

PROKLETÉ PŘEDMĚTY

Kniha tisíce hrůz

Gramotnost není v současnosti na Asterionu nikterak vysoká, ale vždy tomu tak nebylo. Proto se nelze divit, že světlo světa spatřil tento magický předmět, mocná zbraň proti každému, kdo umí číst. Stačí se totiž jen na chvíli ponořit do stránek Knihy tisíce hrůz a ze skrytých koutů mysli se začnou vynořovat dávno zasunuté a zapomenuté strachy. Řádek po řádku se vkrádají zpět do vědomí, až úplně ovládnou všechny smysly. Prapodivné hrůzy a příšery se náhle stanou realitou, útočí na duševní rovnováhu čtenáře Knihy a postupně jej stahují do propasti šílenství. Přesto se lze jen velmi stěží od textu odtrhnout, chce to obrovské vypětí vůle, protože jedna z vlastností Knihy tisíce hrůz je držet oběť pevným psychickým poutem, aby nepřestávala číst.

Kniha samotná vypadá velmi okázale, je vázaná v jasné červeno-fialové kůži a zdobená zlatým kováním a broušenými kameny. V kůži je vyražena kresba a několik nápisů. Nelze na ní postřehnout jakékoliv známky času, září novotou jako v den, kdy byla vyrobena. Neobsahuje velké množství listů, je poměrně tenká.

Všechny nápisy a kresby v knize i na jejím obalu nemají stálý tvar. Tento magický předmět dokáže udělat nepozorovanou sondu do lidského myšlení a najít tam ty nejlákavější tužby a přání. Právě je Kniha otiskne na svých stránkách, ať už formou textu nebo v obrazech (a tak může být velmi nebezpečná i těm, kteří číst neumí). Kniha většinou vybírá rodný jazyk čtenáře, aby měl z četby co největší požitek a nechal se jí strhnout, ale někdy je rafinovaná a používá spíše učený jazyk (zpravidla arvedanštinu), aby zaujala opatrné badatele a čaroděje. Cílem Knihy, účelem, pro nějž byla vyrobena, je poškodit intelektuální potenciál nepřítele. Různé varianty tohoto magického předmětu byly nasazovány při záškodnických a propagandistických válkách, dlouho předtím, než došlo k vojenskému úderu, nebo při nekonečných obléháních.

Prokletý kupec

Řekne-li se „kupec“, většina z nás si představí více či méně zámožného příslušníka střední nebo vyšší vrstvy, který s nejméně jedním masivním prstenem na ruce, zahalen do pláště ze vzácné látky, blahosklonně kyne na pozdrav kolemjdoucím.

Při vyslovení slova kupec jen málokdo vidí dobrodruha, který se plahočí po nehostinných cizích zemích, který musí být odhodlán čelit nebezpečí v podobě lapků či domácí vrchnosti (která se často nechová jinak než obyčejní lapkové). Ano, kupec musí být připraven na cokoli, neboť je v jeho naturelu riskovat, snažit se dobýt nové trhy, urvat si co největší krajíc, prodat s co možná největší marží. Za to však často platí nemalou daň v podobě fyzického a duševního utrpení na cestách za zbožím. Nežřídko se stane, že zaplatí cenu nejvyšší, vlastní život. Kupci je vlastní, že vše posuzuje v cenách zboží či v hodnotě peněz. Proto lze v účetních knihách nalézt v oddílu má dáti: „Kerjuk z Rilonda dluží za smrt mého synovce tamtéž“, následuje oddíl náklady, kde je jistá kulantní suma, a v oddílu daň: „Zaplaceno.“ Samozřejmě až po odstranění dotyčného.

Pojem kupec však není pouze označením pro živou bytost, zabývající se obchodem. Kupec je název i pro sadu tří předmětů: kupeckých vah, truhličky a měšce. Tyto tři předměty vyrobil orčí alchymista Bel-odre. Vložil do každého z nich schopnost oslabit odpor oponenta a zvýšit přesvědčovací schopnost majitele. Nikdy je nepoužíval dohromady, protože tyto předměty nevyrobil najednou, ale postupně, a po určité době každý z nich ztratil. Přesněji řečeno, měšec mu byl ukraden a Bel-odre byl zabit.

Kupecké váhy – obyčejné jednoramenné váhy s posuvným protizávažím, s nečitelnou stupnicí, jakých můžete na každém tržišti vidět několik, nepřinášejí vlastníkovu výhodu nesprávným vážením. Nikdy neváží jinak než přesně, ale dokáží soustředit pozornost kupujícího na svůj ladný kývavý pohyb, a tím jej přivést do jakéhosi polotransu, kdy je

ochoten zaplatit i podstatně vyšší sumu. Truhlička – kamenná skříňka vykládaná měkkým dřevem vytváří iluzi, že je neustále prázdná. Při každém otevření vypadá úplně stejně. Nejedná se o žádnou schránku do mimoprostoru či bezednou truhlu, ale o precizně provedené iluzorní kouzlo. Ať už je v ní cokoli, stále se jeví prázdnou. Měšec je vyrobený z temně rudé, silné, ale poddajné kůže, ovázan černým provázkem z aruby. Tvrdí se, že barva měšce je barvou zaschlé Bel-odrovy krve. Pokud je známo, nemá žádné zvláštní vlastnosti. Tyto tři předměty pospolu – nemusí mít bezpodmínečně jediného majitele, stačí, že jsou blízko sebe, např. ve vlastnictví různých členů družiny – jsou nazývány prokletým kupcem.

Vliv prokletého kupce na majitele je natolik silný, nakolik jen dokáže být silná touha po penězích a vítězství. Majitele stravuje touha a chamtivost. Prokletý kupec ovlivní smýšlení majitele k pocitům nadřazenosti a snadného a samozřejmého vítězství. Prokletého kupce provází mnoho historek. Byl zhoubou již mnoha skupinám společníků, kteří byli přesvědčeni, že jsou přáteli na život i na smrt. Smrti se jim také mnohokrát dostalo spolu s prokletým kupcem. Běžně se stávalo, že družina získala tyto tři předměty a protože po nich pátrala, znala jejich popis. Ve snaze zneškodnit jejich neblahý účinek a profitovat z jednotlivých kusů si je rozdělila. Nějaký čas vše fungovalo ke spokojenosti vlastníků, ale vzhledem k tomu, že měšec neměl jinou funkci než ostatní měšce, jeho majitele začala přemáhat touha získat některý z ostatních předmětů. Tak se většinou stalo, že se prokletý kupec postupně spojil dohromady. Na život a na smrt...

Prokletý kupec dokáže z běžného obchodu udělat krvavou řež. Vlastník kupce nejprve „omámí“ svého obchodního „partnera“, který s ním provede nevýhodný obchod. Ale vliv prokletého kupce přesvědčí svého vlastníka, aby za každou cenu získal zpět i zboží, jež bylo předmětem obchodu. A takový „obchod“ se málokdy obejde bez krveprolití.

Sedm darů Tablatových

Tablat byl mocný čaroděj původem z Danérie, mistr zaklínacích i odeklnacích kouzel. Byl to dobrodruh, který se před necelými sto lety vydal na Taru. Sám, ale i v doprovodu přátel, procestoval její velký kus. Prozkoumal několik zapomenutých míst a starých ruin, kde našel cenné památky na Arvedany či dávné korully. Nakonec zavítal do jižních krajů, ovládaných skřety, a zde se nechal zlákat možností získat nové vědomosti za cenu služby Karu Démonovi.

Na stará kolena se odebral s množstvím nashromážděného majetku někam do Zelanských vrchů. Najal sedm vynikajících stavitelů, aby za pomoci svého umění a jeho kouzel postavili nedobytné a zároveň přepychové sídlo. Když bylo dokončeno, pozval všech sedm mistrů na hostinu, během které každého věnoval výjimečný dar. Trpasličímu kameníkovi daroval lintirové kladivo, elfímu řezbáři sponu z athorského stříbra, skřítčího mistra zahradníka, který pro čaroděje zřídil divukrásnou zahradu, podaroval kouzelnou vyřezávanou holí. Orkovi, jenž vybudoval podzemí pod Tablatovým sídlem, věnoval nikdy nehasnoucí lucernu a třem lidským stavitelům daroval čelenku, náramek a prsten ze zlata.

Všechny darované předměty měly kouzelnou moc podpořit a ještě více umocnit umění svých majitelů, zároveň na nich však ležela mocná kletba. Všichni ztratili navždy vzpomínky na dobu strávenou v Zelanských vrších. Tablat se tak pojistil, aby nevyzradili polohu jeho sídla. Mnoho umělců, čarodějů, tvůrců kouzelných předmětů, ale také prostých řemeslníků, závidělo sedmi stavitelům jejich moc. A tak se postupně většina Tablatových darů dostala díky úkladům, vraždám a zradě do cizích rukou, potřísněných krví původních majitelů. Zlatý prsten se dnes nachází v pokladnici jednoho bohatého hobitího obchodníka, zlatý náramek a stříbrná spona jsou pohřbeny společně s kostmi svých majitelů neznámo kde. Orčí lucerna neustále mění své majitele kdesi v Podzemní říši, hůl skřítčího zahradníka nyní patří vůdci bandy loupežníků ze Zlatého lesa a trpasličí kladivo vlastní syn původního majitele, který pro něj neváhal zabít svého otce a nyní žije ve vyhnanství. Jedině majitel zlaté čelenky skonal přirozenou smrtí a jeho poklad zdobí hlavu sochy v paláci jednoho z albirejských paláců.

Ač to nebylo součástí Tablatova zakletí, většině vlastníků přinesly jeho dary smrt. Pojem „Tablatovy dary“ se díky tomu rozšířil mezi obyvateli dálav jako výraz pro něco nechťného, pro dar, který způsobí více neštěstí než užítku.

Tablatovy dary byly určeny pouze pro sedm mistrů stavitelů. Pokud je vlastní někdo jiný, začnou poškozovat jeho rozum a paměť. Dříve či později přivedou své nové majitele k šílenství, úplnému zapomnění, některé dohnaly až k sebevraždě. Přesto se stále najdou mnozí, kteří jsou za ně ochotni zaplatit bohatou odměnu. Kromě jejich tvůrčí moci je zde legenda o Tablatovi, která vypráví, že až někdo shromáždí všech sedm předmětů, objeví cestu k Tablatovu sídlu, kde se ukrývá pohádkové bohatství. Možná ale také nalezne cestu ke své zkáze. Sídlu starého čaroděje ukrývá mnoho nebezpečných nástrah a kdoví, co se vlastně stalo se samotným Tablatem...

Sekera Kuzmy Krvavého Ostří

Na Barbarském pobřeží na Lendoru žije mnoho knížat a vladyků, kteří spravují svá maličká území a rok co rok vyrážejí na jih. Buď na svých dračích lodích plení pobřeží všech království a zemí, na které narazí, nebo jedná-li se o vnitrozemský kmen, vyrážejí na svých chlupatých a mohutných koních do Storabska, Almendoru, Trpasličích hor nebo Země klidu a přivážejí si mnohou kořist.

Jedním z takových knížat byl i Kuzma, zvaný Krvavé Ostří. Jeho gorog, tedy dřevěné hradiště, leželo na samé hranici barbarských území při řece Tuzně, která na svém dolním toku tvoří východní hranici Storabska, a Kuzma se svými družiníky vyrážel každoročně plení a drancovat severní pohraničí Východního království. Roku 625 k.l. shromáždil pod své vedení velkou armádu složenou z bojovníků z mnoha kmenů a knížectví. S tímto, několik set hlav čítajícím vojskem vyrazil do Almendoru a po krátkém obléhání se mu 20. rozkvetu podařilo dobýt a do základů vyplenit a vypálit město Hladinu, které leží při Latvickém jezeře, na úplné hranici Východního království. Kromě kořisti se tehdy Kuzma přivedl na svůj gorog i mnohé zajatce, mezi kterými byl i známý tvůrce magických předmětů Geagorix Šouponoh.

Kuzmův volchv Vanadij záhy rozpoznal Geagorixovo nadání a oznámil to svému pánu. A tak se Kuzma rozhodl Geagorixe využít a dal mu za úkol vyrobit artefakt, vrhací sekeru, která by se vždy vrátila do rukou svého pána. Geagorix namítal, že již za svůj život několik artefaktů vyrobil a další již nezvládne, leč marně. Tím Kuzmu pouze rozhněval a ten mu dal useknout nohy. Tehdy Geagorix zanevřel na život a upnul se jen k pomstě. Vyrobil Kuzmovi onu sekeru, vskutku krásnou a smrtící zbraň, vložil do ní mocná zaklínadla a při této práci zemřel. Přesto však ze sekery učinil svou pomstu. Sekera Kuzmy Krvavého Ostří se po hození skutečně vrací do rukou svého pána, jenže na zpáteční cestě nabere neskutečnou rychlost a namíří si to na hlavu toho, kdo ji hodil. Chytit ji je obtížné až nemožné, a stává se tak pro svého majitele smrtící.

Geagorix však marně doufal, že tímto „háčkem“ zahubí svého trýznitele a vraha. Kuzma byl totiž pravý bohatýr, drsný syn severu, muž mocných paží a zvířecích reflexů a sekeru se mu vždy podařilo zachytit, aniž by jej zranila. Ovšem v jedné ze šarvátek s almendorskými pohraničními šlechtici Kuzma padl. Sekera tím přešla k jeho přemožiteli, baronu Vigallymu, v jehož rodině způsobila velké neštěstí, neboť zahubila jeho jediného syna. To, co Geagorix zamýšlel jako pomstu pro seveřany, se obrátilo proti jeho krajanům, a v tom lze vidět pravé prokletí sekery Kuzmy Krvavého Ostří. Nějaký čas pak sekera ležela na hradě Vigallyů, než byla prodána kapitánu Hramirovi z boševalské stráže, kterého rovněž zabila, a tak to pokračovalo i v dalších letech. Sekera změnila majitele už snad dvěstěkrát, ať už prodejem, darováním, sázkou nebo jako kořist, a dobrou stovku svých majitelů zahubila. Na Lendoru byla již tak známá, že ji roku 841 nechal její tehdejší majitel, Gorazd Pěnkodrav, odvést na Taru, kde opět měnila majitele a zabíjela. Nyní je volně k zakoupení v Hošporově krámě s kouzelnými zbraněmi v Albireu. Hošpor zná její historii takřka celou, neboť po ní horlivě pátral, ovšem potencionálním zákazníkům sděluje jen onu část o krutém seveřanu Kuzmovi,

který po své sekeře získal jméno a po němž se dnes jmenuje i ona. Vypráví se sice, že kdo sekeru získá jako kořist v boji, proti tomu se neobrátil, leč není to pravda a od dob severského bohatýra Kuzmy se nenašel nikdo, kdo by ji ovládl a dokázal chytit.

Popis pro Dračí doupě 1.6

Kniha tisíce hrůz

Postava, které se kniha dostane do rukou, si hází proti pasti jako při ověřování dovednosti čtení a psaní (PPP). Síla pasti je začne číst / nezačne číst. Z toho je vidět, že inteligentní postavy s dobrou úrovní čtení mají daleko větší šanci podlehout než postavy, které čtou jen s obtížemi. U postav, jež číst vůbec neumí, může PJ rozhodnout, že na ně kniha vůbec nepůsobí, nebo naopak na ně může působit automaticky, např. podobou zajímavých obrázků. Jestliže se postava do knihy začte, hází si každý alden, kdy si v ní denně četla, proti pasti $\text{Žvt} + \text{Int} \sim 9 \sim$ pokles pasti o 1 / snížení stupně inteligence o 1, zvýšení nebezpečnosti této pasti při dalším hodu o 1 a účinky jako při posednutí démonem schizofrenie (PPP). Ať už postava v hodu proti pasti uspěje nebo neuspěje, bude si chtít číst v knize dál. Doba, po kterou si bude číst, závisí na konkrétních okolnostech, ale postava se bude snažit číst si každý den alespoň hodinu. Když se podaří postavě třikrát za sebou odolat, ztratí o knihu zájem a bude mít nutkání ji někomu darovat nebo prodat. Inteligenci sníženou nanejvýš o čtyři stupně lze obnovit na původní hodnotu pobytem v klidném prostředí s odpovídající péčí (např. chrámu Estel) rychlostí jeden stupeň za dva týdny, vyšší pokles je vesměs trvalého rázu.

Prokletý kupec

Váhy – majitel vah má při ověřování handlování (PPP) či podobných dovedností bonus +3 k hodu proti pasti.

Truhlička – nápadnost jakéhokoli předmětu, který se v ní nachází, se snižuje o 50 %. Toto se netýká majitele truhličky – ten je schopen spatřit vše, co je uvnitř.

Měšec – po aldenu držení si jeho vlastník hází proti pasti $\text{Int} \sim 8 \sim$ nic / snaha o získání vah a truhly (jakýmkoli způsobem).

Jestliže jsou tyto předměty majetkem jedné postavy či úzkého okruhu lidí, začnou působit jako démon touhy po zlatě (PPP) s tím, že na místě zlata figuruje jakýkoli předmět, který majitel prodal nebo vyměnil. Účinky prokletého kupce závisí rovněž na inteligenci držitele (méně inteligentní postava může kupujícího napadnout okamžitě a věc mu sebrat, zatímco inteligentní majitelé dokáží splétat složité intriky). Navíc kupec sugeruje pocit, že pro jistotu je lepší se dotyčného obchodního partnera natrvalo zbavit.

Sedm darů Tablatových

Původní majitelé těchto předmětů byli ve svém povolání ve všech jeho schopnostech zvýhodněni, jako by byli o dvě úrovně výš. U zvláštních dovedností se uvažovalo, jako by je postava ovládala na stupni o 1 vyšším, než jakému se skutečně naučila (např. dovednost, již by za normálních okolností uměla průměrně, ovládala s použitím Tablatova daru na stupni dobře).

Pokud si předmět přivlastní jiná postava, hází si každé ráno 1k6. Padne-li 1-2, účinkuje předmět výše popsáným způsobem, při výsledku 3-6 se však chová, jako by ji posedl démon marnosti života (PPP), a navíc si nebude pamatovat nic, co se dělo přecházející 1-3 dny.

Sekera Kuzmy Krvavého Ostří

Jedná se o sekeru se SZ 6/+2, OZ 0 a pokud se použije jako vrhací zbraň, má dolet 8/16/24. Věhlas tohoto artefaktu je +3, v některých částech Lendoru +5.

Pokud někdo začne touto sekerou bojovat, musí si na začátku boje hodit proti pasti $\text{Odl} \sim 9 \sim$ normální boj / postava sekeru hodí. Pokud není útok úspěšný, sekera se pokusí „vrátit se“

k majiteli. Ten si hází proti pasti Obr ~ 8 + hod na útok ~ zachycení sekery / útok. Cílem tohoto útoku je samotný majitel a postupuje se, jako by byl nehybným protivníkem. Síla útoku činí tolik, kolik činil neúspěšný vrh (viz výše).