže teď hravě přesahuje dva metry. Let mu přirozeně nečiní problém (ve Stínovém světě ale mohou létat i postavy, což jeho výhodu maže).

Svojan (DrD 1.6)

Životaschopnost:	23
Útočné číslo:	11
Obranné číslo:	9
Odolnost:	12
Velikost:	B
Zranitelnost:	C, D 2, E, G, H, I, J, K, L, N
Pohyblivost:	19/ magický tvor
Intelligence:	13
Charisma:	19
Zkušenost:	5 000

Svojan ovládá schopnosti lupiče na 22. úrovni. Jednou za kolo může provést nečekaný útok (Teleportace na 15 m), při kterém získá bonus +2 k ÚČ.

Svojan (DrD+)

Vlastnosti:	-/+12/-/+5/+4/+8
Odolnost:	+5
Výdrž:	-
Rychlost:	+9
Smysly:	+9/+9/+9/+9/+9
BČ:	+10
ÚČ:	+8
OČ:	+9
Ochrana:	0
Zranění:	6 Ψ
Nezranitelnost:	B, S, D, Ψ
Velikost:	+0
Rozměry:	1,8 m / -

Svojan ovládá schopnosti zloděje na 13. úrovni. Pokud má Převahu alespoň 1, může provést nečekaný útok (Teleportace na 15 m), při kterém získá bonus +2 k ÚČ.

Armadil Gisipius

Armadilův duch na svět působí dojmem agilního, usměvavého, byť trochu senilního staříka. Jeho vlasy už dávno vzdaly boj s časem, a tak se jeho hlava leskne jako zrcadlo. Ovšem to je vynahrazeno extrémně hustým obočím a neméně spleťtým bílým vousem.

Armadilův duch bývá oděn do typicky kouzelnické volné róby, která se, jak je zřejmě u nemrtvých zvykem, po okrajích rozmazává, jako odraz v zakřiveném zrcadle.

Armadil je i po smrti neobyčejně upovídaný. Konec pro něj nepřišel nečekaně, a on je s ním vyrovnám, ale užívá si možnost ještě po nějaký čas setrvat v Přírodní úrovni. Koneckonců, jak říká, Lamius počká.

Armadil (DrD 1.6)

Životaschopnost:	17
Útočné číslo:	9

Obranné číslo:	11
Odolnost:	15
Velikost:	B
Zranitelnost:	C, D 2, E, G, H, I, J, K, L, N
Pohyblivost:	19/ magický tvor
Intelligence:	21
Charisma:	19
Zkušenost:	7 500

Armadil ovládá schopnosti čaroděje na 32. úrovni a mága na 20. úrovni. Jednou za kolo může provést nečekaný útok (Teleportace na 15 m), při kterém získá bonus +2 k ÚČ.

Armadil (DrD+)

Vlastnosti:	-/+8/-/+14/+12/+10
Odolnost:	+10
Výdrž:	-
Rychlost:	+8
Smysly:	+6/+6/+6/+6/+6
BČ:	+11
ÚČ:	+7
OČ:	+10
Ochrana:	0
Zranění:	6 Ψ
Nezranitelnost:	B, S, D, Ψ
Velikost:	+1
Rozměry:	1,9 m / -

Armadil ovládá schopnosti čaroděje na 18. úrovni (Časoprostorová magie 10. stupeň, Vitální magie 4. stupeň, Mentální magie 4. stupeň) a theurga na 3. úrovni. Pokud má Převahu alespoň 1, může provést nečekaný útok (Teleportace na 15 m), při kterém získá bonus +2 k ÚČ.

Armadil se raději ztratí, než aby bojoval.

Athored er Sighaer, kvestor

Athored je duchem arvedanského mága v nejlepších letech (tzn. okolo osmi stovek). Oproti Armadilovi je stále ve formě, odraz jeho duše má atletickou postavu, na výšku má skoro dva metry. Jeho hlava je ale stejně tak holá jako ta Armadilova, a namísto plnovousu nosí hustý stříbrný knír.

Ještě za života byl kvestorem, staral se o finanční a obecně světské záležitosti oronorského společenství. Z této funkce si odnesl jistou matematickou odměřenost, exaktnost a nedostatek fantazie. I když, ono je těžké mít nějakou fantazii, když prakticky všechno, co si představit dokážete, a mnoho z toho, co si představit nedokážete, a ani nechcete, můžete vidět na vlastní oči.

Athored (DrD 1.6)

Životaschopnost:	21
Útočné číslo:	11
Obranné číslo:	12
Odolnost:	17
Velikost:	B
Zranitelnost:	C, D 2, E, G, H, I, J, K, L, N
Pohyblivost:	20/ magický tvor
Intelligence:	21

Charisma: 19
Zkušenost: 8 000

Athored ovládá schopnosti mága na 29. úrovni a theurga na 24. úrovni. Jednou za kolo může provést nečekaný útok (Teleportace na 15 m), při kterém získá bonus +2 k ÚČ.

Athored (DrD+)

Vlastnosti: -/+9/-/+**18**/+**14**/+8
Odolnost: +11
Výdrž: -
Rychlost: +9
Smysly: +7/+7/+7/+7/+7
BČ: +13
ÚČ: +9
OČ: +12
Ochrana: 0
Zranění: 6 Ψ
Nezranitelnost: B, S, D, Ψ
Velikost: +1
Rozměry: 2 m / -

Athored ovládá schopnosti theurga na 19. úrovni. Pokud má Převahu alespoň 1, může provést nečekaný útok (Teleportace na 15 m), při kterém získá bonus +2 k ÚČ.

Geršak

Skřet, svádějící nekonečný boj s Athoredem se za svého života jmenoval Geršak, a před skřetí proměnou byl jedním z pohanských šamanů ve službách Kharových.

Geršak je vysoký, ramenatý, a mohutně osvalený. V jeho tváři nejvíce zaujme jizva, která ji protíná od brady až po čelo, a zažloutlé, ale výjimečně silné a ostré zuby, které neustále cení na svět okolo.

Oblečený je jen do bederní roušky, a v rukou svírá ošklivě vypadající srpovitě ostří.

Jeho povaha se od smrti příliš nezměnila. Je krutý, ale nikoli příliš lstivý a inteligentní, a saly si nejčastěji podrobuje silou svojí vůle, která je skutečně býčí. Postavám se tak může při zaklínání (pravděpodobně do šachových figur), dlouho a vytrvale bránit.

Geršak (DrD 1.6)

Životaschopnost: 21
Útočné číslo: 11
Obranné číslo: 11
Odolnost: 15
Velikost: B
Zranitelnost: C, D 2, E, G, H, I, J, K, L, N
Pohyblivost: 18/ magický tvor
Intelligence: 20
Charisma: 18
Zkušenost: 7 000

Geršak ovládá schopnosti čaroděje na 20. úrovni a šamana na 15. úrovni. Jednou za kolo může provést nečekaný útok (Teleportace na 15 m), při kterém získá bonus +2 k ÚČ.

Geršak (DrD+)

Vlastnosti: -/+8/-/+**17**/+**12**/+9
Odolnost: +9

Výdrž:	-
Rychlost:	+9
Smysly:	+6/+6/+6/+6/+6
BČ:	+12
ÚČ:	+10
OČ:	+10
Ochrana:	0
Zranění:	7 Ψ
Nezranitelnost:	B, S, D, Ψ
Velikost:	+1
Rozměry:	1,9 m / -

Geršak ovládá schopnosti čaroděje na 12. úrovni (Energetická magie 6. stupeň, Materiální magie 6. stupeň) a šamana na 8. úrovni. Pokud má Převahu alespoň 1, může provést nečekaný útok (Teleportace na 15 m), při kterém získá bonus +2 k ÚČ.

Noeme

Dryáda Noeme se narodila v Oronornu, v čase, kdy tu mágové vysadili její gagudu, a moudrá příslušnice lesního národa jim mohla poskytnout mnoho informací. Zároveň jí ale nikdo nebránil vydat se do okolního lesa, což také často činila.

Jenom díky ní, je střed parku jedno z mála klidných míst v Oronornu. Noeme má mírnou, přátelskou, vyrovnanou povahu. Všem se snaží pomáhat, a to i za cenu osobních obětí. Ví, jak je existence Oronornu v obou dimenzích nepřírozená, a ačkoli si je vědoma toho, že to bude znamenat její smrt, bude se snažit postavám pomoci ve snaze o získání Zdrojového krystalu.

Poznámka: Pokud se postavy na místo, kde stával Oronorn po skončení dobrodružství vrátí, budou tu moci naleznout obrovský gagudu, společně s několika dalšími menšími stromky a zde žijící skupinku dryád, Noeminych následnic.

Noeme (DrD 1.6)

Životaschopnost:	16
Útočné číslo:	$(+3 + 4/-1) = 7/-1$
Obranné číslo:	$(+3 + 2) = 5$
Odolnost:	12
Velikost:	B
Zranitelnost:	humanoid
Pohyblivost:	19/humanoid
Intelligence:	17
Charisma:	16
Zkušenost:	5 000

Noeme ovládá schopnosti druida na 22. úrovni.

Noeme (DrD+)

Vlastnosti:	+6/+3/+11/+2/+7/+6
Odolnost:	+6
Výdrž:	+4
Rychlost:	+5
Smysly:	+11/+11/+11/+11/+11
BČ:	+11
ÚČ:	+3
OČ:	+2 (+5)
Ochrana:	2
Zranění:	5 D

Nezranitelnost: -
Velikost: -1
Rozměry: 1,6 m / -
Neome ovládá schopnosti hraničáře na 13. úrovni.

Fenol

Arvedan Fenol byl již nudnou existencí nemrtvého tak unavený, že se spřátelil se skřetem Šrúgarem, se kterým se předtím pokoušeli navzájem upéci kouzly. Avšak, jak známo, společná, zkušenost sblízuje, a tak se z těch dvou postupně stali přátelé, nyní dumající nad tím, jak poměřit své síly v partii šachu, aniž by si museli všechny tahy pamatovat.

Fenol je středně vysoký čaroděj, pyšný na několik posledních hnědých vlasů, které ještě nevzdaly marný boj s postupující pleší na jeho průsvitné hlavě.

Působí dojmem mírně roztěkaného človíčka, neustále si odkašlává a odbíhá od tématu, ale když jsou postavy schopny jeho projev sledovat, pravděpodobně se dozví mnoho o historii Oronornu, přepadení, i současných poměrech, stejně jako informace jak si poradit s tou či onou myšlenkovou bytostí.

Fenol (DrD 1.6)

Životaschopnost: 16
Útočné číslo: 8
Obranné číslo: 10
Odolnost: 15
Velikost: B
Zranitelnost: C, D 2, E, G, H, I, J, K, L, N
Pohyblivost: 17/ magický tvor
Intelligence: 21
Charisma: 18
Zkušenost: 7 000

Fenol ovládá schopnosti čaroděje na 25. úrovni. Jednou za kolo může provést nečekaný útok (Teleportace na 15 m), při kterém získá bonus +2 k ÚČ.

Fenol (DrD+)

Vlastnosti: -/+6/-/+14/+14/+9
Odolnost: +6
Výdrž: -
Rychlost: +7
Smysly: +7/+7/+7/+7/+7
BČ: +9
ÚČ: +7
OČ: +8
Ochrana: 0
Zranění: 6 Ψ
Nezranitelnost: B, S, D, Ψ
Velikost: +1
Rozměry: 1,9 m / -

Fenol ovládá schopnosti čaroděje na 14. úrovni (Energetická magie 6. stupeň, Mentální magie 4. stupeň, Vitální magie 4. stupeň). Pokud má Převahu alespoň 1, může provést nečekaný útok (Teleportace na 15 m), při kterém získá bonus +2 k ÚČ.

Šrúgar

Kdysi krutý a úskočný skřet Šrúgar, už dávno zjistil, že v této existenci mu ona krutost a úskočnost nijak nepomůže, smířil se s nevyhnutelným, a začal v sobě znovu objevovat dávno pohřbené aspekty, jako je přátelskost, nezávazný (a nikoli nezbytně černý) humor, a chuť pomoci druhému. Pokud by nebyl celý Oronorn „zamrzlý“ v čase, patrně by takto měl již zpět svoji lidskou podobu. Za předpokladu, že by nebyl mrtvý. "

Jako na duchovi na něm ponejvíce zaujme mohutná čelist, za kterou by se nemusel stydět ani grizzly, husté obočí, naněkolikrát zlomený nos. Pozoruhodný je i fakt, že mu chybí dva prsty. Oblečen je do sarongu šarlachové barvy. Často si roztěkaně pohazuje s kostkami.

Je horkokrevný, nikoli však zbytečně agresivní, a často si tropí žerty ze svého okolí, tedy z Fenola a Noeme. I on zná spoustu zajímavých informací, a jeho životní příběh by vydal na dlouhé a strhující vyprávění.

Šrúgar (DrD 1.6)

Životaschopnost:	15
Útočné číslo:	7
Obranné číslo:	9
Velikost:	B
Zranitelnost:	C, D 2, E, G, H, I, J, K, L, N
Pohyblivost:	16/ magický tvor
Intelligence:	19
Charisma:	17
Zkušenost:	6 000

Šrúgar ovládá schopnosti čaroděje na 22. úrovni. Jednou za kolo může provést nečekaný útok (Teleportace na 15 m), při kterém získá bonus +2 k ÚČ.

Šrúgar (DrD+)

Vlastnosti:	-/+7/-/+15/+11/+7
Odolnost:	+5
Výdrž:	-
Rychlost:	+6
Smysly:	+8/+8/+8/+8/+8
BČ:	+10
ÚČ:	+6
OČ:	+7
Ochrana:	2
Zranění:	5 Ψ
Nezranitelnost:	B, S, D, Ψ
Velikost:	+1
Rozměry:	2 m / -

Šrúgar ovládá schopnosti čaroděje na 12. úrovni (Energetická magie 6. stupeň, Materiální magie 6. stupeň). Pokud má Převahu alespoň 1, může provést nečekaný útok (Teleportace na 15 m), při kterém získá bonus +2 k ÚČ.

Cyrikova družina

Kromě výše zmíněného Svojana tvořili původní Cyrikovu družinu další čtyři muži – elfí lovec Tenwenge, lidští válečníci Varšíl a Haamul a čaroděj Bhradéta.

Tenwenge – vysoký, plavovlasý elf, s jedním uchem uříznutým (kdysi dávno fingoval svoji smrt, jeho ucho bylo uříznuto jako trofej, krásný příběh).

Varšíl – malý, šlachovitý Šošar.

Haamul – vysoký, svalnatý Šošar, celé tělo potetované.

Bhradéta – duražinský kouzelník, tmavá bradka, jizva nad levým okem.
Spojovací znak – všichni čtyři jsou mrtví.

BESTIÁŘ

Glith

„...ve světě našem malí a bezmocní, jako krysy, jichž podobu přijímají, zdají se. Avšak množství sejde-li se jich, těžko pro sebesilnějšího reka brániti se. Ve Stínů světě pak oni opravdovými démony zkázy jsou, a moudrý je ten, kdo se boji s nim vyhne...“

Glith nepatří mezi nejznámější myšlenkové bytosti. Není to proto, že by byl tak vzácný, právě naopak, nejedna stoka je glithy téměř naplněna. Ale jejich podoba v Přírodní úrovni natolik připomíná krysu, že jen málokdo si uvědomí, že se právě střetl s myšlenkovou bytostí. Fyzicky jej od krysy odlišuje jen srst temná jako noc, rudě zářící oči, a jedový trn na konci ocasu. Starší glithové jsou k poznání poměrně snadno, neboť dosahují i rozměrů selete. Takový glith už dokáže být nepříjemným protivníkem.

I místa výskytu glithů připomínají krysy, oblíbili si tmavé a vlhké prostory. Jsou to převážně mrchožrouti, alespoň v Přírodní úrovni, kde se živí těly bytostí. Ve Stínovém světě naopak aktivně loví jejich duše, a nejeden temný duch, ve snaze vyhnout se sarífagům, padl za oběť dušežiznivě smečce glithů.

Boj s jednotlivými glithy je poměrně jednoduchý, ale je pravdou, že glith z takového boje většinou prchá, a brání se, jen když nemá na vybranou. Pokud jich je větší skupina, troufnou si i zaútočit na člověka, v takovém případě je proti nim nejužitečnější oheň, který glithové snáší obzvláště těžce.

Pokud se ale s glithem střetnete ve Stínovém světě, zapomeňte na všechny poučky, které až dosud platily. Zde nosí glith podobu až čtyřmetrového červa, černého jako noc s tisíci malých drápkatých nožiček, stovkami rudých očí po celé hlavě a kruhovitými čelistmi s tisíci zubů tenkých a ostrých jako jehly. Útočí nejčastěji ze zálohy a dokážou se bleskově vymrštit, přičemž takovým skokem překonají až dvacetimetrovou vzdálenost.

Ve Stínovém světě na ně přirozeně platí nejvíce pozitivní emoce, zejména radost a naděje, účinné je ovšem také, za předpokladu, že je vás více, glitha obklíčit, a zatímco jeden z vás zaujme glithovu pozornost, zbytek se vrhne na, v podstatě nechráněné, netvorovo tělo. Pozor ovšem na jeho černou krev, je to silná kyselina.

Glith (DrD+) – Přírodní úroveň

Vyvolávací pocit: strach či deprese

Schopnosti: Jed (Doména = fyz., Prudkost = hodina, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezp. = Úroveň + 3, Velikost = Úroveň/2, Živlová příslušnost = -O, Účinek = Velikost + 2, Zrč: – Vel., Doba propuknutí = ihned), Vidění ve tmě I

Rezistence: žádné

Imunity: žádné

Zranitelnost: +O (6)

Nové schopnost: Vidění ve tmě II – 3. úroveň, Rezistence proti zbraním bez démona (3) – 6. úroveň, Vidění ve tmě III – 10. úroveň

Vlastnosti: +0/+2/-10/+2/-5/-15

Odolnost: +0

Výdrž: +0
 Rychlost: +3
 Smysly: +8/+8/+8/+8/+0
 BČ: +4
 ÚČ: +1
 OČ: +3
 Zranění: 0 B
 Ochrana: 0
 Velikost: -3
 Rozměry: 0,4 m / 0,1 m
 Náročnost: +55

Každou druhou úroveň se mu zvedne Velikost o +1.

Glith (DrD+) – Stínový svět

Schopnosti: Vidění ve tmě III, Regenerace (Úroveň - 9)

Rezistence: Neviditelnost (3)

Imunity: žádný

Nové schopnosti: Odsávání života (pasivní) – 4.úroveň, Maskování (2) – 6. úroveň, Odsávání života (aktivní) – 8. úroveň, Psychické útoky (čaroděj) – 10.úroveň

Vlastnosti: +3/+4/-12/+4/-4/-6

Odolnost: +3

Výdrž: +5

Rychlost: +6

Smysly: +10/+10/+10/+10/+10

BČ: +5

ÚČ: +2

OČ: +2

Zranění: +2 B

Ochrana: 0

Velikost: +2

Rozměry: 2 m /0,2 m

Jeho krev zraňuje – pokud postavy zraní glitha, obdrží 3 body zranění (-O)

Glith (DrD 1.6) - Přírodní úroveň

Vyvolávací emoce: strach či deprese

Vlastnosti: jed (Odl ~ 8 ~ 1 - 6 / 3 - 18), vidění ve tmě (za šera)

Rezistence: obyčejné zbraně 33%

Imunity: žádné

Životaschop.: 6

Útočné číslo: (+2 + 5) = 7

Obranné číslo: (+3 + 1) = 4

Odolnost: 11

Velikost: A0

Pohyblivost: 14/zvíře

Intelligence: 6

Charisma: 3

Zkušenost: 500

Glith (DrD 1.6) - Stínový svět

Vlastnosti: odsávání života (pasivní - 1), regenerace (3), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: neviditelnost 40%

Imunity: žádné

Životaschop.: 6

Útočné číslo: $(+4 + 6/+1) = 10/+1$

Obranné číslo: $(+4 + 2) = 6$

Odolnost: 12

Velikost: B

Pohyblivost: 16/zvíře

Intelligence: 7

Charisma: 4

Zkušenost: 700

Krev glitha zraňuje – pokud jej postavy zraní, jsou zraněny za 1 - 6 životů.

Stín

„...v místech, kde síť své smrtící temnota rozprostírá, nenechej sebe, člověče zbloudilý, klidem zdánlivým k nepozornosti ukolébati. Neb ze stínů temných, všude vůkol se rozprostírajících, stín ještě temnější povstati může a útokem nenadálým o život tě připraviti ještě dříve, než oko tvé vyhasínající spatřiti jej dokáže...“

Na rozdíl od ostatní nemrtvých je stín naprosto nehmotný. Ve tmě je neviditelný, pouze v přímém světle je ho možno spatřit jako černý roztřesený stín humanoidní či jiné bytosti. Tento tvar je nestálý a může se různě měnit, ale pouze tak, aby zachovával původní velikost.

Stíny se vyskytují všude, kde je po celý den naprostá tma. Světlo nevyhledávají, ne snad proto, že by se ho báli, ale chtějí zůstat neodhaleni. Menší stíny se mohou držet ve skupinkách, větší z nich jsou většinou samotáři.

Tento nemrtvý útočí díky svému splynutí s okolní temnotou náhle a nečekaně. V boji se snaží držet ve tmě a získat tak pro sebe výhodu, větší stíny si dokonce kolem sebe Temnotu tvoří. Jiná kouzla černé magie nepoužívají.

Svým zásahem vysává z protivníků nejen životní energii, ale i fyzickou sílu, útoky bojovníků jsou po každém zásahu slabší a až dobrodruh zcela zeslábně, upadne do bezvědomí a během pár hodin zemře. Tato smrt přitáhne z astrální roviny stín stejné velikosti, jako měla ona oběť. Boj proti malým stínům není složitý a ztráta energie způsobená jejich zásahem se dá vyléčit běžnými prostředky, nebo prostě časem. Ovšem proti stínu tvaru i velikosti draka se bojuje velmi těžce. Doporučuji co nejvíce světla, které nemusí být ani příliš intenzivní, jen by mělo pokrývat co největší plochu. Jelikož jsou stíny nehmotné, obyčejné zbraně na ně vůbec nepůsobí. Proto se používají zbraně posvěcené či kouzelné.

Ve Stínovém světě si Stín drží přibližně stejnou podobu jako v přírodní úrovni, až na to, že zde je to mnohem ostřejší, nikoli rozmazaný obrys. Ve Světě stínů tak můžete narazit na Stín, jehož podoba je zcela prokazatelně zvířecí, stejně jako na stíny humanoidní nebo dokonce dračí. Nebojím se říci, že boj s ním je ve Stínové úrovni snazší než v úrovni Přírodní, jde jen o to nepropadnout strachu a beznaději, udržet chladnou hlavu, a pozitivní naladění.

Poznámka: Ztráty energie a síly po zásahu větších forem stínů se mohou léčit dvěma způsoby. Buď jsou na dobrodruha seslána léčivá kouzla v množství několikrát převyšujícím skutečnou velikost zranění (dobrodruh sám pozná, kdy se dostane do původní kondice), nebo je možno vypít speciální elixír, působící přímo proti zraněním způsobeným těmito nemrtvými. Jejich výrobou se zabývají někteří alchymisté, v menší míře pak zkušení kouzelníci, či lovci přízraků.

Stín (DrD+) – Přírodní úroveň

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Maskování (ve tmě, 8), Odsávání života (pasivní), Vidění ve tmě III, Změna tvaru

Rezistence: Neviditelnost (5), Zmatení (1)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zbraně bez démona, Zkamenění

Nové schopnosti: Rezistence vůči Iluzím (1) – 4. úroveň, Kouzlení (Temnota) – 5. úroveň, Vitální magie – 10. úroveň, Odsávání života (aktivní) – 18. úroveň

Vlastnosti: —/+9/—/+5/+3/+8

Odolnost: -1

Výdrž: —

Rychlost: +6

Smysly: —/—/—/+4/+4

BČ: +11

ÚČ: +7

OČ: +6

Zranění: Vol Ψ (protivník si neodečítá Ochranu zbroje)

Ochrana: 1

Velikost: +4

Rozměry: —

Náročnost: +75

Pokud stín svého protivníka zabije, zvýší se jeho Mez zranění o τ (Odl mrtvého).

Stín (DrD+) – Stínový svět

Schopnosti: Maskování (ve tmě, 4), Odsávání života (pasivní), Vidění ve tmě III,

Rezistence: Neviditelnost (5), Zmatení (1)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralyza, Prokletí, Slepota, Zbraně bez démona, Zkamenění

Nové schopnosti: Rezistence vůči Iluzím (1) – 4. úroveň, Kouzlení (Temnota) – 5. úroveň, Vitální magie – 10. úroveň, Odsávání života (aktivní) – 18. úroveň

Vlastnosti: +3/+9/-6/+5/+3/+8

Odolnost: -1

Výdrž: +5

Rychlost: +5

Smysly: —/—/—/+4/+4

BČ: +9

ÚČ: +6

OČ: +4

Zranění: Vol Ψ (protivník si neodečítá Ochranu zbroje)

Ochrana: 1

Velikost: +4

Rozměry: různé

Pokud stín svého protivníka zabije, zvýší se jeho Mez zranění o τ (Odl mrtvého).

Stín, vyšší (DrD 1.6) - Přírodní úroveň

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: černá magie, maskování (ve tmě, -5), odsávání života (pasivní -2), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

Rezistence: iluze 20 %, neviditelnost 80 %

Imunity: jedy, obyčejné zbraně, odsávání života, paralyza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 11

Útočné číslo: 11 (neubírá životy) + odsávání života

Obranné číslo: (+8 + 1) = 9

Odolnost: 23

Velikost:	C
Pohyblivost:	18/humanoid
Intelligence:	18
Charisma:	14
Zkušenost:	1 300
Magenergie:	80 magů

Stín, vyšší (DrD 1.6) - Stínový svět

Vlastnosti: černá magie, maskování (ve tmě, -5), odsávání života (pasivní -2), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

Rezistence: iluze 40 %, neviditelnost 80 %

Imunity: jedy, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 13

Útočné číslo: 13 + odsávání života

Obranné číslo: (+8 + 4) = 13

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 20/magický tvor

Intelligence: 18

Charisma: 14

Zkušenost: 1 800

Magenergie: 90 magů

Lahir

„...i může se stát, že z temnoty noční se poutníku, ničehož zlého nečekajícimu, na hlavu několik bytostí odporných těchto snese. Pak noc prořízne řev bolesti, jak lahirové zažíva poutníka nebohého krve zbavovati se j mou. Nekonečná žízeň jejich po krvi jest, oni v hejnech vražedných útočí, a zkáza po jejich řádění upířím obrovská zvostává...“

Lahirové se vyskytují prakticky výhradně v hejnech, pouze ty největší kusy si mohou dovolit vydat se na lov osamoceně. Na první pohled je totiž lahir velice křehká bytost. Nejvíce připomíná poletuchu staženou z kůže. Mezi předními i zadními končetinami, každou zakončenou dvěma silnými slonovinově zbarvenými drápy, je napnutá kožnatá blána, takže celé lahirovo tělo v podstatě tvoří jakési křídlo. Ti nejmenší nejsou o mnoho větší než netopýr, ti největší oproti tomu dosahují i velikosti orla. Celé tělo je mrtvolně bledé, hlava připomíná holou opičí lebku s hluboko vpadlýma rudě zářícíma očima, silnými čelistmi a dvěma dlouhými tesáky, sloužícími k sání krve.

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

Lahirovy sliny navíc zpomalují reflexy oběti, a tak se snadno stane, že se dobrodruh, omámený přisátým lahirem, stane obětí jiného predátora.

Ve Stínovém světě se lahirové přesunují aktivním letem, jsou mnohem obratnější a rychlejší, což značí, že i nebezpečnější. Na druhou stranu, jsou stále poměrně snadno zranitelní obyčejnými zbraněmi, a bojovník, jehož výsadou je bleskurychlý postřeh a hbité tělo, s takovým létavcem nemývá větších problémů.

Poznámka: Potíž je, že i pokud přisátý lahir zemře, jeho tělo se stále zuby-drápy drží těla oběti. V takovém případě nezbyvá nic jiného než netvorovo tělo vypálit, neboť jeho drápy

mohou být zaseknuty až několik centimetrů hluboko a oběti způsobují značnou bolest. Jizvy po útoku lahira patří k těm obzvláště nejděsivějším.

Lahirové (DrD+) - Přírodní úroveň

Schopnosti: Maskování (1), Vidění ve tmě I

Rezistence: -

Imunity: Jedy, Prokletí

Nové schopnosti: Vidění ve tmě II - 3.úroveň, Zbraně bez démona (1) - 6. úroveň, Vidění ve tmě III - 9. úroveň, Regenerace (Úroveň/4) - 12. úroveň

Vlastnosti: -8/-1/-10/+3/-8/+5

Odolnost: -14

Výdrž: -8

Rychlost: -6 (na zemi)
+0 (plachtění)

Smysly: +5/+3/+10/+1/-10

BČ: -

-2

ÚČ: -

-1

OČ: -4

Ochrana: 0

Zranění hejna: +3 S drápy

Zranění: -3 S drápy

Mez zranění hejna: +10 a více

Velikost: -20

Rozměry: jeden lahir 0,1 m

Náročnost: +47

Lahirové (DrD+) - Stínový svět

Schopnosti: Vidění ve tmě I

Rezistence: -

Imunity: Jedy, Prokletí

Nové schopnosti: Vidění ve tmě II - 3.úroveň, Vidění ve tmě III - 9. úroveň, Regenerace (Úroveň/4) - 12. úroveň

Vlastnosti: -8/+12/-15/+2/-8/+5

Odolnost: -14

Výdrž: -8

Rychlost: +9 (let)

Smysly: +3/+8/+12/+2/-10

BČ: -

+7

ÚČ: -

+4

OČ: +0

Ochrana: 0

Zranění hejna: +6 S drápy

Zranění: -1 S drápy

Mez zranění hejna: +10 a více

Velikost: -14

Rozměry: jeden lahir 0,2 m

Náročnost: +47

Lahirové útočí do páté úrovně včetně zásadně v hejnech, teprve od šesté úrovně dosáhnou takové velikosti, že mohou lovit samostatně. První údaj platí pro hejno, druhý údaj pro jedince.

Lahir útočí tak, že se přísaje. Po úspěšném útoku zůstává přísátý a vysává každé kolo počet životů odpovídající jeho Úrovní. Přísátého lahira lze zabít (Hod na OC = 0), ale i tak zůstane přísátý. Pokud se postavy snaží lahira odtrhnout je to hod na porovnání: *Sil postavy* + 2k6+ proti *Sil lahira* +6 + 2k6+.

Lahir může sát nejvýše tolik kol, kolik je čtyřnásobek jeho úrovně, pak, jako nasáté klíště odpadá.

Lahir (DrD 1.6) - Přírodní úroveň

Vlastnosti: maskování (20), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: obyčejné zbraně 50 %

Imunity: jedy, prokletí

Životaschop.: 1 život

Útočné číslo: zvl.

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

Obranné číslo: zvl.

$$(+1 + 1) = 2$$

Odolnost: 6

Velikost: A0

Pohyblivost: 1/okřídlenec (na zemi)

12/okřídlenec (plachtění)

Intelligence: 1

Charisma: 2

Zkušenost: 700

Lahir (DrD 1.6) - Stínový svět

Vlastnosti: vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: žádné

Imunity: jedy, prokletí

Životaschop.: 1 život

Útočné číslo: zvl.

$$(+1 + 3/+2) = 4/+2$$

Obranné číslo: zvl.

$$(+4 + 1) = 5$$

Odolnost: 7

Velikost: A0

Pohyblivost: 17/okřídlenec (let)

Intelligence: 1

Charisma: 2

Zkušenost: 8 500

Lahirové útočí zpravidla jako hejno o 10 - 50 jedincích. Toto hejno se bere jako tvor s útočným číslem 13/-2 a obranou 1. Při jednom útoku lze vyřadit i více lahirů, je-li hod na útok alespoň o 4 větší než je potřeba.

Větší jedinci jsou schopni útočit i samostatně.

Po úspěšném útoku se lahir přisaje a každé kolo vysává 2 - 12 životů. Maximálně je schopen sát 3k6 kol.

Pojídač magie

„...ten jež se postrachem čarodějníků všech stává, ten, jehož žádný kouzelník i ve snu nejtemnějším potkati se strěží. Neboť pro osobu magií nadanou, není z sevření jeho úniku, anžto on magii všecku vysává a do těla svého nenasytně vstřebává...“

Pojídač magie. Myšlenková bytost všemi osobami s magií manipulující nejvíce obávaná. Jeho hlad je nekonečný, stejně jako jeho schopnost magii vstřebat.

Jeho dlouhé tělo připomíná mloka, temné a neustále se lesknoucí slizem, se čtyřmi páry nohou, avšak jeho hmota je nestálá a jako houba se může roztáhnout a prorůst do širého okolí. Bojovník by si ale měl dát největší pozor na jeho tři jazyky. Rudě pulzující jazyk se nejvíce podobá nástroji, který využívá chameleon. Až na fakt, že chameleoní jazyk není opatřen množstvím ostrých trnů se zpětnými háčky. Jazyky pojídače magie mohou dosáhnout i dvojnásobné délky jeho mločího těla.

Pro kouzelníka je však pojídač ještě daleko těžším protivníkem. Nejenom, že dokáže vysát energii jednou seslaného kouzla, takže ohnivě koule se v jeho blízkosti vypařují do vzduchu a blesky jsou jeho kůží neškodně pohlcovány. Vězte, že to není nic, pokud se čaroděj nějakým způsobem dostane do sevření pojídačových pařátů nebo jazyků. Pohled na vysátou vyschlou schránku, která bývala čarodějovým tělem, dokáže obrátit žaludek i otrlým válečníkům.

Pojídač má sice oči, ale vnímá celým povrchem svého těla, takže na útoky zezadu můžete zapomenout, nemluvě o tom, že i tam si dokáže případný útok pohlídat svými jazyky. Jako nejlepší taktika se jeví ostřelovat ho z dálky. Pokud si nedáte říci a pustíte se s ním do boje nablízko, nikdy nechoďte osamocen, jeho třem jazykům útočícím najednou se prostě neubráníte. Bojovníci by měli být alespoň dva, aby se mohli navzájem krýt.

Pojídač magie roste s tím, kolik magie za život již spotřeboval. Nejmenší jsou velcí asi jako lovecký pes, největší pak mohou být velcí jako drak. Nechci si ani představit, jak by vypadal pojídač, který by získal přístup k Bělozdroji.

Jeho podoba ve Stínovém světě se od té v Přírodní úrovni výrazně liší. Místo osmi nohou má nyní osm, bohatě se větvících chapadel, opatřených jedovými trny. Nebezpečí, představované jeho jazyky, přetrvává i ve Stínové úrovni, kde ovšem nejsou sálavě rudé, ale naopak temné jako noc, kdežto jeho tělo hoří jasně modrými plameny, které už tak dost silnému netvorovi poskytují další ochranu.

Poznámka: Pozor na magické zbraně! Energii run dokáže pojídač beze zbytku vysát při jediném zásahu, a vaše opečovávaná zbraň bude najednou bezcenná. Doporučuji používat zbraně obyčejné, nejlepší volbou pak jsou jednoznačně zbraně stříbrné, nebo překvapivě zlaté.

Pojídač magie (DrD+) – Přírodní úroveň

Schopnosti: Vycítění magie, Pohlcování magie (pasivní), Odsávání magenergie, Vidění magenergie, Sevření

Rezistence: Psychické útoky (8), Zbraně bez démona (3)

Imunity: Veškerá magie, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života

Zranitelnost: Stříbrné zbraně (6), Zlaté zbraně (6)

Nové schopnosti: Odsávání magie (z předmětů) – 9.úroveň, Pohlcování magie (aktivní) – 12.úroveň

Vlastnosti: +1/+2/-8/+3/-2/+0

Odolnost: +2

Výdrž: +3

Rychlost: +5

Smysly: +8/+12/+0/-6/-10 + Vidění magenergie +10

BČ:	+6
ÚČ:	+2 pařáty
	+6 jazyky
OČ:	+0
Ochrana:	1
ZZ:	4D pařáty
	5B jazyky
Velikost:	+2
Rozměry:	1,5m/0,3m
Náročnost:	+72

Pohlcování magie: myšlenková bytost dokáže vysát beze zbytku všechnu magii z kouzel na ni seslaných. Pokud se jedná o pohlcování aktivní, doplňuje si tak vlastní životy o velikosti rovné použité magenergii. Pokud tedy kouzlo stálo 3 magy, jeho pohlčením si bytost doplní až 3 životy.

Vidění magenergie: všechny bytosti a předměty obsahující nějakou magenergii, dokáže myšlenková bytost až do vzdálenosti +12 + Úroveň vnímat.

Odsávání magie z předmětů: bytost dokáže vysávat magii z předmětů. Pokud na ni někdo zaútočí magicky posílenou / prokletou zbraní, tento útok sníží všechny bonusy / postihy, které tato zbraň poskytuje o 1. Pokud bytost zároveň aktivně pohlcuje magii, může si tak vyléčit tolik životů, kolik parametrů snížila. Záleží hlavně na úvaze PJe, jak se vliv odsátí projeví.

Díky svým jazykům může Pojídač magie útočit až na tři cíle současně.

Pojídač magie (DrD+) – Stínový svět

Schopnosti: Vycítění magie, Pohlcování magie (pasivní), Odsávání magenergie, Vidění magenergie, Sevření (jazyky/pařáty), Jed (Doména = fyz.; Prudkost = kolo; Zdroj = pas.; Vlastnost = Odl; Nebezp. = Úroveň + 4; Velikost = Úroveň/2; Živlová příslušnost = +Z; Účinek = Velikost + 3, Sil,Obr,Zrč – Vel.; Doba propuknutí = ihned);

Rezistence: Psychické útoky (8)

Imunity: Veškerá magie, Neviditelnost, Odsávání magenergie, Odsávání života

Zranitelnost: Stříbrné zbraně (6), Zlaté zbraně (6)

Nové schopnosti: Odsávání magie z předmětů – 9.úroveň, pohlcování magie (aktivní) – 12.úroveň

Vlastnosti:	+1/+2/-8/+3/-2/+0
Odolnost:	+2
Výdrž:	+3
Rychlost:	+5
Smysly:	+8/+12/+0/-6/-10 + Vidění magenergie +10
BČ:	+6
ÚČ:	+5 chapadla
	+6 jazyky
OČ:	+0
Ochrana:	1
ZZ:	2B chapadla (+ jed)
	5B jazyky
Velikost:	+2
Rozměry:	1,5m/0,3m

Pojídač může zranit již pouhým žářem, který z něj sálá. Pro vyhodnocení účinku použijte mechanismus uvedený u kohouta ohnivého (PPJ), ZZ je Úroveň/3. Pokud pojídač útočí chapadly, může zároveň napadnout až čtyři cíle, útočí li jazyky, může napadnout cíle tři.

Pojídač magie (DrD 1.6) - Přírodní úroveň

Vlastnosti: odsávání magenergie (vyšší), pohlcování magenergie, vnímání magického pole (90 %)

Rezistence: psychické útoky 70 %

Imunity: veškerá magie, neviditelnost, odsávání magenergie, odsávání života, obyčejné zbraně

Životaschop.: 25

Útočné číslo: $(+8 + 8/+6) = 16/+4$ pařáty
 $(+7 +6/+5) = 16/+5$ jazyky 3x za kolo

Obranné číslo: $(+6 + 4) = 10$

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 25/humanoid

Intelligence: 18

Charisma: 12

Zkušenost: 8 500

Pohlcování magie: myšlenková bytost dokáže vysát beze zbytku všechnu magii z kouzel na ni seslaných a doplnit si tak vlastní životy o velikosti rovné použité magenergii. Pokud tedy kouzlo stálo 3 magy, jeho pohlcením si bytost doplní až 3 životy.

Odsávání magie z předmětů: bytost dokáže vysávat magii z předmětů. Pokud na ni někdo zaútočí magicky posílenou / prokletou zbraní, tento útok sníží všechny bonusy / postihy, které tato zbraň poskytuje o 1. Pokud bytost zároveň aktivně pohlcuje magii, může si tak vyléčit tolik životů, kolik parametrů snížila. Záleží hlavně na úvaze PJ, jak se vliv odsátí projeví.

Pojídač magie (DrD 1.6) - Stínový svět

Vlastnosti: jed (Odl ~ 13 ~ 1 - 10 / 3 - 30), odsávání magenergie (vyšší), pohlcování magenergie, vnímání magického pole (90 %)

Rezistence: psychické útoky 70 %

Imunity: veškerá magie, neviditelnost, odsávání magenergie, odsávání života

Životaschop.: 25

Útočné číslo: $(+7 + 4/+4) = 11/+4$ chapadla 4x za kolo
 $(+7 +6/+5) = 16/+5$ jazyky 3x za kolo

Obranné číslo: $(+6 + 4) = 10$

Odolnost: 23

Velikost: C

Pohyblivost: 25/humanoid

Intelligence: 18

Charisma: 13

Zkušenost: 8 500

Golem

Oronornští mágové se při své ochraně nespolehali jenom na magii, ale když na to přišlo, měli v záloze připraveného jednoho ze silných arvedanských golemů

Ten měl podobu přes tři metry vysoké sochy z bílé keramiky, vymodelované do podoby dokonalé sochy muže. Na jeho pažích slabě pableskují vypálené runy.

Golema však mágové nikdy nestačili použít a tak stále v pozoru čeká v atriu na pokyn, který nepřijde. Pokud tedy ovšem postavy nenajdou vazebný předmět – náhrdelník s krystalem agiaronu. Ten je ukryt v pokoji Arcimistra Vaderose, chráněn hádankou a heslem.

Golem (DrD 1.6)

Životaschopnost:	18
Útočné číslo:	(+8 + 5/+2) = 13/+2
Obranné číslo:	(-1 + 10) = 9
Velikost:	C
Zranitelnost:	B, C, D, G, H, I, J, K, L
Pohyblivost:	10/ magický tvor
Intelligence:	-
Charisma:	3
Zkušenost:	5 000

Golem (DrD+)

Vlastnosti:	+20/+7/-5/+8/-/+10
Odolnost:	+16
Výdrž:	-
Rychlost:	+9
Smysly:	+0/+0/+0/+0/+0
BČ:	+7
ÚČ:	+10
OČ:	+4
Ochrana:	12
Zranění:	14 D
Nezranitelnost:	B, Ψ
Velikost:	+6
Rozměry:	3 m / -

ZDROJOVÝ KRYSTAL

Zdrojový krystal, stvořený z agiaronu, sloužící jako zdroj magie pro přesuny do Stínového světa může svému nositeli propůjčit mnoho výjimečných schopností:

Zvyšuje Vůli nositele o 2.

Stínové chapadlo: Dává nositeli možnost vyčarovat stínová chapadla. Tato chapadla, tvořená čirou temnotou zdánlivě vyrůstají ze zad nositele. Ten může naráz vyvolat až čtyři, každé z nich má přitom ÚČ +11, ZZ 12 D (DrD+), respektive ÚČ 14/+6 a nositel s ním může využít schopnost *Sevření* (DrD+). Také může útočit až na čtyři cíle za kolo, respektive má bonus +18 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému. Na používání chapadel se musí nositel plně soustředit.

Přechod: pomocí krystalu může nositel bez omezení přecházet mezi Stínovým světem a Přírodní úrovní. Stejně tak může libovolně přenášet různé předměty či osoby (proti tomu se lze bránit hodem na odolání magii).

Stínový štít: Obalí nositele temnou sférou, která pohlcuje veškerá kouzla do kvality magenergie 6 (DrD+), respektive chrání jako svitek *ochrana před kouzly* s magenergií 15 magů.

Pozn.: Používání krystalu je těžká záležitost, pokud postava nezná příslušné materiály (téměř výhradně arvedanského původu), jedná se o hod:

Vol + OD Znalost artefaktů + 2k6+, Nedokáže použít ~26 ~Dokáže použít. (DrD+)

Int ~ 14 ~ dokáže použít / nedokáže použít

Pozn.: Myšlenkové bytosti jsou uvedeny na první úrovni. V dobrodružství doporučuji lavírovat mezi devátou až čtrnáctou úrovní, Kurátor je pak na úrovni devatenácté.

***Text: David „Seth“ Rozsival
Aplikace: Michal „Nazarei“ Vraštil***

Dobrodružství bylo odheráno na Gameconu 2009, a poprvé se objevilo v Dechu draka 12/2009.