

## A.1 Talisman tajemství

### A.1.1 Slovo na úvod

Dobrodružství se začíná odvíjet za zdmi Daine, kláštera řádu Subotam. Zdejší mniši hledají schopné dobrodruhy, kteří by se vydali získat ztracený talisman. Subotamové jej musí získat dříve, než se dostane do rukou Zylových nočních stínů. Ty budou družině v její snaze zdatně konkurovat.

Dobrodružství je vhodné pro 5. - 7. úroveň.

### A.1.2 Zápletka

Družina bude oslovena mladým subotamským mnichem jménem Pirhet. Ten ji požádá jménem svých představených o pomoc ve velice choulostivé věci, týkající se starých ruin v Háji starých zelanů. Bude zdvořilý, avšak neodbytný. Pokud jej dobrodruzi vyslechnou a rozhodnou se pomoci (v opačném případě bys je mohl upozornit, že mniši z kláštera Subotam jsou velice uznávanou instancí, tudíž odmítnout jim pomoci by nemuselo prospět popularitě a pověsti družiny), zavede je Pirhet do kláštera Daine. Příchod postav do kláštera můžeš okomentovat třeba těmito slovy:

*„Stoupáte klikatou cestou k mohutnému klášternímu komplexu. Nad vchodem do Daine stojí velkým písmem napsáno Subotam. Váš průvodce zaklepe mohutným klepadlem ve tvaru lva a zevnitř se ozve hlas gongu. Otevře vám postarší mnich. Mile se usměje a zve vás dál se slovy: mistr Iskalon již čeká. Nyní procházíte nádvořím, kde nesčetné kroky mnichů vyšlapaly prohlubně do letité kamenné dlažby. Všude tu na vás shlíží sochy mocných hrdinů a válečníků. V nedalekém sloupoví jedné z budov právě subotamský učitel vede výuku svých žáků:*

*„Neustále si snaž v duchu vyobrazit pohled očí svého protivníka, říká, tak budeš mít přehled o každém jeho pohybu. Oči tvého nepřítele jsou jako plaménky ohně, brána do skrytého nitra, k jeho emocím a pocitům, díky nimž vždy poznáš soupeřovu momentální polohu“. Konečně stoupáte po širokém schodišti do největší a ústřední budovy Daine, chrámu mnichů Subotam. V hlavní lodi několik postarších mnichů tiše medituje před několikametrovou sochou boha Gora. Pirhet vás vede jednou z bočních chodeb před prosté dřevěné dveře. Míjíte několik místností, z jedné z nich hluboký hlas pronáší: „Bolest je váš nejlepší přítel, nauč se ji znát a překonávat. Bez bolesti není možné dosáhnout dokonalosti.“*

*Pirhet tichounce zatuká na dřevěné dveře před vámi. Jemně se ukloní směrem k vám a tiše odejde. Z místnosti za dveřmi se ozve příjemný mužský hlas: „Vstupte...“*

Poté, co se dobrodruzi na zemi usadí na pohodlné divany, kolem přízemního kulatého stolku, nabídne jim visítar vynikající čaj a přednese tento návrh:

*„Milí přátelé, dovolte mi, abych vás nejprve uvítal v našem klášteře a vyjádřil vám vřelé díky za to, že jste nezaváhali a vyslyšeli naši žádost. Ne všichni dobrodruzi se projeví tak statečně, aby přijali výzvu k vykonání dobré a prospěšné věci. Vaším cílem je Háj starých zelanů, ležící na sever ode zdi kláštera Daine. Je to divoké místo plné divé zvěře, myšlenkových bytostí a starých rozvalin z dob zašlé slávy dávných Arvedanů, ukryvajících dnes mnohá nebezpečí. Jedna z těchto ruin, zvaná Pevnost mudrců, kdysi bývala sídlem jakéhosi arvedanského magického spolku. Nemáme dnes mnoho informací o činnosti a fungování tohoto společenstva, co však víme, že za pomoci svých nevidaných magických vlastností nějakým způsobem uniklo řádění skřetů po Velkém zemětřesení a úspěšně působilo až do doby Tří čarodějů. Někdy v tomto údobí však začali mágové uctívat jakéhosi temného boha. Z místa zasvěcenému poznání a vědění se stalo doupě zla. Až stupňující se nájezdy skřetů a příchod zlých myšlenkových bytostí paradoxně ukončily působení uctívačů temnot. Dávno by zbytky vědění zapadly spolu s arvedanskými rozvalinami do prachu věků, nebýt jistého elfího čaroděje, který tak toužil po vědomostech arvedanských mudrců, až stvořil klíč k jeho zdroji, Talisman tajemství. Tento troufalec zmizel spolu s talismanem v podzemí Pevnosti*

*mudrců asi před sto lety a za svou přílišnou touhu po zapovězeném poznání zaplatil zřejmě cenu nejvyšší. Před lety přineslo několik našich mnichů informace ze svého průzkumu Háje starých zelanů, podle nichž by talisman stále mohl být někde ve zbytcích Pevnosti mudrců. Více vám k tomu může povědět bratr Toldém, jeden z účastníků tehdejší výpravy. A nyní jsme u vašeho úkolu: přineste do Daine tento ztracený Talisman tajemství a na oplátku vám bude patřit vše ostatní, co v ruinách naleznete a navíc naše neskonalá vděčnost a přízeň. "*

Aby ale nebylo vše jen tak jednoduché, Iskalon rychle dodá:

*„Jak z mých slov vyplývá, víme o existenci onoho čarodějného předmětu již delší dobu. Doposavad jsme ale nepovažovali za nutné ani potřebné jej získat, lépe mu bylo tam, kde byl. Nyní se ovšem situace rychle změnila. Čarodějka Kandala, přítelkyně našeho řádu žijící v Háji starých zelanů, nás varovala před skupinou podezřelých cizinců, mířících k rozvalinám Pevnosti mudrců. Kandale se podařilo vetřelce vyslechnout a z jejich slov pochopila, že mají spadeno právě na Talisman tajemství. Pokud by se vydal pro talisman někdo z našich mnichů, ztratil by v místech, kde kdysi bylo uctíváno temné božstvo, většinu svých zvláštních schopností a navíc by díky své citlivosti na Stínový svět mohl porušit rovnováhu sil na daném místě. Proto jsme se rozhodli vyhledat schopné dobrodruhy, kteří by se tohoto úkolu mohli zhostit. Než se však vydáte vstříc vašemu poslání, musím vás požádat o složení přísahy. Nemějte nám to za zlé, avšak je skutečně nanejvýš důležité, aby Talisman tajemství skončil v klášteře Subotam, kde bude v bezpečí před těmi, kdo by jej mohli zneužít ve svůj temný prospěch.“*

O dřívějším účelu arvedanských ruin mniši ví z příběhu o lesním elfovi Ngayo Mubitovi, který je zapsán na Univerzitě magie v Albireu, kde je o tomto čaroději a talismanu, který nechal vytvořit, několik písemností. Hlavní důvod, proč nemohou obyvatelé kláštera Daine získat talisman sami je ten, že ruiny byly po delší údobí místem, kde byl uctíván temný bůh Plarius, jeden z nyní zapomenutých Šinových předchůdců v oblasti zakázaného vědění. Díky tomu je v dané oblasti porušena rovnováha mezi Přírodním a Stínovým světem, což subotamským mnichům nesvědčí, také zde nemohou naplno využít svých zvláštních schopností. O talisman také usilují Zylovy noční stíny. Subotamští mniši sice neznají jejich skutečnou totožnost, ale podle zpráv, převážně od čarodějky Kandaly, rychle pochopili, že se jedná o velmi pochybné a nebezpečné existence, které nesmí talisman získat za žádnou cenu. Během přísahy, kterou nechá Iskalon dobrodruhy složit, budou všichni přítomní vyzváni ke slibu, že pokud talisman získají, odevzdají jej pouze subotamským mnichům a nikomu jinému. Dále je visítar důrazně varuje, že v případě porušení přísahy budou všichni v dosahu se nacházející tvorové dobra považovat družinu za své nepřátele (poruší-li postavy přísahu, navedou na ně subotamové nějakou dobrou myšlenkovou bytost, která se nejprve pokusí družinu přesvědčit o nesprávnosti jejího konání, ale pokud její snaha bude marná, pustí se s dobrodruhy do boje). Ještě jednou zdůrazní, že artefakt je klíčem k velikému nebezpečí, které by v nesprávných rukou mohlo vyvolat dalekosáhlé škody. Potom se s dobrodruhy rozloučí:

*„Nedovolte, aby mocný artefakt skončil v rukou nepovolaných a náš vděk nebude zapomenut. Nechť Gor provází kroky při cestách vašich!“*

Po audienci u Iskalona se mohou dobrodruzi dozvědět podrobnosti o talismanu a jeho úkrytu z vyprávění starého mnicha Toldéma. Jelikož je ale Toldém velice nahluclý a paměť již nemá zrovna z nejmladších, nebude domluva s tímto osmaosmdesátiletým starcem zrovna příliš jednoduchá. Zde je několik příkladů, jak by se konverzace mohla odvíjet:

*„Co je, co jsem, kde jsem, co chcete? Ne, já už dneska měl obilnou placku. Díky, ale dýmku nekouřím. “*

*„Koho hledáte, Toldéma? Toho neznám.“*

*„Kdože, co vás to posílá? Iskalon, hmm... to je ten pětiletý pasáček ovcí, co tu pořád obtěžuje mnichy, aby jej naučili umění boje, hmm!“*

*„A hledáte co? A vy jste to ztratili? A nechtěli byste hledat raději něco úplně jiného? Víte, ztratil jsem své naslouchátko...“*

*„Á talisman, to je taková ta věc, do které se chytají krysy, že? No, ale to musíte napřed mít kousek kvalitního sýra, mohu vám vřele doporučit jednu vdovu ze samoty poblíž kláštera, ta dělá vsutku vynikající.“*

*„Na něco si vzpomínám, ano, jistě, včera měl k obilné placce vynikající slazené oříšky, to vám tedy bylo ...“*

Po mnoha nedorozuměních jim nakonec vypoví svůj příběh. Toldém si ale díky staří nepamatuje polohu ruin, a tak on sám, Iskalon, nebo někdo další z mnichů družině doporučí, aby v Háji starých zelanů vyhledali čarodějku Kandalu, která jistě polohu rozvalin bude znát. Dají také dobrodruhům pečeť kláštera, podle níž čarodějka pozná, že se jedná osoby, kterým může důvěřovat.

Cestou ke Kandalinimu obydlí mohou postavy narazit na skupinku trollů, dobré myšlenkové bytosti - ty se budou samozřejmě zajímat, co dobrodruzi čarodějce chtějí a proč, nebo na nějakou dravou zvěř. Kandalu zastihnou na zahrádce za domkem, kde bude rozmlouvat s přítelem jednorožcem, starat se o bylinky nebo dovádět s kocourkem Laém.

### **A.1.3 Příběhy**

#### **A.1.1.1 Příběh mnicha, kterak v Háji starých zelanů talisman kouzelný uzřel**

*Je tomu již šestapadesát zim, co jsem spolu s bratrem Anoltem doprovázel mistra Kalahapa při jeho cestách po Taře, do Háje starých zelanů. Ctihodný mistr totiž při jedné ze svých poutí Asterionem objevil zbytky dávné mapy, pomocí níž odhadl pravděpodobnou polohu nějakého významného arvedanského sídla. Mistr tvrdil, že značky na mapě ukazují na zajímavou oblast, kde musela být kdysi silná koncentrace magie. A tak jsme se tedy dlouho nerozmýšleli a vydali se najít toto místo. Při svém putování jsme navštívili i kraj, kde v místech dnešního klášterního komplexu Daine ještě ležely pouhé trosky jakéhosi pradávného chrámu. Putovali jsme dále hustým lesem na sever. Někdy čas to trvalo, ale nakonec jsme ty ruiny našli. Nevím přesně, jak dlouho to trvalo a kde přesně to bylo, paměť mi již tolik neslouží, ale vzpomínám, že jsme sestoupili do nějakých tmavých katakomb a doufali, že tam najdeme skrytá arvedanská tajemství. Jak by to bylo včera, tak živě ještě dnes vidím temné chodby a místnosti a stíny v nich. Nikdy jsme nevěděli, kde na nás zrovna může číhat nějaká skrytá past. Pak náš mistr četl nějaké staré nápisy na dveřích jedné místnosti a nakonec nám přikázal, ať na něj počkáme a nechodíme za ním v žádném případě dovnitř. Čekali jsme s bratrem Anoltem delší dobu, než se ozval zvířecí výkřik. Nedalo mi to a nahlédl jsem dovnitř. Uvnitř malé potměšilé kruhové místnosti, na stěnách zdobené úžasnými plamennými kresbami, symbolikou magie ohně, klečel Kalahopa a v rukou svíral cosi, co svítilo podivným zeleným světlem. Když mě zahlédl, upustil tu věc na zem a znovu strašlivě zakvílel, v jeho obličejí se zračilo čiré šílenství a v očích naprostá prázdnota. Pak se proti mně rozběhl, div mne neporazil, a za nesrozumitelného mumlání upaloval k východu z podzemí. Zmocnila se mne hrůza. Vypotáceli jsme se spolu s bratrem Anoltem ven z té prokleté kobky a už nikdy se tam nevrátili. Mistr ještě jednou odkudsi z hlubin lesa vykřikl a potom už bylo jenom dlouhé hrozivé ticho. Dva týdny jsme po*

*něm bezúspěšně pátrali, ale marně. Prožil jsem od těch dob mnoho, ale nikdy se mi nestalo něco tak hrozného, jako v Háji starých zelanů. Bratr Anolt již nežije, zhynul při boji s hydrou a já nyní čekám na naplnění svých dnů ve zdech Gorova domu, mezi svými bratry. Radím vám, buďte v oněch prokletých místech nanejvýš opatrní, sic vás čeká něco mnohem horšího, než pouhá smrt, nevím co se tenkrát chudákovi Kalahopovi stalo, ale jeho šílený a bolestí zkřivený obličej, hrůzou vypoulené oči a rozšklebená ústa vidím ještě dnes v těch svých nejhorších snech...*

#### **A.1.1.2 Talisman tajemství**

Asi před třemi sty lety žil v Červeném lese mocný čaroděj jménem Ngayo Mubito. Miloval arvedanskou historii a při studiu jedné staré kroniky narazil na zajímavý odkaz. Ten se týkal severní části Háje starých zelanů, kde se měla ještě před Velkým zemětřesením nacházet pozoruhodná arvedanská stavba. Z nejasných náznaků vyrozuměl, že tento objekt sloužil dávným Arvedanům snad jako zásobárna jakési mocné energie a cenných vědomostí. O jakou energii a vědění se jednalo a k jakému účelu to vše Arvedané používali, již bohužel dále napsáno nebylo. Pochopil však, že zdroj energie je ukryt v jednom z podzemních sklepů arvedanského sídla a také důležitý fakt, a totiž to, že elf (člověk, trpaslík, skřítek...), který by vstoupil do oné kobky bez ochranného talismanu, je předurčen k ztrátě přízně bohů a bídnému životu po celý zbytek své existence. Proto strávil dlouhá léta hledáním nějaké zprávy o takovém talismanu, až nakonec získal popis rituálu a složení surovin nutných při výrobě tohoto artefaktu. Poté, co v jednom starém podzemním sídle našel tolik potřebný garen, zaplatil těm nejlepším kovářům lesních elfů a nechal ukout Talisman tajemství - klíč k tajemství, jenž mu, jak doufal, odemkne cestu k neuvěřitelné síle a moci. Když byl talisman hotov, vydal se elf tajnými stezkami na dlouhou cestu k Zelanským vrchům a nikdo jej již potom vícekrát živého nespáčil...

##### *A.1.1.2.1.1 Podoba:*

Na jemně tepaném zlatém řetízku visí garenový šperk. Jedná se o umělecky ztvárněnou podobu spící sovy. V okamžiku použití, tj. kdy se jej někdo dotkne, sova pozvolna rozevře svá víčka, zpoza nichž vyhlédnou smaragdové oči. Ty na světle vyzařují slabý nazelenalý svit, ve tmě pak vrhají široké sloupce zeleného světla, ozařující vše v daném směru až do osmi metrů.

##### *A.1.1.2.1.2 Vlastnosti:*

Tento artefakt z dílny lesních elfů má mnoho pozoruhodných schopností:

- a) ochrání postavu před negativními účinky Síně vidin (mítnost č. 13),
- b) zvyšuje inteligenci o 3,
- c) denně je s jeho pomocí možné seslat 3 zelené blesky (stačí zaměřit svou mysl na cíl),
- d) vydává světlo ve tmě (neustále, i v nejméně vhodných situacích - po celou dobu, kdy jej někdo bude mít u sebe),
- e) větší náchylnost k nemocem po týdnu nepřetržitého nošení a
- f) na postavu nemají účinek prostředky pro nevycíitelnost animovanými nemrtvými.

#### **A.1.4 Cizí postavy**

##### *A.1.1.2.1.3 Čarodějka Kandala*

Kandale je pětadvacet let. Jako malou ji v Háji starých zelanů našlo několik siling. Ležela pod staletým zelanem, tiše žvatlala a tleskala drobnými ručkami hejnu motýlků, tančících kolem ve vzduchu. Její rodiče se pokoušeli o přechod Zelanských vrchů do Západní dáavy, narazili ale na skupinu rozzuřených trollů, kteří naplnili jejich osud.

Zatímco Kandalin otec a matka kráčeli před Lamiusův soud, nesly silingy svou novou přítelkyni do korun stromů, do svých obydlí plných míru a štěstí.

Zde, ve společnosti tvorů světla, dospěla Kandala v půvabnou dívku a zkušenou čarodějku. Brzy objevily silingy její nadání pro magii, a tak ji učily kouzlům, účinkům bylin, ale také víře v dobré tvory a lásce k přírodě.

Ve dvaceti letech odešla čarodějka na čas mezi lidi, do Východní dálavy. Setkání s civilizací ji však šokovalo. Nedokázala pochopit jednání a činy některých bytostí, které sami sebe prohlašovali za vrchol všeho tvorstva, a přitom byli svým jednáním níže než ty nejkrvelačnější šelmy.

A tak se Kandala opět vrátila mezi své známé, pegase, silingy a vznešené zelany. Nebyla však sama, s sebou si přinesla malé mourovaté kotě, kocourka, kterému dala jméno Laé. Laého zachránila z jedné stoky Koru, kam ho hodili nějácí zvrácení a zlí lidé. Tento kocourek je dívčíným důvěrníkem ve chvílích, kdy postrádá lidskou lásku. Ta by jej nikdy nevyměnila za žádné jiné stvoření či nějakého magického pomocníka, byť sebeinteligentnějšího či užitečnějšího.

Kandala žije na severu Háje starých zelanů, v malé dřevěné chaloupce. Jak již bylo řečeno, je přítelkyní siling, které jí nahrazují rodinu. Mezi její přátele, většinou samé dobré myšlenkové bytosti, patří také jednorozec Infalasipus, na kterém občas jezdí a zpívá přitom překrásné melodie, připomínající bublání potůčku, zpěv ptáků, bzukot včel či jiné lesní sonáty. Je nezapomenutelným zážitkem, spatřit její štíhlou, do lehké bílé tuniky oděnou postavu, jak na majestátném mystickém zvířeti brázdí rozkvetlé voňavé louky. Občas se jen takto mihne osamělému poutníkovu napříč lesní cestou, nechávajíc za sebou vlát své zlaté vlasy, zdobené květinami. Někdy lze ještě zahlédnout hebký kožíšek, svinutý kolem její šije, z něhož občas vykouknou jantarová rošťácká očka. Kandalin obličej zdobí drobný nosík a jemné veselé rtíky. Její smích připomíná zpěv slavíka a pod tíhou jejího úsměvu by roztál i ten největší ledovec. Zelené oči neustále pátrají po okolí uhrančivým pohledem, zračí se v nich zájem o sebemenší dění a velká zvědavost.

Čarodějka chrání silingy, jednorozce, pegasy a další dobré myšlenkové bytosti před lovci alchymistických surovin či jen před příliš zvědavými dobrodruhy, kteří by jim mohli, ač třeba nevědomky, uškodit svou přítomností. Nejednou se stalo, že nic netušící očarovaná výprava, hledající některá z těchto stvoření, jen bezmocně bloudila několik dní po okraji lesa, až se nakonec stěží dostala zpět na cestu, kterou přišla.

Kandala zná velice dobře Háj starých zelanů a jeho okolí, a tak může být družině neocenitelnou společnicí při hledání staré arvedanské stavby. S lidmi a dalšími humanoídními tvory se příliš nestýká, zklamali ji při pobytu v Dálavách, jen někdy si popovídá a zašprýmuje s některým subotamským mnichem. Mniši ji zde někdy vyhledávají pro dokonalou znalost bylin a jejich léčebných a kouzelných účinků. Pokud za ní dobrodruzi na doporučení mnichů přijdou, ráda jim ukáže cestu k arvedanským ruinám. Varuje je před nebezpečím číhajícím uvnitř a zvláště je upozorní na trojici cizinců, kteří již několik dní táboří před vchodem do zříceniny. Navrhne, že jim ukáže skrytý vchod do podzemí.

Jestliže budou dobrodruzi naléhat, může jít s nimi, nebude se ale aktivně účastnit bojů, to jen v bezprostředním ohrožení života někoho z družiny, nebo jí samé. Spíše bude prospěšnou společnicí, znalou ochranných a odemykacích kouzel a překypující nakažlivou veselostí a dobrou náladou. Jen těžko si budou dobrodruzi nacházet cestu přímo ke Kandalinimu srdci, je velice plachá a při nějakém náznaku přátelství či silnějšího citového vztahu může reagovat velmi razantně, např. dočasně, než si urovná své pocity, družinu opustí, nebo se naopak zachová velice impulzivně. Ač může někomu připadat jako křehká víla, dokáže si kromě magie vypomoci i hbitostí a silou. Jako dobrá známá subotamů pochytila leccos z jejich bojového umění...

Kandala (člověk, žena, čaroděj, 11. úroveň, schopnosti hraničáře na 3. úrovni) Životy: 32

Útočné číslo:  $(0 + \text{síla zbraně}) = 3/0$

Obranné číslo:  $(0 + 4) = 4$

Magenergie: 52 magů na kouzelnická kouzla + 8 magů na hraničářská kouzla

Sil: 10/0

Obr: 12/0

Odl: 9/-1

Int: 17/+3

Chr: 17/+3

Kouzla: hadí oči, hyperprostor, hypnóza, magický štít, metamorfóza, neviditelnost, protoplazma, půvab, sugesce, světlo, vodní dech, zaklep, zamkni, zlom kouzlo; bábelská rybka, beranidlo, bílá střela, cizí oči, cizí uši, clona myšlenek, fáta morgána, kouzelná rušička, najdi neviditelnost, najdi zlo, posláni, rozptyl kouzla, svaž postavu, zesměšni, zmatek; najdi astrální bytosti

Poklady: bílý plášť (dar od siling, které ho náhodou našly v Zelanských vrších - +3 k OČ, KZ 4), stříbrná kouzelná dýka (3/0, obrana -2, +2 proti animovaným nemrtvým a zlým myšlenkovým bytostem), stříbrný náramek ve tvaru stočeného listu (památka na matku)

### **A.1.1.3 Zylovy noční stíny**

Budou se snažit získat talisman, ať bude v podzemí či v držení družiny. Pokud jej družina najde a donese do Daine, Noční stíny ustoupí. Jinak ale budou lícit pasti, přepadávat ze zálohy a není ani vyloučen jejich přímý útok, v tom případě by ale dobrodruzi měli mít dopředu dostatek stop a podnětů, díky nimž by si mohli vytvořit povědomí o hrozcím nebezpečí, případně šanci na obranu či ústup. V žádném případě by nemělo dojít k bezdůvodnému vybití družiny. Zylovy noční stíny se také mohou pokusit postavy omámit během spánku (např. s využitím Ferisídových možností, viz níže) za pomoci nějakého uspávacího plynu. Pokud se jim podaří talisman družině odejmout, může následně vzniknout zajímavá honička. Družina by měla neustále nacházet stopy činnosti svých konkurentů (může jí je pomáhat najít třeba Kandala). Během hry mohou postavy získat dojem, že je někdo sleduje, popř. mohou prožívat okamžiky neznámého ohrožení a pociťovat obavy, že soupeř bude rychlejší a úspěšnější. To může hře dodat zajímavý nádech.

#### *A.1.1.3.1.1 Ferisíd*

Byl jedním z prvních noviců v klášteře Daine. Výcvik zvládal víceméně dobře, tedy ten fyzický. Když ale přišlo na duševní trénink, selhal. Toužil ukázat svou sílu, být nejlepší za každou cenu a hlavně brzy. Nechápal metody učitelů, kteří nabádali k trpělivosti a víře. Pohrdal jimi, jediné, co uznával on, byla síla. A tak netrvalo dlouho a musel si své věci balit. Při odchodu napadl jednoho mistra, odměnou mu však byl pořádný výprask a výsměch spolužáků. Ponížený a plný zloby se uchýlil do Sintaru. Zde sloužil jednomu kupci jako ochránce, než se zapletl s jeho dcerou a následně obchodníkovi při hádce zlomil páteř. Chvilí hledal útěchu v alkoholu, když si jej všiml agent Zylových nočních stínů. Nyní to už šlo rychle, nabídka spolupráce, pomsta subotamským mnichům, vše co hledal a po čem toužil, našel v Zylově organizaci. V jejích řadách se brzy cítil jako doma, žádné zbytečné filosofické úvahy o nesprávném využití síly a bojových umění, jen moc a brutalita, tak jak mu to vždycky vyhovovalo. A nyní nadešla konečně jeho chvíle, byl přidělen k oddílu majícímu za úkol získat Talisman tajemství z arvedanských ruin v Hájí starých zelanů, poblíž tolik nenáviděné Daine.

Ferisíd je také velice úskočný, používá svůj sart, dýky nebo hvězdice skrytě a jeho jazyk je jazykem hada. Je velice pravděpodobné, že se vyhne přímé konfrontaci s družinou, pokusí se vetřít do její přízně a potom ji bude povolna ničit zevnitř. Pomalu a pěkně postupně bude

míchat jedy do jídla a pití, svádět ze správné cesty nebo se dobrodruhy pokusí udržet v nějaké místnosti do příchodu svých druhů a následně si pod pohružkou likvidace vynutí, co chce. Také může družinu varovat na oko před nebezpečím, vydávat se za subotamského mnicha a zavést ji tak do mnohem horší pasti, kde již budou čekat připraveni jeho společníci. Jakmile zjistí, že družina pracuje pro Iskalona, udělá vše pro její likvidaci či alespoň vynaloží všechnu svou energii, aby zabránil získání talismanu. Na druhou stranu, nabídne-li mu družina pomoc při pomstě Subotamu, Ferisídova ostražitost opadne a nechá se snadněji oklamat on. Za příhodných okolností by zradil i Kir Naghoše. Nejpravděpodobněji se ale spokojí s krádeží artefaktu a následným zmizením. Také je možné, že postavy zavede k nějaké pasti v podzemí, a zatímco se s ní družina bude snažit vypořádat, využije situace ve svůj prospěch.

Ferisíd (člověk, muž, lupič, 11. úroveň)

Životy:62

Útočné číslo:  $(0 + \text{síla zbraně}) = 5/+1$  (sart)

$(2 + \text{síla zbraně}) = 3/+1$  (hvězdice)

$(2 + \text{síla zbraně}) = 4/+0$  (vrhací dýka)

Obranné číslo:  $(+2 + 3) = 5$

Sil: 10/+0

Obr: 15/+2

Odl: 14/+1

Int: -10/0

Chr: -13/+1

Poklady: 22 zl, náramek z růžových perel, kožená zbroj, sart (5/+1, obrana +0), 4 vrhací dýky, 8 hvězdic

Zkušenost: 270

#### A.1.1.3.1.2 Kir Naghoš

Velitel - je pověřen vedením Zylových nočních stínů k získání talismanu. Noční stíny sice netuší skutečný účel dávné stavby, ale z určitých zdrojů se domnívají, že samotný talisman je velice mocný artefakt, který by se mohl hodit. Kir Naghoš je velice schopný a také zřejmě nejnebezpečnější protivník družiny. Od svých podřízených očekává jen úspěch, v opačném případě s nimi nebude znát slitování.

Kir Naghoš (člověk – skřet, muž, lupič, 14. úroveň)

Životy:78

Útočné číslo:  $(+2 + \text{síla zbraně}) = 8/+2$

Obranné číslo:  $(+4 + 3 + 1 + 1) = 9$

Sil: 15/+2

Obr: 20/+4

Odl: 13/+1

Int: 11/0

Cha: 12/0

Poklady: Kouzelná lintirová šavle 6/+2, obr. +1 (12 magů na den, kouzla *magický štít*, *modré blesky*, *ticho*, *zaklep*, *zlom kouzlo*; *beranidlo*, *fialové blesky*, *ochrana před šípy*, *žluté blesky*), kožená zbroj, 150 zl, 300 st, 6 atonů, 2 zlaté zdobené prsteny, zlatá náušnice s velkým rubínem, prsten z narudlého kovu ve tvaru ohnivého kruhu (identifikační prsten Zylových nočních stínů), kouzelný lintirový náramek (+1 k OČ)

Zkušenost: 1150

#### A.1.1.3.1.3 Ulero Mangeras

Prostý násilník, neštítící se žádné špinavosti. Je naprosto oddaný svému veliteli. Nemá moc v lásce Ferisída, kterého považuje za zbabělce (a není ve skutečnosti daleko od pravdy). Jeho vznětlivou povahu lze ale snadno vyprovokovat k neuváženým činům, při šikovném popichování se pustí do boje i přes Kir Naghošovy rozkazy, třeba za zjevně nevýhodných okolností.

Ulero Mangeras (hevren, muž, bojovník, 7. úroveň) Životy: 39

Útočné číslo:  $(2 + \text{síla zbraně}) = 7 / +0$

Obranné číslo:  $(0 + 5 + 1) = 6$

Sil: 15/+2

Obr: 12/0

Odl: 14/+1

Int: 12/0

Chr: 9/-1

Poklady: 5 zl, stříbrná náušnice, široký meč, kroužková zbroj, štít

Zkušenost: 140

### A.1.5 Ruiny

#### A.1.1.4 Popis nadzemní části

Toto přečti družině, pokud k ruinám dorazí dopoledne nebo odpoledne:

*Zbytky zdí kdysi jistě monumentální stavby se dnes prohání divá zvěř a prorůstá lišejník a mech. Nic z obytných či hospodářských budov nezůstalo nedotčené časem, všude se válí větrající balvany a suť. Poblíž mechem porostlých obvodových zdí, za nimiž je místy vidět prastaré schodiště, klesající kamsi do podzemí, táborí tři osoby. Zády k vám sedí vysoká statná postava v šedém plášti a šavlí zavěšenou přes široká záda. Naproti ní sedící statný hevren se zjizvenou tváří zalévá pečícího se králíka vínem z měchu a přitom si falešně pobrukuje nějakou melodii. Poslední cizinec přikrmuje trojici koní, uvázaných u nedalekých křovisek, ovšem z ušmudlaného pytle. Má dokonale vyholenou hlavu a šlachovité končetiny, v jeho tváři se zračí cosi nepřijemného, téměř děsivého.*

Přímá konfrontace by neměla šťastné následky. Neobešlo by se to bez velkých ztrát a výsledný efekt by byl spíše tragický. Družina by se měla pokusit získat talisman tak, aby nedošlo ke střetnutí s Nočními stíny. Nejlepší by pak bylo, kdyby se pokusila vyřídít nepřátele jednoho po druhém v podzemí. Zde jim můžou situaci paradoxně ulehčit nastražené pasti.

Kandala, která dobrodruhy povede k tajnému vchodu, by je měla přesvědčit o správnosti nekonfliktního jednání, v opačném případě je opustí a ponechá vlastnímu osudu.

Dojde-li ke konfrontaci, ukryjí se Zylovy noční stíny v okolním terénu a budou na postavy útočit po jedné. Nejdříve se zbaví mágů a hraničářů, na zbývající pak zaútočí přímo. Padne-li jeden ze stínů, zbylí se okamžitě stáhnou, chvíli vyčkají, aby družinu ukolébali pocitem bezpečí, a pak znovu prudce zaútočí ze zálohy.

Jestliže se družina pokusí vyjednávat, měla by je Kandala důrazně varovat před takovýmto počinem. Neuposlechnu-li však přesto Kandaliných rad a budou i tak s Nočními stíny jednat, dočkají se nejprve ze strany svých nepřátel posměchu a ironie a posléze zkázonosného boje, vedeného již výše zmíněným způsobem.

Dobrodruzi by si měli uvědomit sílu svých nepřátel, pokud jsou spolu a naopak jejich slabinu, jsou-li od sebe navzájem odděleni. Na tuto myšlenku je můžeš nechat navést pomocí Kandalina vyprávění o praktikách a schopnostech Nočních stínů a přirovnání Nočních stínů k dravcům, kteří jsou těžko k poražení, jsou-li součástí smečky, zato je ale lze snáze porazit jako jednotlivce. I osamocená šelma je však neustále silným protivníkem.

Pokud družina dorazí k ruinám jindy, pak přečti následující:



*Zbytky zdi kdysi jistě monumentální stavby se dnes prohání divá zvěř a prorůstá lišejník a mech. Nic z obytných či hospodářských budov nezůstalo nedotčené časem, všude se válí zvětralé balvany a suť. Poblíž mechem porostlých obvodových zdí, za nimiž je místy vidět prastaré schodiště, klesající kamsi do podzemí, se rozkládá prázdné ležení. Doutnající uhlíky, ulehlá a spasená tráva, to vše dává tušit na čísi nedávnou přítomnost. V nedalekém polámaném křovisku visí kus utržené uzdy.*

Zylovy noční stíny se sem občas vrací na večer. Mohou ale také zůstat několik nocí kdesi hluboko v Háji starých zelanů. Družina by se v tomto případě neměla zdržovat čekáním a raději využít nepřítomnosti svých soků. Pokud se nepřátelé vrátí v době, kdy zde budou přítomní dobrodruzi, nejspíše je budou jen sledovat z úkrytu lesa a možná vyšlou Ferisída na průzkum.

#### **A.1.1.5 Popis podzemní části**

Celý komplex je sestaven a zbudován z menších, lehce omítnutých kamenných kvádrů. Podzemí je zcela suché, jen v okolí schodiště bývá občas trochu vlhko. Strop je rovný a hladký, podlahu tvoří členitá dlaždicová mozaika, dnes již vybledlých barev. Občas jsou chodby lemovány menšími sochami ve výklencích a většinou nábožensky zaměřenými mozaikami z barevných kamínků a sklíčků.

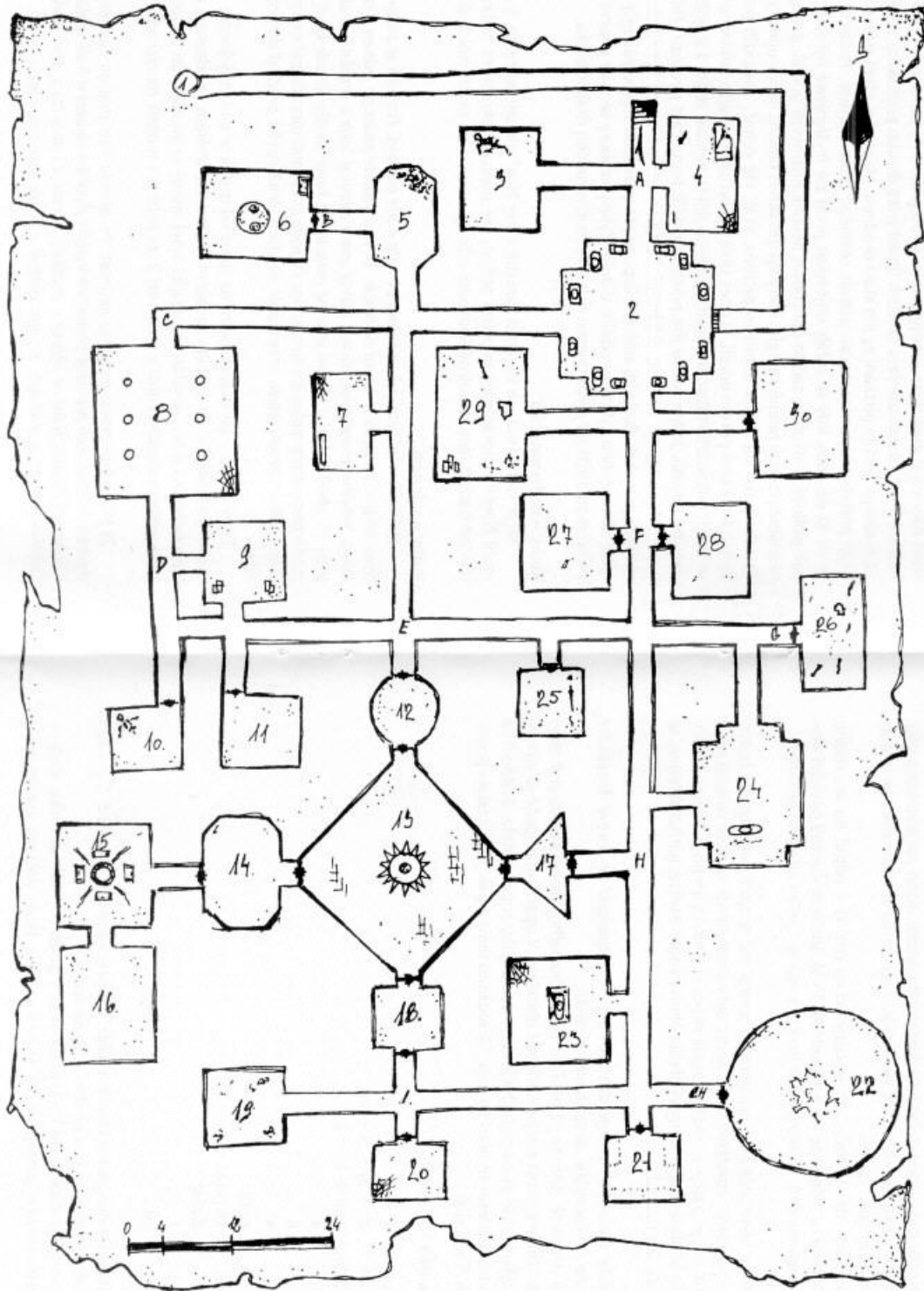
Pokud není napsáno jinak, dají se všechny dveře v podzemí běžně otevřít, většinou jsou z rozpadajícího se dřeva, občas kované. Nejsou řídké případy, kdy se rozpadnou již při pouhém dotyku.

##### **A.1.1.5.1 Historie**

Arvedané této stavbě říkali Pevnost mudrců. To proto, že zde žilo zvláštní společenstvo učených mužů a žen, kteří tu bádali v oboru magických věd. Jednalo se o uzavřené a samotářské podivíny, kteří jen málokdy někoho vpustili do prostor své pevnosti. V dobách, kdy postupně podléhala jednotlivá arvedanská knížectví přívalům Kharových skřetích hord, rozdělili se arvedanští mudrcové na dva tábory. Jedni spolu se svým národem odešli na sever, zatímco druzí se tu uzavřeli pod ochranou mocných kouzel a dál bádali, nezajímajíc se o dění v okolním světě. Snad díky svým magickým schopnostem, strategické bezvýznamnosti či přízni své bohyně Sirril, zůstali ušetřeni skřetích útoků ještě dlouho po Velkém zemětřesení. Až touha po větším poznání se jim stala osudnou. Mágové, vedeni stále větší a silnější potřebou poznání, začali uctívat temného boha Plariuse. Podávali mu zde oběti až do doby, kdy se začaly objevovat první zlé myšlenkové bytosti, zejména pak trollové. V okolí se začalo pohybovat několik Kharových oddílů, pátrajících po neznámém zdroji temné energie, který vycítili skřetí šamani. Tehdy uposlechli padlí Arvedané vizí od svého temného patrona, vzali vše cenné, nastražili pasti proti vetřelcům a kam potom odešli, ví dnes snad jen bytosti obývající Stínový svět. Když se skřeti pokoušeli vniknout dovnitř, přineslo jim to nemalé ztráty a stejně nic zajímavého nenašli. Jeden čas se jim podařilo osídlit horní část pevnosti, čímž velice napomohli k jejímu dalšímu zchátrání. Takto se zde postupně vystřídalo několik skřetích jednotek. Poslední ničující kapkou pro prastarou stavbu pak byly potyčky mezi Kharovými a Zylovými oddílů. V době Zylovy vzpoury se také poprvé donesli zvěsti o zdejších skrytých tajemstvích k velitelům rudého drakočlo věka.

##### **A.1.1.5.2 Ruiny - nadzemní část**

Na povrchu jsou jen vegetací zarostlé ruiny. Není zde ani místečka, kam by se mohl člověk schovat před nepřízní počasí, vše pohlcuje okolní les. Jediným zajímavým bodem jsou starobylé kamenné schody vedoucí do podzemních sklepů.



### A.1.1.5.3 Ruiny - sklepení

1) *Chvilku sledujete, jak se kámen pomalu a tiše odsouvá. Pod ním se zatím objevuje těsný prostor, svažující se kamsi do hlubin. Dovnitř můžete pouze po jednom a to se ještě musíte prodírat pavučinami, dýchat staletý prach odírat si lokte o hrbolaté, hrubě tesané stěny. Po chvíli tápání a klesání konečně narazíte na konec chodby. Ta zde končí a na zdi před sebou spatříte malou kovovou páčku. Po jejím zmáčknutí vám zůstane v ruce a vy teď vidíte, jak se stěna pomalu rozestupuje do stran, čímž vzniká průchod do prostorného sálu...*

Tajný vchod - asi dvacet metrů na sever od trosek je mohutný balvan velikosti urostlého trpaslíka. Po mírném zatlačení východním směrem se odsune a pod ním lze zahlédnout úzký, nevábňě vypadající tunel, mírně se svažující do podzemí. Tato stará úniková chodba končí v místnosti č. 2, za jednou z mozaik na východní stěně.

2) *Vidíte prostornou rozlehlou místnost. Po obvodu stěn stojí na kamenných podstavcích dvanáct soch převážně postarších mužů s dlouhým vousem a hrdě vzhlízející žen v bohatých róbách. Jedná se zřejmě o pradávňé učence a i dnes lze z jejich podob vyčíst hlubokou moudrost a vědění, z jejich postojů pak ale také zpupnost a pýchu. Zdi jsou zdobeny kamennými mozaikami, které vyobrazují meditující lidi, sedící na poduškách kolem podivného stolu, vypadajícího jako dvanáctipá hvězda. Každý má před sebou svíci, nad kterou drží napřážené ruce. Ústa všech zúčastněných jsou otevřena dokořán, zdá se, že cosi pronášejí, možná i zpívají.*

Za mozaikou na východní zdi je tajný vchod (viz. č. 1) - odtud ho lze otevřít kovovou páčkou za jednou ze soch (nápadnost 15%). Sochy vyobrazují původní obyvatel Pevnosti mudrců, na mozaikách jsou pak výjevy z jejich zdejšího působení.

3) *Je to tu velice prastaré a neužívané. O severní zeď se opírá polorozpadlá kostra, z níž visí cáry zrezivělé kroužkové košile. Kostra má v hrudi propálený otvor velikosti pěsti.*

V místnosti je past - je však již zcela nepoužitelná. Dříve po sešlápnutí několika míst na podlaze z jižní stěny vystřelila ohnivá koule. Kostra, patřící skřetovi, se při prohledávání rozpadne.

4) *Zbytky zrezivělých a nepoužitelných zbraní, rozpadající se kovová konstrukce postele, to vše jen dokresluje obraz staroby a zániku.*

Bývalá strážnice, dnes tu již není nic pozoruhodného, kromě klubka čtyř zmijí zelanských. Zmije zaútočí pouze v případě ohrožení. V opačném případě se za výstražného sykotu pokusí co nejrychleji ukrýt pod zbytky staré postele. Budou-li se muset bránit, rozběsní se plazi na nejvyšší možnou míru a pak již je zastaví pouze smrt jejich či vetřelců.

#### A.1.1.5.3.1 *Zmije zelanská* (viz AP-HM)

Životaschop.: 1 + 3

Útočné číslo: (0 + 5) = 5 + zvl.

Obranné číslo: (+5 + 1) = 6

Odolnost: 4

Velikost: B

Bojovnost: 8

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 18/ plaz

Vytrvalost: 2/ plaz

Intelligence: 1

Zkušenost: 50

5) *Místností se line ohavný zápach. Vychází z kopice odpadků u severní zdi. Stěny byly kdysi zdobeny kresbami, ty jsou ale dnes už zcela nečitelné.*

V kopici špíny číhá hejno krys. Krysy si už v podzemí našly cestičky, kudy se vyhnout nastraženým pastím, a tak si sem mohou tahat potravu zvenčí zcela bezpečně. Hlodavci jsou dobře živení a nebudou věnovat dobrodruhům přílišnou pozornost. Stačí však jen jediné z nich šlápnout na ocas a rázem se povalující smradlavé chlupaté chomáče změni v pronikavě pišticí pomstychtivé komando.

#### A.1.1.5.3.2 *Krysí hejno (viz PPZ, str. 108)*

6) *Všude tu jsou zbytky kdysi honosného vybavení, v jedné z rozpadajících se truhel můžete spatřit pár sandálů. Uprostřed místnosti stojí kamenný kulatý stůl a na něm leží cínové nádoby. Mezi těmi se povaluje polorozpadlá kniha.*

Tady sídlilo kdysi několik učenců. Kniha je v hodně nepoužitelném stavu, snad jen z několika mála zachovalých stránek lze cosi vyčíst či vytušit (viz Úryvky z deníku). Kromě několika záznamů typu deníku tu je popsán způsob výroby několika lektvarů a jeden běžně neznámý démon (sám se rozhodni, jaké nové znalosti postavám poskytneš). Arvedanské sandály v rozpadlé truhle se zato dají použít zcela dobře.

#### A.1.1.5.3.3 *Úryvky z deníku*

*...dnes jsme se rozloučili s mnoha druhy, odchází do bezpečí severních krajin, ...*

*...kolem několik po zuby ozbrojených skřetů, mířili na sever.....nalezli s šípem v hrudi, kdoví, co se děje mimo naše útočiště...*

*...nová poznání jsou zcela fascinující, sláva dobrodinců...*

*...Plarius je velkolepý, největší a jeho sláva bude znít celým Asterionem...*

*...náš pán poručil, a tak odcházíme...*

7) *Stojíte v dávné laboratoři. Ve stěnách je spousta prázdných výklenků, občas můžete zahlédnout kupodivu zachovalou dřevěnou lavici, všude je tu množství střepin, sem tam i nepoškozené alchymistické nádoby.*

Alchymistická laboratoř už dávno dosloužila. Alchymista zde může najít pro nějaký užitek možná pár nádob. Pokud budou postavy déle hledat, najdou stříbrný prsten (je kouzelný, s jeho pomocí je možné seslat 1 modrý blesk denně).

8) *Uvnitř prostorného sálu je nepřirozený chlad, jakoby vám něco říkalo: Vrat' se. Když se kolem sebe lépe rozhlédnete, zjistíte, že tu nejste sami. Je tu mnoho zdobných sloupů a zpoza nich nyní vystupuje několik hrozivých mohutných postav. Některé jsou oděny do plátových zbrojí, ostatní do kožešin. Každá třímá v ruce ohromný, nebezpečně vyhlížející kyj. Obludné zarostlé hlavy, na kterých čnějí vysoké špičaté uši, se otáčí směrem k vám a sálem se začíná pomalu nést hrubý chechot a hrdelní zvuky, nevěstící nic dobrého. Ted' si navíc všimáte, že několik z těchto tvorů má opasky, náramky a náhrdelníky z lidských kostí.*

Během dob, kdy pevnost obývali skřeti, usídlila se zde skupina trollů. Občas vyráží k lovu do okolí Zelanských vrchů, o čemž svědčí jejich šperky, trofeje z nebohých orků, heverenů a trpaslíků. Několik jejich druhů ale na tyto vycházky již zaplatilo svým životem (také viz past C). Ven si troufnou opravdu jen výjimečně. Sál byl kdysi místem, kde se konali schůze mágů. Hovořili zde o svých záměrech a budoucích plánech. Býval tu dlouhý kamenný stůl, ten ale trollové při jednom ze svých návalů vzteku rozbili na kusy, které je možné vidět všude po místnosti. V místnosti je jeden troll vyšší a 1k6 trollů nižší, přihlédni zde k síle své družiny. Trollové nemají pochopení pro cizí výlety do jejich hájemství, a tak družině nezbude, než vše urovnat ocelí a kouzly.

*A.1.1.5.3.4 Troll vyšší (viz Hlavní modul)*

Vyvolávací emoce: strach  
Vlastnosti: regenerace (5), rychlost  
Rezistence: psychické útoky 25%, zmatení 50%  
Imunity: strach  
Životaschop.: 8 + 6 (70 životů)  
Útočné číslo: (+6 + 4,4) = 10,10 (ruce)  
Obranné číslo: (+4 + 4) = 8  
Odolnost: 18  
Velikost: C  
Síla mysli: 24  
Pohyblivost: 20/ humanoid  
Intelligence: 10 Zkušenost: 900

*A.1.1.5.3.5 Troll nižší (viz tamtéž)*

Vyvolávací emoce: strach  
Vlastnosti: regenerace (3)  
Rezistence: zmatení 25%  
Imunity: strach  
Životaschop.: 4 + 3 (32 životů)  
Útočné číslo: (+4 + 3,3) = 7,7 (ruce)  
Obranné číslo: (+2 + 3) = 5  
Odolnost: 15  
Velikost: C  
Síla mysli: 20  
Pohyblivost: 15/ humanoid  
Intelligence: 7  
Zkušenost: 200

9) *Místnost je plná rozpadlých polic a neforemných hromad, tvořených zničenými a znehodnoceným knihami. Na stěnách je několik nečitelných arvedanských nápisů, je to tu samá pavučina. Kolik zde uloženého vědění a moudra asi přišlo nazmar?*

Z nápisů lze vyčíst toto:

*„Moudro jest bohatství větší nad zlato, ...“*

*„...knih, jako klenotů nejdražších, vážiti a chrániti nutno jest, aby ty přečkaly lidskou paměť vrtkavou...“*

*„...poznání a vědění, toť jak láska a touha věčná, nehynoucí...“*

Bývalá knihovna a studovna. Žádná z knih není ve stavu, aby ji někdo mohl číst.

Žije tu rodinka netopýrů (10 kusů). Netopýři právě očekávají přírůstek do rodiny, a tak se na družinu vrhnou, ve snaze o zahnání potencionálního nebezpečí. Trocha světla z louče či lucerny je rychle zažene na útěk.

*A.1.1.5.3.6 Netopýr (viz PPZ, str. 114)*

10) *V kdysi určitě nádherných šatech, dnes zmačkaných roztrhaných hadrech, tu na zemi leží lidská kostra. V ruce svírá jakousi prázdnou ampuli.*

Kované dveře jsou zamčené, po silnějším nárazu se ale rozpadnou (past Sil - 5).

Ne všichni Arvedané odešli pryč. Tato žena hodlala zůstat a pokračovat ve svých pokusech dál, i přes hrozící nebezpečí ze strany zlých myšlenkových bytostí nebo skřetů. Samota v ní však probudila šílenství a tak raději svůj život ukončila. Na krku kostry visí nádherný

náhrdelník z černých perel, dále má na prstu zlatý prsten zdobený trpasličí runou. Prsten zvyšuje OČ o 1 a v noci svému majiteli přináší příjemné sny.

11) *Jakoby tato místnost nezapadala do okolního zpustlého a pochmurného prostředí. Stěny jsou plné překrásných kreseb květin, motýlů a ptáků, je tu cítit mnoho příjemných vůní a občas slyšet vzdálený dětský smích. Je tu velmi příjemně.*

Místnost je pomocí prastarého mocného kouzla uzpůsobena meditaci a ozdravnému spánku. Ještě dnes, pokud sem vstoupí nemocná či zraněná postava, má větší naději na rychlejší uzdravení. Pokud zde bude někdo medítovat, magenergie se mu rychleji obnovuje (k meditaci či zaostření vůle stačí odpočívat jen polovinu běžné doby, zraněným postavám ve spánku přibude o 2 životy navíc).

12) *V malé kruhové místnosti leží cosi blyštivého. Na zlatém řetízku přivěšek sovy, z nějakého velice pevného rudého kovu. Nedaleko se nalézá hromádka zčernalých kostí. Na zdech tu jsou barvou planoucího plamene zobrazeny symboly, zobrazující zřejmě magii ohně.*

Masivní ocelové dveře jsou pootvřené. Jsou na nich vyobrazené spleť ornamenty, některé z nich vzdáleně připomínají arvedanské runy (jedině těmito dveřmi se může družina dostat k místnosti č. 13, jejich kouzlo definitivně zlomil subotamský mnich Kalahopa). Kostí patřily nebohému elfimu čaroději Ngayo Mubitovi, kterého zahubilo několik ohnivých koulí. Čarodějovi se také podařilo prolomit uzamykající kouzlo, bohužel ale ne tak důkladně, jako to dokázal Kalahopa, a tak zanechal aktivní past, která jej stála život.

V této místnosti našli subotamští mniši šíleného mistra Kalahopa. Pohozen tu leží Talisman tajemství, jen ta postava, která jej bude mít na krku, ujde neblahým účinkům krystalu v místnosti č. 13.

13) *Tento sál je ozářen jakýmsi skrytým nazlátlým světlem. Jakoby jej vyzařovaly samotné stěny, které jsou zcela pokryty symboly snad všech druhů magie. Kromě divokých bouří, hlubokých temných lesních tůní, krápníkových jeskyní, či lávových jezírek tu také můžete spatřit prapodivné tvory – žhnoucí vejce, ze kterého trčí do tří stran pružné končetiny, mlžný vír s prstencem výrůstků kolem svého obvodu nebo robustní jehlan bez špičky, který kamsi kráčí na čtyřech krátkých silných nohách. Vše působí naprosto živě a přesvědčivě. Uprostřed, pevně zakořeněn do barevné mozaikové podlahy, stojí dvanácticípý stůl, tvaru mnohacípé hvězdy. U každého jeho vrcholu je pohodlný polštář, do nějž je jistě příjemné se usadit. Po obvodu stolu je dvanáct hořících svící a v jeho středu malá prohlubeň. Celá tabule tohoto podivného stolu je pokryta podivnými symboly a ornamenty.*

Všechny dveře, vedoucí do této místnosti, jsou z pevného kamene. Na každých je tlačítko, po jehož stlačení se otevřou, a nápis v arvedanštině tohoto znění:

*„Jen majitel ochranného talismanu je oprávněn vstoupit. Každý, kdo by se troufale pokusil o vstup a nebude talisman vlastnit, zažije muka nepoznaná a nikdy neochutná poznání mocného.“*

Sál vidin je srdcem celé pevnosti. Zde arvedanští mágové rozjívali, meditovali a čerpali poznání a energii, které jim dávaly větší moc, než by kdy byli schopni získat studiem a vlastní pílí. V prohlubni stolu je uložen rudý krystal, tajemná substance a zdroj zdejší energie, jehož původní umístění prozradil zdejším mudrcům samotný Plarius, temný bůh. Krystal ještě dnes obsahuje obtožné množství magenergie. Pokud se někdo znalý rituálu usadí ke stolu, spojí svou auru se svíci (svíce hoří neustále a neubývají, mimo tuto místnost ale okamžitě hasnou a chovají se jako běžná vosková svíčka) a začne medítovat, může získat několikanásobně větší množství magenergie, než by kdy byl schopen sám koncentrovat. Krystal také zaktivuje nevyužívané části mozku, takže rázem se zdají všechny problémy snadné a řešení je nasnadě. Krystal takto účinkuje jen tehdy, když je umístěn v desce stolu, potom se jeho vliv vztahuje

na celou místnost. Po odstranění ze stolu své účinky ztrácí. Jinak je jen pouhou zajímavou dekorací, ze které se dá obtížně vydestilovat několik desítek magů (5k10).

Pokusí-li se nějaký kouzelník navázat s krystalem spojení (tj. bude-li v místnosti zaostřovat vůli a soustředit se přitom na rudý kámen), bude vše záviset na tom, zda má či nemá ochranný talisman. Pokud jej nemá, zachvátí jej silné bolesti hlavy, krvácení z uší a nosu a nakonec doživotní demence a šílenství (past Odl ~ 8 ~ ztráta 1k10 životů / -2 k Int trvale). Pokusí-li se o spojení někdo s talismanem a nebude znát rituál (což je nanejvýš pravděpodobné, protože postavy ho nemají kde zjistit), bude výsledkem zisk 20 + 1k10 nad běžné maximum kouzelníka. Za 30 minut mu ovšem klesne množství magenergie o 1k6+1 magů a to se bude opakovat vždy po 30 minutách ještě pětkrát (celkem tedy šestkrát, nikdy ale ne pod 0 magů). Zaostření vůle bude vždy provázet shluk nesouvislých vidin, během kterých uvidí asi toto: *Pomalu ztrácíš vědomí, všude kolem tebe víří barevná kola a tobě se dělá divně od žaludku. Najednou cítíš veliké trhnutí tělem. Hlavou ti prochází strach, radost, štěstí, bolest - vše v rychle se měnících intervalech o různé intenzitě. Náhle se ti zdá, že slyšíš nějaké vzdálené hlasy, ty pomalu zesilují, až vnímáš jen je. Zpívají pochmurné pomalé písně, které v tobě budí bázeň. Po těle ti naskakuje husí kůže, jak posloucháš tesklivé melodie neznámých mužů a žen. Vše najednou končí, oslňující záblesk a ty jsi zpět v realitě, plný nesouvislých a rozporuplných dojmů...*

Pobývá-li kterákoliv postava v místnosti nepřetržitě 2 směny (s výjimkou kouzelníka navazujícího spojení a postavy s talismanem), musí si hodit na past Odl ~ 2 ~ nic / Int -4 trvale, přičemž theurgové, mágové, resp. jiná povolání, která dovedou pomocí svých schopností navázat spojení se Stínovým světem (např. subotamští mnichové, nikoliv ale kněží), mají postih k hodu -8.

14) *V každém rohu místnosti je vyznačena světová strana. Umělecky ztvárněné blesky, mraky a ptáci vše co znázorňuje magii a element vzduchu.*

Dveře vedoucí do místnosti č.15 jsou stejné jako v místnostech č. 12, 17 a 18, ale dají se po jemném dotyku lehce otevřít. Na rozdíl od ostatních, na tomto místě žádná past nehrozí.

15) *Do těchto míst nikdo nevkročil po desítky celých generací. Je to zvláštní pocit, navštívit takové místo, které vypadá, jako by jej jeho tvůrci opustili právě před chvílí. Z každé zdi vyvěrá pramínek vody, který je spolu s ostatními malými žlábkami vede do studánky uprostřed. Vzduch tu je neskutečně svěží a prosycený vůní lesa.*

*Kolem studánky stojí na kamenných podstavcích čtyři kamenné truhly.*

Voda ze studánky je velice osvěžující a plná minerálů. Vzduch je obměňován pomocí složitého mechanismu, nahánějícího čerstvý kyslík z lesa na povrchu. Truhly jsou zdobené obrazy dobrých myšlenkových bytostí a květin, víko se dá otevřít po stisknutí správné kombinace dvou tlačítek na každé z nich. Při stisknutí nesprávného pořadí se vždy obsah truhly propadne do průrvy, hluboko pod úroveň podzemí. Vše tak bude navždy ztraceno - pro dokreslení můžeš popsat zarachocení a poté sypaní, cinkání a práskání, vzdalující se kdesi v podzemí.

Po zvolení správné kombinace se víko samo pozvolna otevře.

#### *A.1.1.5.3.7 Severní truhla*

Pod tlačítky stojí napsáno:

*Stiskni levé, pak až pravé*

(kombinace je totožná s nápisem)

Obsah: 20 atonů, dva páry arvedanských sandálů, derteonský mlat.

#### *A.1.1.5.3.8 Východní truhla*

Pod levým tlačítkem je silinga (popis nalezněš v Klíči bytostí astrálních v Hlavním modulu), pod pravým jednorozec. Dále tam je napsáno:

*První jeden pak až dvě*

(první je pravé - jednorozec má jeden roh, druhé levé - silinga má dvě křídla)

Obsah: dřevěná loutka kašpárka o délce půl metru. Je magická - držák s provázky, ovládající její tělo, se dá sejmout, a loutka pomocí něj ovládat až na dálku 50 metrů. Dobré využití pro loupeže, různé rošťárny, průzkum pastí - zde však může snadno přijít k úhoně.

#### *A.1.1.5.3.9 Jižní truhla*

Je zde napsáno:

*Stiskni pravé, pak až levé*

(je to právě naopak, jedinou nápovědou snad může být obrázek silingy pod nápisem, tvářící se velice provinile)

Obsah: 2 podkovy - každá dodává koni 2 rychlostní body, malá ebenová truhlička a v ní, na rudém hedvábí, stříbrná spona do vlasů: +1 k Cha, 50% rezistence vůči magii vzduchu.

#### *A.1.1.5.3.10 Západní truhla*

Pod levým tlačítkem jsou tři malí jednorozci, pod pravým čtyři a dále nápis:

*Když je kopyt sudý počet, běhá se hned lépe.*

(zde je kombinace naprosto lhostejná - fungují obě dvě)

Obsah: 3 opracované čiré diamanty, zlaté a stříbrné arvedanské šperky v hodnotě 300 zlatých.

16) *Na stěnách této místnosti jsou výjevy ze života alchymistů a mágů. Ve všech těchto zobrazených výjevech vystupuje tajemná silueta starého muže, kázajícího fanatickým davům. Stařec, jak se zdá, bedlivě ze všech stěn sleduje počínání mudrců.*

*Je tu ještě několik zvláštních kovových konstrukcí a skleněných nádob se zaschlými esencemi. Aparatura je silně poškozená a nepoužitelná, kdysi sloužila pro výrobu kouzelných lektvarů, balzámů a mastí.*

Zde byla pronášena ta nejmocnější kouzla a činěny ty nejpozoruhodnější objevy dávných obyvatel pevnosti.

17) *Je to tu plné kreseb, týkajících se vodního elementu. Asi nebyl zrovna nejlepší nápad sem chodit.*

Dveře jsou uzamčeny *Maxorovým kouzelným zámekem za 31 magů* a nepůjdou tudíž nijak snadno otevřít (vyrazení past Síl ~ 27, kouzlo *beranidlo* za 55 magů). Jediná možnost, jak se dostat do Sálu vidin, je z místnosti č. 12.

Pokud do této místnosti přijdou postavy ze Sálu vidin (č. 17), spustí past: 5 ledových blesků. Past je složitý mechanismus zabudovaný do stěn místnosti, spouští se pomocí zvíření vzduchu a po aktivaci se den dobývá.

18) *Malby, zdobící tuto místnost, jsou inspirovány živlem země. Jsou zde vyobrazeny nádherné jeskyně s myriádami stalagmitů a stalaktitů, z jejichž stěn vyrůstají trsy drahokamů zářících vnitřním chladným světlem.*

O dveřích platí to samé, co v místnosti č. 17.

Stejně jako v místnosti č. 17, i zde na družinu čeká nemilé překvapení. Po otevření jižních dveří se uprostřed místnosti zhmotní 3 hrušky máslovky (stejně jako při kouzle *nebezpečně ovoce*) s odtrženými stopkami a jsou mrštěny do jižní chodby tak, aby jedna dopadla těsně za dveře, druhá o sáh dál a třetí o další sáh dál (počítá se, jakoby je vrhala osoba s průměrnou obratností). Potom se past den nabývá.



19) *Kromě spousty třísek a střepin, válejících se tu všude po zemi, není v této místnosti nic zajímavého.*

Ze starého skladu surovin již mnoho nezbylo - kromě pasti. První z postav, která vejde dovnitř, zůstane uvězněna v místnosti a nebude se moci 1k6směn dostat ven.. Jediná možnost, jak zrušit neviditelnou bariéru v prostoru vchodu, je najít pečlivě ukrytý spínač. Po dobu, než družina skryté tlačítko najde, uslyší z místnosti zvuky boje a hlas svého druhu, volajícího o pomoc. Tato iluze pomine odstraněním magické clony. Nápadnost spínače je -15%, bariérou lze projít při přehození pasti Síla ~ 14.

20) *Pod silnou vrstvou prachu je možné občas zahlédnout zbytek nějakého svitku.*

Většina svitků se už dávno rozpadla, těch několik málo zachovalých je: *hyperprostor* (20 metrů), *zelený blesk*, *granátové jablko* a *zmrzlý blesk*.

21) *Uvnitř není ani smítka, někdo si dal tu práci a vše někam pečlivě odnesl. O dávné přítomnosti beden a truhlic dnes svědčí jen otisky hran na stěnách.*

Dveře se dají běžně otevřít.

Není tu nic zajímavého, co by se dalo nějak použít. Pronikli sem skřeti a vše pečlivě vybrakovali. Památkou na skřety je několik ubohých čmáranic v jednom z rohů místnosti, tento nadaný jedinec se zde hodlal umělecky využít.

22) *Uprostřed velké kruhové místnosti je zřícený strop. V několika málo výklencích jsou popadané a polámané sochy, na zdech staré a velmi oprýskané fresky.*

Toto je podzemí dnes již neexistující věže. V místech, kde bývalo točité schodiště, nechali skřeti zřítit strop. Měli k tomu vážný důvod, několik jejich druhů, co sestoupilo dolů, se již více nevrátilo. Mezi Kharovými služebníky brzy zavládla hrůza a strach z neznámého nebezpečí, které tvořilo a dodnes tvoří zlá myšlenková bytost - stín. Jakmile jej družina vyruší z letité letargie, začne ji pronásledovat celým podzemím. Jen venku, pod ochranou slunečních paprsků, je před tímto netvorem bezpečno. Stín se ven neodvážá ani za zcela bezměsíčné noci, pln zášti a nenávisti se opět vrátí do místnosti, ve které jej postavy vyrušily. Družina tu může najít prsten z narudlého kovu ve tvaru plamene (prsten Zylových nočních stínů), několik skřetích amuletů (žádné magické účinky, z částí zvířat a humanoidů), velkou zlatou náušnici s divnými klikyháky (tento skřetí šperk je prokletý; postava háže každé ráno po probuzení na past: Int ~ 9 ~ nic / den stráví postava ve slepotě), či krátký lintirový meč ík (5/-1, obr. -1).

*A.1.1.5.3.11 Stín nižší (viz Hlavní modul)*

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: maskování (ve tmě), odsávání života (pasivní), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

Rezistence: neviditelnost 67%, obyčejné zbraně (způsobují pouze poloviční zranění), změna tvaru

Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 6 (29 životů)

Útočné číslo: 7 (dotyk) + zvl.

Obranné číslo: (+6 + 1) = 7

Velikost: B

Síla mysli: 17

Pohyblivost: 15/ humanoid

Intelligence: 15

Zkušenost: 540

23) *Uprostřed místnosti stojí odporná socha okřídleného rohatého tvora. Než stačíte přijít blíž, tvor pomalu pohne křídli a upře směrem k vám nevraživý pohled svých krutých očí. Jaká hrozná nenávisť se v nich zračí ...*

V západní stěně, za gorgonou, je skrytý výklenek (nápadnost 5%). Je tu ukrytý široký meč moci: 7/+0, obr. +2, 12 magů denně, kouzla modré blesky a tma.

Gorgona je jedna z malá myšlenkových bytostí, které tu vydržely skřetí nájezd a průzkum Subotamů. Spolu s ostatními přišla ze Stínového světa během úpadku zdejšího společenstva, kdy se mágové obrátili na víru v temného boha Plariuse. Gorgona vyčkává na nejvhodnější okamžik k útoku, nejlépe kdy se k ní postavy obrátí zády. Tehdy se prudce vymrští a nemilosrdně udeří (bude-li příležitost, budou postavy překvapeny – viz PPZ, str. 58 a 66). Pokud budou dobrodruzi utíkat, bude je stvůra pronásledovat zhruba dvacet sáhů. Pokud nějakou z postav nedohoní, vrátí se zpět do bezpečí svého útočiště. Gorgona se jen nerada vzdaluje od meče moci, který jí, ještě když byla nezkušená a mladá, přikázal jeden z místních pánů bedlivě střežit.

#### A.1.1.5.3.12 Gorgona (viz Hlavní modul)

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: maskování, vidění ve tmě (pravé), útoky na brnění (5), útoky na zbraně (pasivní, 10)

Rezistence: magie země 50%, obyčejné zbraně (způsobují pouze poloviční zranění), prokletí 50%

Imunity: jedy, strach, zkamenění

Životaschop.: 10 (99 životů)

Útočné číslo: (+5 + 4/ +3) = 9/ +3 (pařáty)

(+5 + 5/ +4) = 10/ +4 (tlama)

Obranné číslo: (+4 + 5) = 9

Odolnost: 23

Velikost: B

Síla mysli: 23

Pohyblivost: 10/ (humanoid na zemi),  
15/ okřídlenec (ve vzduchu)

Intelligence: 10

Zkušenost: 1800

24) *Ticho, které je všude kolem, jen dokresluje tajuplnou atmosféru tohoto chrámu. Je tu několik kamenných lavic a na jižním konci chrámu se tyčí tři metry vysoká socha usmívajícího se starce, držícího knihu v jedné ruce, zatímco tou druhou žehná holí svým uctívacím. Za touto sochou leží jakýsi dlouhý předmět, přikrytý černým sametem.*

Kdysi patřil tento chrám paní Sirril. Arvedané však později začali uctívat temného boha Plariuse. K Paní hvězd ale neustále cítili jakousi úctu, a tak ji ponechali svému osudu, přikrytou sametem. Díky tomu na její hlavě také zůstala stříbrná čelenka s velkým lazuritem. Čelenka zvyšuje inteligenci a charisma o 2 a umožňuje pravé vidění ve tmě. Sám ale zvaž, zda je správné nechat družinu okrádat bohy bez následků. Rozhodně by to nábožensky založené postavy neměly svým druhům do volit.

25) *Je tu několik puklých křišťálových koulí, několik zlomených dřevěných hůlek a nějaké šperky.*

Dveře je nutné vyrazit (Síla 9).

Sem mágové odkládali poškozené či znehodnocené předměty, které používali při své činnosti. Šperky (2 zlaté prsteny, stříbrná kruhová náušnice a lintirový náramek) jsou opotřebované či

vadné magické předměty. Lintirový náramek může jednou za tři dny seslat žlutý blesk, je však 80% pravděpodobnost, že jej vrhne na svého majitele. Blesk se spouští jemným pootočením náramku (stačí o 5 stupňů).

26) *V tmavé místnosti, plné kostí všelijakého původu, odpočívá podivný plochý čtyřnohý tvor tmavě šedé barvy. Oči má zavřené, ale jeho slechy jsou v neustálém pohybu do všech stran. Dveře do této místnosti jsou otevřené dokořán, jen stěží visí na zohýbaných pantech. Z místnosti se ozývá tiché funění (40%).*

Fungon sem vlezl nedávno, zkušenosti s pastí (G) mu zatím bránily tuto místnost opustit. Pokud jej dobrodruzi nechají na pokoji a nepokusí se přiblížit blíže na než jeden sáh, bude jen zesláblý fungon těžce hlasitě oddychovat a tisknout se ke stěně. Bude-li se cítit ohrožen, pokusí se probít skrz družinu ke vchodu a odtud pak daleko z jejího dosahu. Samozřejmě, že se nebude nikomu, kdo by mu bude stál v cestě, pokoušet vyhnout.

#### A.1.1.5.3.13 *Fungon (viz AP-HM)*

Životoschop.: 7 (19 životů)

Útočné číslo: (+2 + 1/ +2) = 3/ +2 (tlama)

Obranné číslo: (-2 + 8) = 6

Odolnost: 16

Velikost: C

Bojovnost: 5

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 10/ zvíře

Vytrvalost: 15/ zvíře

Intelligence: 1

Zkušenost: 80

27) *Podle vybavení lze usoudit, že to tu kdysi sloužilo jako celkem útulná obytná místnost.*

Dveře jsou zamčené a když je bude družina vyrážet, navzdory svému stáří ještě něco vydrží (Síla 11).

V místnosti lze po delším hledání najít stříbrný hřeben.

28) *Zbytky dvou postelí, skříň a stolu, to je vše co zůstalo ze zařízení tohoto místa.*

V rohu lze najít zapadlý aton.

29) *Kromě několika zřejmě humanoidních kostí, zrezivělých zprohýbaných helmic a štítů tu není nic, co by stálo za pozornost.*

Postavy zde také mohou narazit na někoho ze Zylových nočních stínů, tábořících na povrchu. Možná, že právě zde se k ní přidá Ferisíd. Pak je jen otázka času, kdy družině v nějaké chodbě jeho druzi uchystají nějaké překvapení.

30) *Leží tu několik koster, sem tam se mihne krysa.*

Jedna skřetí kostra má u sebe kostěný amulet: začne pulsovat zeleným světlem, pokud je v dosahu patnácti metrů nějaký hrdina. Jinak tu platí to samé co u místnosti č. 29. Krysy se pokusí před dobrodruhy rozutěct po místnosti. Jen v případě krajní nouze se uchýlí k boji.

#### A.1.1.5.3.14 *Krysy obyčejné (9 kusů) (viz PPZ, str. 108)*

#### **A.1.1.6 Pasti:**

Kurzívou vyznačené písmo přečti hráčům, pokud budou dané místo blíže prohledávat.

A - *Na zemi je několik vydloubnutých dlaždic. Pod nimi vidíte přerušené ocelové lanko.*  
Tuto past zneškodnili Zylvy noční stíny. Skrytý mechanismus ve stropě ukrývá zásobník (3 šipky: Obr ~ 9 ~ nic / 1k6 životů)  
Když si s pastí bude družina moc hrát, může spustit.

B - *Stěny chodby asi sáh před dveřmi mírně vystupují z běžné roviny.*  
Po sešlápnutí jedné z dlaždic se obě stěny chodby proti sobě vymrští, prudce se srazí a opět vrátí do původního stavu. Past Obr ~ 8 ~ 1k3/7-25 (5+2k10 životů)

C - *Na zemi leží ostatky velkého humanoida. Je k nepoznání zohavený ohněm.*  
Troll uhořel v magickém ohni, jehož zdroj byl v severní části kolene chodby. Byl, protože troll takto spotřeboval poslední zbytky magenergie nutné k vyvolání plamene.

D - *Naproti odbočce, vedoucí do místnosti, vidíte krásnou nástěnnou malbu. Půvabná mladá žena natahuje ruku k nebesům, odkud na ni padá jarní déšť.*  
Mechanismus (-5%) v podlaze spustí na 1k6 kol *ohnivý déšť* po celé délce této chodby (účinky jako kouzlo, viz PPZ, str. 52). Past bude funkční opět až za čtyři dny.

E - *Z podlahy a stropu chodby visí několik dřevěných kúlů, s ulomenými hroty.*  
Tuto past zneškodnili subotamští mniši, pokud bude družina blíže past zkoumat, přečti jim toto.  
*Podlahou vede několik jemných nenápadných měděných vláken, na dvou místech jsou přerušena.*

F - *Stojíte na rozcestí, nalevo a napravo jsou dřevěné dveře.*  
Ve dveřích jsou ukryta čidla, která dvakrát za den mohou vystřelit šipku. V obou dveřích je již jen 6 šipek (Obr ~ 6 ~ nic / 1k6 žt).

G - *Na zemi a stěnách je několik tmavých krvavých skvrn. Ty jsou také na zohýbaných ocelových čepelích, trčících ze zdi chodby.*  
Nebohý fungon se stal obětí pasti. Ta mu ale nezpůsobila vážnější poranění, ty drobnější si teď líže v místnosti č. 26. Past je rozbitá, fungon si však netroufá z místnosti odejít, dokud nenabude zpět alespoň části svých ztracených sil.

H - *Chodba vypadá naprosto nevinně. V dlažbě můžete občas spatřit lesk mědi.*  
Ve stropě a podlaze chodby jsou ukryté dřevěné kúlů, ty samé co byly v zničené pasti E. (Obr ~ 10 ~ 1 žt / 4k10 žt) Jako u výše zmíněné pasti, i tato funguje na principu měděných vláken - pokud družina past E zkoumala, neměla by zde narazit.

CH - *Podlaha se občas pod vašimi kroky občas jemně otřese.*  
Je tu ukryté propadlo, hluboké 6 sáhů a plné ostrých ocelových bodců. (Obr ~ 9 ~ nic / 2k10 životů)  
Propadlo je ukryté pod celou odbočkou, vedoucí k místnosti č. 22.

I - *Až na několik menších měděně lesklých nerovností na stropě tu není nic divného.*  
Viz past H.