

A.1 Touha po štěstí

Někdy bloudíme temným pralesem beznaděje a toužíme nalézt jediný paprsek světla. Naděje je ukryta v našem srdci, stačí se jen na chvíli zastavit a naslouchat jeho šeptajícímu hlasu, potom nalezneme.

...a jak vyprávějí bhadury, stanula Nekalachtel, dcera pomy Ipataky, před Hadím vejcem a pravila: „Pověz mi ty, které oplýváš darem lásku probouzet i brát. Čím jsem se provinila, že jsem poznala city, jež mne tolik spalují? Nač a proč mi byly svěřeny, když nesmějí býti dávány? Vezmi si je, nejsem jich hodna. Vezmi mou lásku a dej ji tomu, kdo si ji víc zaslouží. Potom i já možná dojdou klidu a spasení.“

...a jest psáno, že poté se jej Nekalachtel dotkla a ona i krystal vzpláli jasným plamenem. Nevydala jediný sten, všude se jen rozléhal její šťastný smích. Nakonec po ní zůstal pouze prázdný šat.

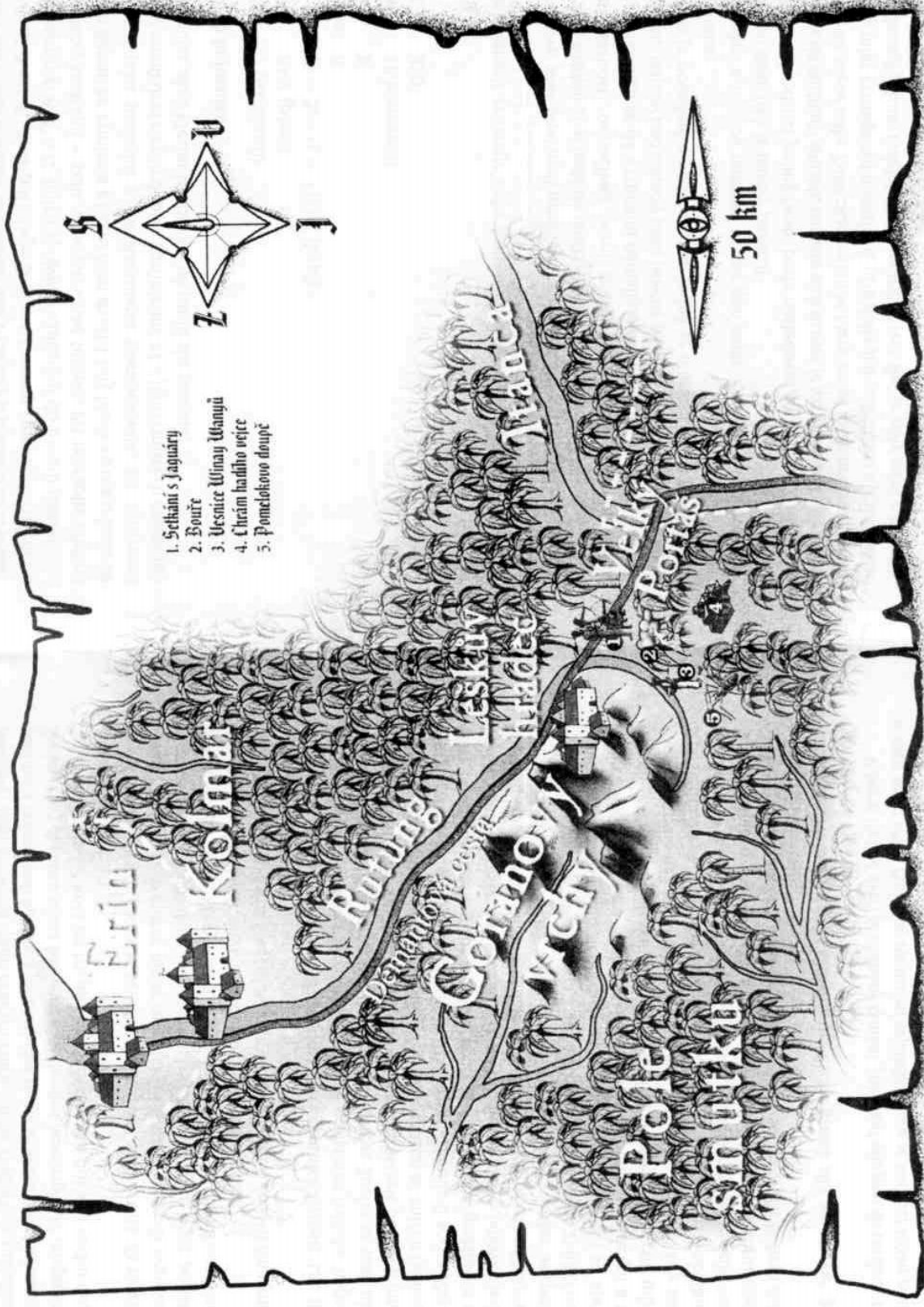
...a tehdy pravil zničený Ipataka kněžím: „Vezměte ten prokletý křišťál, pohrňte jej navěky. Je příliš nebezpečný srdcím lidí, kteří tolik chybují. Nechť je navždy zapomenut, on i jeho moc, kterou pokrivila naše pýcha!“

Družinu najme do svých služeb bohatý erinský podivín Svaroch. Ten pátrá po ztraceném artefaktu z dob, kdy slávu říše Asari Kasim ještě nehalila hustá oblaka prachu. Úkolem družiny je získat část magické energie artefaktu a doručit ji Svarochovi zpět do Erinu. Toto dobrodružství můžeš pojmut jako součást většího tažení. Je určeno pro svět Asterion, po menších úpravách jej můžeš použít i v jiném světě. Prostředí, ve kterém se dobrodružství odehrává, je bližší popsáno v modulu Z hlubin zelené a modré. Dobrodružství je určeno pro postavy na 5. úrovni.

A.1.1 Legenda o daru skřítků

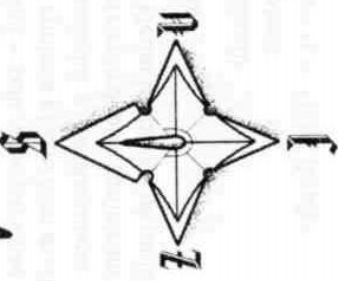
Zde je starý příběh, jak jej popisuje několik arvedanských spisů a jehož správné znění leží kdesi v dávno ztraceném Hestaru, kde na něj vzpomínají bhadury, železné stromy.

V dobách největší slávy Asari Kasimu věnoval císař skřítků jako projev přátelství a dobré vůle svého lidu asarijcům velký krystal křišťálu. Mnohá tajemství obestírají zvláštní vztah skřítků k tomuto minerálu a to, co s ním dovedou. Nejznámějším a nejmocnějším takovýmto jejich výtvozem je Skřítků srdce. Také tento krystal měl silné magické vlastnosti. Léčil údajně choroby srdce, ne však ty povrchní, ale skryté. Pomáhal lidem najít naději v zoufalství, ztracený klid a štěstí v duši. Kněží Asari Kasimu však od něj chtěli víc. Toužili moc křišťálu znásobit a ovládat. A tak asarijci, dosud znalí arvedanského umění, opracovali křišťál do podoby hadího vejce a jejich mágové a kněží spoutali mocnou energii krystalu, aby jim sloužila. Hadí vejce bylo mocné, vykonalo mnoho dobrého, avšak ještě více zlého. Skřítků křišťál již nedával, nyní bral. Moc Hadího vejce sílila, až se jeho energie nakonec vymkla jakékoliv kontrole a vzňala se. Krystal se stal pro lidi nepoužitelný. I jeho plamen měl sice magické účinky, ale byl příliš vrtošivý a nestálý ve svém působení, byl nebezpečný. Tehdy nechali asarijští kněží kdesi hluboko na východě Džungle padlých stromů postavit chrám, kde nebezpečný artefakt uložili k věčnému odpočinku. Asari Kasim se ocitl pod nápořem skřetích vojsk, hranice říše se změnila a vejce bylo ztraceno. I nadále by křišťál spočíval zapomenut kdesi v džungli, kdyby se asi před čtyřiceti lety nedostal opis tohoto příběhu do rukou jednoho zoufalého člověka. Tento člověk zasvětil celý svůj život hledání Hadího vejce, až se mu konečně podařilo najít stopy, vedoucí ke starému asarijskému chrámu v Džungli padlých stromů.



1. Seikani s Jaguairy
2. Boute
3. Uesnice Winay Uanayü
4. Chraim hadiho wejce
5. Pometokovo doupc

50 km



Erin

Kolmari

Ruhniet

Leskiv

Hladac

Trianca

Polje

Sif utka

Uesnice Winay Uanayü

Chraim hadiho wejce

Pometokovo doupc

A.1.1.1 Úvod

Družina se v Erinu dozví (např. v Pelišku, na Vodním trhu, apod.), že jistý Svaroch z Ostrovního města hledá dobrodruhy na dobře placenou práci. Svarochovo sídlo není těžké najít, většina obyvatel této části Erinu jej zná a dobrodruhům poradí cestu. Jen se budou všichni divit, co je nutí setkat se s takovým starým bláznem a mrzoutem.

Svarochova rezidence nevypadá zvenčí příliš lákavě. Omítka je místy opadaná často až na holou zeď, stěny počmárané hanlivými nápisy a kresbami. O to větší je překvapení, když návštěvník zavítá dovnitř. Stěny chodeb jsou obloženy drahocenným dřevem, zařízení místností je strohé, jinak však velmi vkusné a zajisté nemalé ceny. Na tak velké sídlo je zde poměrně málo služebnictva, všichni jsou oděni do tmavých obleků a chovají se velice tiše. Družiny se ujme starý shrbený majordomus a zavede ji za svým pánem. Sluha toho moc nenamluví. Jediné, co dobrodruhům sdělí, je, že mají veliké štěstí, poněvadž jsou zatím první, kdo se ozval na pánovu výzvu.

Svaroch je asi šedesátiletý člověk. Je poměrně vysoký a hubený. Jeho prostý oděv, sestávající z černé, šedé a odstínů hnědé, na něm trochu nepřírozně visí. Má neustále přísný výraz ve tváři, které dominují supí nos a uhrančivé zelené oči. Svaroch je stručný a věcný, a když o něčem nechce mluvit, ukončí hovor rázným odmítavým gestem ruky.

Tento muž vždy nebyval takovým mrzoutem. Narodil se v Keledoru, v rodině bohatého obchodníka. Na rozdíl od přání jeho otce jej to vždy táhlo k umění a magii. Stal se potulným bardem a příležitostným čarodějem. Když mu bylo dvacet, zastihla jej na cestách po Jižním království bolestná novina. Celá jeho rodina zemřela při epidemii smrtelné nemoci. Než tuto zprávu stačil trochu vstřebat, přišla druhá rána osudu. Dívka, kterou miloval, se provdala daleko do Danérie, a Svaroch ji již nikdy více nespatriil. Svaroch zůstal na světě sám. Zdědil majetek obrovské hodnoty, mohl si dovolit vše, co kdy chtěl. Nač však to bohatství, když neměl pro koho žít? Postupně v něm zmíralo vše dobré. Tížilo jej jeho bytí, bez milovaných lidí nechtěl dále žít. Východiskem z beznaděje se mu stalo studium magie a starých arvedanských knih, ve kterých nacházel dávnou moudrost. Uzařel se do svého nitra, nechal k sobě promlouvat příběhy o arvedanských recích, kteří mu byly svými krutými osudy v mnohém tolik blízcí. Tak našel legendu o Hadím vejci, daru vládce skřítků říši Asari Kasim. V koutku duše zatoužil po tomto artefaktu. Uvěřil, že díky němu se jeho život opět naplní city, na které mu zbyly jen vzpomínky. Jeho touha rychle sílila, až jej nakonec zcela posedla. Svaroch vynaložil veškeré své úsilí a majetek, přesídlil během svého pátrání na Taru, do Erinu, až nakonec získal starou mapu se symbolem hadího vejce. Snad kdyby se místo roků hledání rozhlédl kolem sebe a hledal více v lidech, než ve starých spisech, našel by, po čem tak toužil. Vybral si však jinou cestu a nyní stojí před jejím završením.

Svaroch bude po družině chtít, aby našla Hadí vejce a přinesla mu zpět do Erinu jeho plamen. Věnuje postavám kopii mapy, na níž je vyznačena poloha ztraceného chrámu. Pro přepravu ohně jim dá zvláštní kouzelnou lucernu. Ta vypadá zdánlivě jako jakákoliv obyčejná prosklená lucerna, v tabulkách skla jsou však drobné ochranné runy a namísto oleje je uvnitř několik úlomků křišťálu, jehož energií se bude kouzelný plamen živit (toto „palivo“ vystačí po dobu šesti aldenů).

Za splnění úkolu Svaroch nabízí velmi vysokou odměnu (necht' PJ zváží její hodnotu, měla by být podstatně vyšší, než jsou postavy zvyklé), která bude dobrodruhům vyplacena po úspěšném návratu do Erinu. Je ochoten dát malou část předem na nákup zásob a potřebného vybavení na cestu, příp. výdaje spojené s dopravou po Démantové cestě. Těmto záležitostem nerozumí, a aby zabránil případnému podvodu ze strany družiny, vyšle s ní na nákupy svého majordoma, což může do děje vnést několik komických situací (majordomus si chce ušetřit co nejvíce z pánova majetku, sám je povahou velký lakomec, a tak bude trvat na nákupu co nejlevnějšího a nekvalitního zboží, apod.).

O podstatě Hadího vejce Svaroch postavám poví jen málo. Sdělí jim, že je vážně nemocen a kouzelný plamen je jeho jedinou šancí na uzdravení. Bude dobrodruhy neustále nabádat, aby se v žádném případě nikdo z nich plamene či dokonce samotného Hadího vejce nedotýkal. Varuje je, že zdravého člověka dokáže tato moc i zabít. K tomu, aby družina plamen Hadího vejce získala postačí, když v jeho těsné blízkosti otevře dvířka u lucerny. Část energie se výbojem záhy přenesse na úlomky křišťálu.

A.1.1.2 Cesta

Opouštím tě, tolik jsi mi dal a ještě více vzal, přesto je mi tak teskně. Často jsem tě nenáviděl, byl jsi mým hrobem. Budu se k tobě vracet ve svých vzpomínkách a snech. Nikdy nezapomenu na Erin.

Ztracený chrám se nachází ve východní části Džungle padlých stromů, asi 50 kilometrů jižně od Leškova hradce, v někdejší asarijské provincii Arawagan. Do Leškova hradce se družina dostane po Démantové cestě (tato cesta může proběhnout relativně bezpečně a v poklidu, případná dobrodružství či neobvyklé události během ní ponecháme na uvážení PJ). Dále z Leškova hradce povede putování družiny po domorodých stezkách Džungle padlých stromů.

A.1.1.2.1 Džungle padlých stromů

Ke kořenům stromů nedopadá skrz jejich husté koruny téměř žádné sluneční světlo. Obtížný hmyz jakoby vyhledával ta nejcitlivější místa na těle, odevšad se ozývají skřeky, výkřiky a jiné podivné zvuky, snažící se v poutníkovi probudit jen ty nejděsivější představy.

V džungli je velmi těžké udržet správný směr, zvláště když mapka, podle které se družina řídí, je velmi hrubá a ne zcela přesná. Velice snadno se dá sejít ze správné cesty a zabloudit. Nech družinu na začátku každého dne hodit % kvůli orientaci (1 až 10% a 90 až 99% znamená, že budou bloudit celý den). Mimo níže popsané události se dobrodruzi mohou např. střetnout s dravou zvěří, jedovatým hadem, agresivními domorodci, apod.

A.1.1.2.2 Setkání s Jaguáry

Po nějakých 25-ti kilometrech cesty z Leškova hradce se z pralesa začnou rozléhat zvuky boje. Když družina dorazí na místo, spatří toto:

Pod korunami staletých stromů se odehrává boj na život a na smrt. Šest mužů oděných do oděvů z jaguáří kůže a ozbrojených kopími s bronzovými hlavicemi tu bojuje s nestvůrnými červy.

Družina může Jaguárům v boji pomoci nebo vyčkat na výsledek boje – v tom případě Jaguáři zvítězí se ztrátou jednoho muže. K družině se budou chovat neutrálně a jakmile připraví hranici a spálí na ní tělo svého druhu, pak bojiště spěšně opustí. Červi jsou čtyři, dlouzí 5 až 8 sáhů. Mají stejné vlastnosti jako nestvůry téhož jména v PPZ. Jsou velice pohybliví, během boje využívají částečného úkrytu zavrtáním se do země. Jaguár Atechl se spolu se svými muži vrací z tajné průzkumné mise ve zdejší části Džungle padlých stromů. Během ní náhodou narazil na Chrám hadího vejce a nyní spěchá svůj objev sdělit nadřízeným. Atechl je bojovník na 11. úrovni, zbývající Jaguáři jsou válečníci na 5. úrovni, ozbrojení bhadurovými palicemi (4/+2, asarijská palcátu podobná střední jednoruční zbraň ze dřeva železných stromů) a kopími s bronzovými hlavicemi (5/+0). Pokud družina Jaguárům v jejich boji pomohla, budou se k ní chovat velmi přátelsky. Zmíní-li se jim družina o účelu své cesty, varují ji před nebezpečím a záludností Hadího vejce (mohou také přidat některé informace – viz Legenda o daru skřítků, ty ale budou velmi trhané a strohé) a pokusí se je taktně od dalšího pokračování nebezpečné výpravy odradit. Nebudou však družině bránit. Budou postavy nabádat, aby se v žádném případě vejce nedotýkaly, nechť jí-li si přivodit neštěstí (sami neznají příčinu této pověry, ale přikládají jí velkou důležitost. Chceš-li vnést do děje nějaké zavádějící informace, mohou Jaguáři družině tvrdit, že Hadí vejce je vejcem Alalaka). Mimo jiné mohou také přidat několik užitečných rad o skrytých nástrahách pralesa.

A.1.1.2.2.1 Bouře

Družinu zastihne prudká bouře, takže se její cesta zpomalí. Během bouře mohou postavy přijít snadno ke zranění díky padajícím větvím (past Obr~6~ nic/zranění za 2 životy). Můžeš také nechat postavy hodit % na orientaci (viz výše), zda nesejdou z cesty. Jakmile běsnění žvlů skončí, bude džungle opět plná zpěvu ptáků a omamných vůní. Ještě několik kilometrů pak bude družina nacházet zemi posetou popadanými větvemi a mrtvými těly menších živočichů.

A.1.1.3 Domorodá vesnice

Jako blesk s čistého nebe se z hlubin džungle vynořila, mohutná palisáda z dřevěných kůlů, na jejichž hrotech jsou nabodány lidské hlavy. Tedy alespoň to, co z nich na žhavém slunci po hodování mrchožroutů ještě zbylo. Dovnitř opevněné vesnice vedou velká dřevěná vrata.

Zpoza palisády se ozývají zvuky domácích zvířat, křik dětí a hašteření žen.

Vesnice se nalézá 2 kilometry jižně od Chrámu hadího vejce a náleží kmeni Winay Wanyů. Zdejší vesničané rádi uvítají zajímavé cizince, zvláště když šaman jejich příchod předpověděl dávno předem. Domorodci budou k družině přátelští a pohostinní. Zavedou dobrodruhy do chýše svého šamana Giwamiho, který se jako jediný umí domluvit jazykem hodně oblečeného muže. Šaman je velmi starý vrásčitý muž. Je oblečený do bederní roušky, hlavu mu zdobí čelenka se třemi pery harfeníka, na krku nosí náhrdelník z lidských zubů (+1 k OČ) a talisman z opičí pracky (v nepovolených rukou vzplane žlutým plamenem a zraní za 1k6 životů). V ústech neustále žvýká listy jakési byliny a v rukou si hraje s jakýmsi chřestítkem, které občas vydá zavřeštění podobné opičímu (vřešticí chřestítko, 10 mg na den – je schopné seslat kouzla tma, neviditelnost a hyperprostor). Šaman je velmi mocný a uznávají jej i mnohé ze sousedních kmenů. Před několika dny měl vizi o cizincích, kteří hledají ztracený chrám. Šaman je potomkem asarijských kněží, kteří Chrám hadího vejce kdysi obývali. Řekne družině o své vizi a je ochoten jí poskytnout nějaké informace, které podědil po vzdálených předcích. Na oplátku bude chtít, aby zase družina pomohla jemu a jeho kmeni. Před měsícem se 5 kilometrů na západ od domorodé vesnice Winay Wanyů usídlil zlý šaman Pomelok, který nedávno zajal několik domorodců z Giwamiho vesnice. Nějakým záhadným způsobem ovládá několik obřích pavouků, kteří mu slouží. Giwami družinu požádá, aby Pomeloka zastavila a pokusila se zachránit domorodce, budou-li ještě naživu. Poté postavám detailně popíše cestu k Pomelokově chýši.

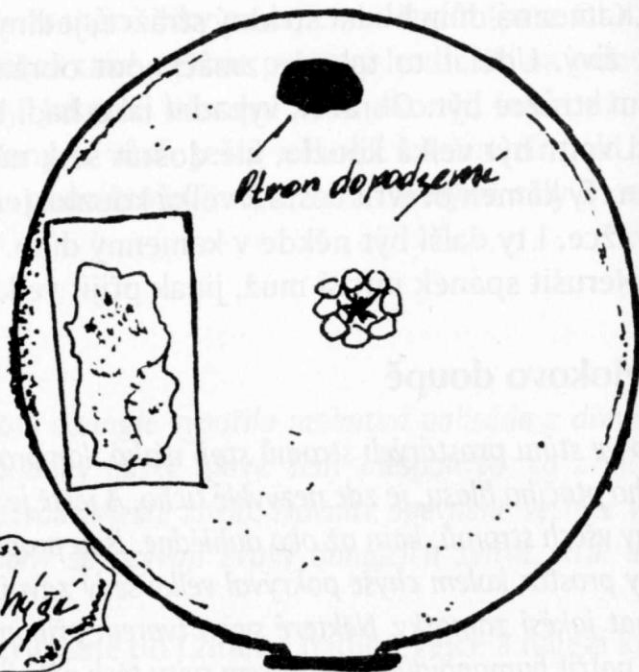
Po úspěšném splnění úkolu poskytne šaman Giwami družině tyto rady:

„Kamenná dům hlídat strašný strážce, jediný já se jako hodně mladý odtam vrátit živý. Udělat to tak, že zmáčknout obrázek, co udělaný na kámen, na kterém strážce být. Obrázek vypadat jako hadí bojovník.“

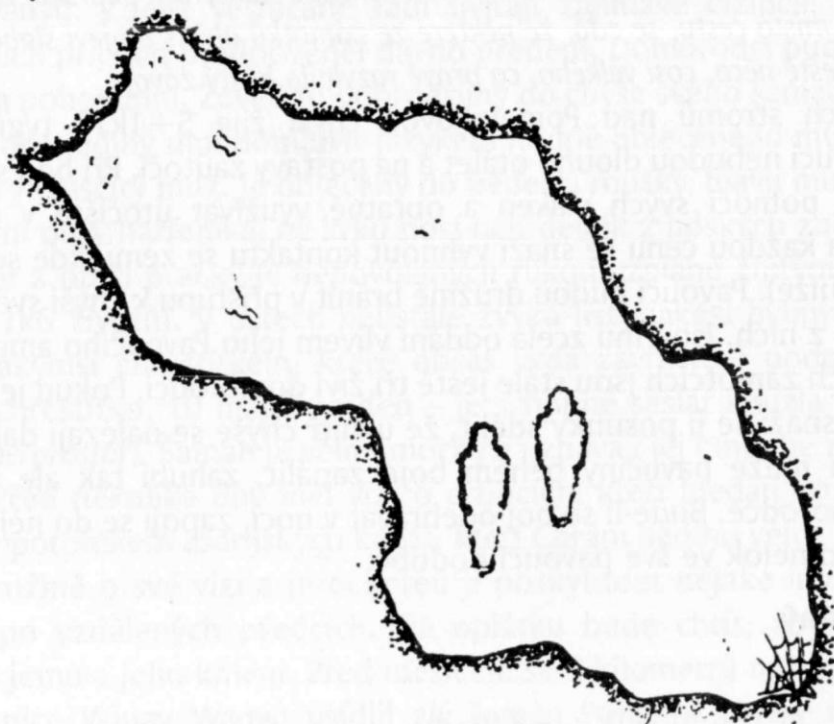
„Uvnitř být velká kouzlo, ale dostat se k němu jen ten, kdo mít tři různá kámen. Ty kámen otevřít cesta k velká kouzlo. Jeden z kámen být někde u strašný strážce. I ty další být někde v kamenný dům.“

„Nerušit spánek mrtvá muž, jinak přijít velká trest!“

Pomelokova chýže



Podzemí pod chýže



A.1.1.4 Pomelokovo doupě

Ukryta ve stínu prastarých stromů, stojí nízká domorodá chýše. V jejím okolí není slyšet jediného ptačího hlasu, je zde nezvyklé ticho. A ještě je tu něco zcela neobvyklého. Koruny i kmeny všech stromů, kam až oko dohlédne, jsou propletené hustou spleť silných vláken. Jakoby prostor kolem chýše pokrýval velký šedý závoj. Na několika jeho místech se dají rozeznat jakési zámočky. Některé svým tvarem připomínají spíše zvířata, jiná by klidně mohla patřit humanoidům. Ve sporém svitu těch několika slunečních paprsků, které našly na toto ponuré místo cestu, se zdá, že některé ze zámoček občas projeví slabé známky života. A je tu ještě něco, cosi velkého, co právě rozvlnilo hustý závoj.

V korunách stromů nad Pomelokovou chýší žije 5+1k10 tygrovaných pavouků. Pavouci nebudou dlouho otálet a na postavy zaútočí. Při boji se budou pohybovat za pomoci svých vláken a obratně využívat útočiště v okolních pavučinách. Za každou cenu se snaží vyhnout kontaktu se zemí, kde se cítí být zranitelní (viz níže). Pavouci budou družině bránit v přístupu k chýši svého pána do posledního z nich. Jsou mu zcela oddáni vlivem jeho Pavoučího amuletu.

V pavoučích zámočkách jsou stále ještě tři živí domorodci. Pokud je družina zachrání, vynasnaží se jí posunky sdělit, že uvnitř chýše se nalézají další jejich druzi. Družina může pavučiny během boje zapálit, zahubí tak ale i v nich uvězněné domorodce. Bude-li se boj odehrávat v noci, zapojí se do něj dříve či později také Pomelok ve své pavoučí podobě.

Pavouk tygrovaný

Životaschop.: 2

Útočné číslo: (-1 +5)= 4 + zvl. (jed)

Obranné číslo: (+2 +2)= 4

Odolnost: 14/+1

Velikost: A

Bojovnost: 12

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 12/hmyz

Vytrvalost: 12/hmyz

Intelligence: 0

Poklady: nic

Zkušenost 40

Těla těchto obřích pavouků dorůstají délky 1 sáhu. Svým zabarvením a žháním připomínají srst tygra. Tito tvorové prožijí většinu svého života v korunách stromů. Pokud je pavouk tygrovaný donucen pohybovat se na zemi, jeho OČ se snižuje o polovinu a pohyblivost o 3. Pavoučí vlákna jsou neobyčejně pevná a některé domorodé kmeny Džungle padlých stromů je používají jako provaz.

Zvláštní útok: jed, nebezpečnost 3, nic/1k6 životů, působí za jednu minutu (šest kol).

Chýše

Chýše je kruhového tvaru, uprostřed je vyhaslé ohniště. Pod střechou s otvorem na odvod kouře je zavěšeno několik svazků sušených rostlin a mrtvý papoušek. Podél stěn je několik hromádek z kamení, zvířecích i lidských kostí, je tu také primitivní lůžko z palmového listí. Na opačné straně domorodé chýše, přímo naproti vchodu, zeje v podlaze z udusané země temný otvor.

Chýši přes den obývá Pomelok, tehdy většinou spí. Bude-li vyrušen bojem družiny s pavouky, ukryje se nejspíš v podzemí pod svým obydlím, kde se také nakonec s dobrodruhy střetne.

Otvorem v podlaze vede 2 sáhy dlouhý provazový žebřík do podzemí pod chýší.

Chýše – podzemí

Je zde vlhko a dusno. V jižní části leží dvě bezvládná lidská těla, zamotaná do pavoučích vláken. Je zde také množství lidských kostí, mezi kterými se to hemží hmyzem nejrůznějšího tvaru a vzhledu.

V půdě pod domorodou chýší se nachází podzemní prostor, který zde kdysi vymlela voda. Pomelok jej využívá pro uskladnění své „živé potraviny“ – momentálně dvou domorodců z kmene Winay Wanyů. Ti jsou zde již třetí den a bez cizí pomoci návrat do své vesnice nezvládnou. Zde se Pomelok střetne s družinou, zastihne-li jej v jeho lidské podobě.

Pomelok

Pomelok pochází z kanibalského kmene, který sídlí asi třicet mil jihovýchodně od Winay Wanyů. Byl svými soukmenovci zapuzen, když si zhotovil z kusadel Bílého pavouka kouzelný amulet. Ten Pomelokovi propůjčuje schopnost ovládat prostřednictvím telepatických povelů obří arachnoidy. Za tuto moc si ovšem vybírá nazpět tvrdou daň. Noc co noc se šaman proměňuje v ohyzdnou nestvůru. Vždy se západem slunce se z Pomeloka stává obrovský pavouk. Jeho nestvůrné tělo je celé porostlé černými chlupy, z tlamy plné ostrých kusadel kanou k zemi lepkaavé sliny, při jejichž dotyku vše jen uvadá (jed, nebezpečnost 6, nic/2-12 životů). Jediné, co zůstává z Pomelokovy lidské podoby, jsou jeho beztak kruté oči. Ve své proměně zůstává šaman až do úsvitu, celou noc stráví v džungli honem za krví živých tvorů. Jeho rozum je zcela zakalen touhou po zabíjení.

V lidské podobě je Pomelok asi 50 let starý divoch. Je vyzábělá postava, jen kost a kůže, nenosí žádné svršky. Jeho holá hlava je poseta množstvím drobných tetování a menších či větších jizev. Všechny zuby má vybroušené do špičáků.

Pomelok svůj amulet nikdy nesejme dobrovolně, bude-li zabit ve své pavoučí podobě, změní se jeho tělo zpět v humanoidní. Amulet má magické účinky pouze na domorodého šamana. Nasadí-li si jej někdo jiný, nebude na něj nijak působit. Alchymista může z amuletu vydestilovat 15+5k10 magů.

Pomelok – lidská podoba

Člověk, čaroděj (šaman)

Úroveň: 7

Síla: 12/+0

Obratnost: 12/+0

Odolnost: 12/+0

Intelligence: 16/+2

Charisma: 16/+2

Vybavení: Pavoučí amulet

Pomelok – pavoučí podoba

Životaschop.: 7

Útočné číslo: (+1 +6) 7 + zvl. (jed)

Obranné číslo: (+2 +4) 6

Odolnost: 12/+0

Velikost: B

Bojovnost: 12

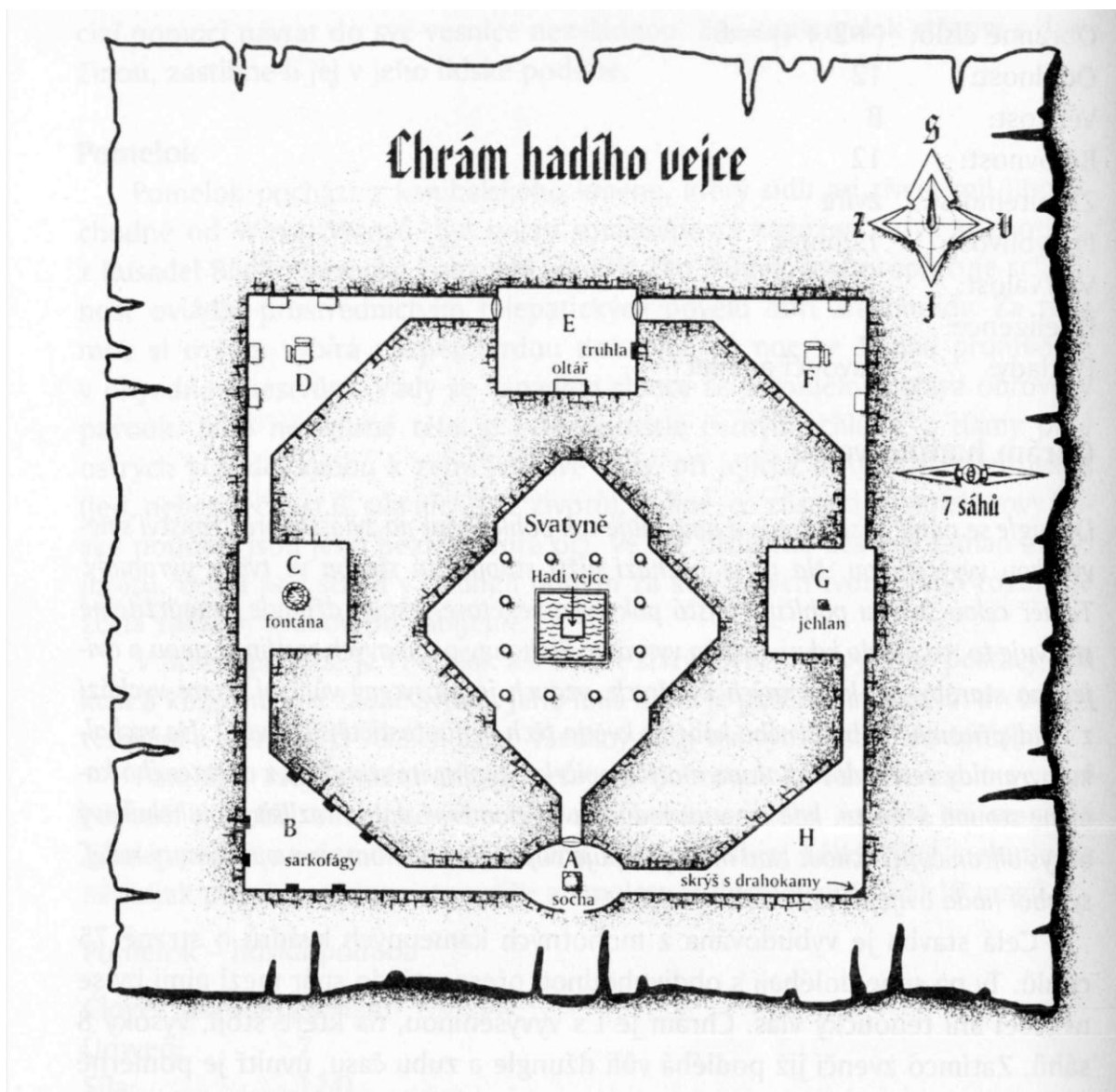
Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 12/hmyz

Vytrvalost: 12/hmyz

Intelligence: 3/-4

Poklady: Pavoučí amulet



Chrám hadího vejce

Džungle se náhle rozestupuje a umožňuje tak pohlédnout na zvláštní prostranství s nevysokou vyvýšeninou. Na ní se nachází nižší stupňovitá stavba ve tvaru pyramidy. Téměř celou stavbu po hlčuje hustá pokrývka vegetace, okolní džungle nezadržitelně strávuje to, co jí bylo kdysi násilím vyrváno. Šlahouny popínavých rostlin se pnou a ovijí se po starobylých kamenných kvádrech, vzduch je prosycený vůněmi, které vychází z všudypřítomného barevného koberce květin těch nejjantastičtějších tvarů. Na vrcholku pyramidy vesele dovádí tlupa malých opiček. Stupňovité schodiště z ohlazeného kamene stoupá k místu, kde lze v obvodu stavby poměrně dobře rozlišit trojúhelníkový obrys ohraničující vchod. Nad ním vystupuje popínavým rostlinstvem opomenutý reliéf, symbol hada ovíjejícího se kolem vejce.

Celá stavba je vybudována z mohutných kamenných kvádrů o straně 75 coulů. Ty na sebe doléhají s obdivuhodnou přesností, do spár mezi nimi by se nevešel ani tenoučký vlas. Chrám je i s vyvýšeninou, na které stojí, vysoký 8 sáhů. Zatímco zvenčí již podléhá vůli džungle a zubu času, uvnitř je poměrně slušně zachovaný. Podlahu pokrývá sice místy vybledlá, ale stále čitelná mozaika s motivy lidí a zvířat, nejčastěji hadů. Výška chodeb a místností činí 3 sáhů, jejich stěny zdobí rytiny, znázorňující mnohdy velmi kruté rituální výjevy, jindy jen nesouvislá seskupení jakýchsi znaků a lidí připomínajících tvorů. Chodby nemají strop, jsou trojúhelníkového tvaru. Po celém chrámu jsou ve stěnách v pravidelných vzdálenostech od sebe rozmístěny otvory na pochodně. Dnes jsou již dávno pryč doby, kdy chrám střežilo

několik asarijských kněží. Jejich kosti práchniví v kamenných sarkofázích, zatímco zbytky jejich krve kolují v žilách několika obyvatel nedaleké domorodé vesnice.

A.1.1.4.1.1 Vstup (místnost A)

Vchod do útrob pyramidy je poněkud těsný, uzpůsobený pro nepřiliš urostlého člověka. Ústí do oválné místnosti, do jejíž stěn a stropu jsou umně vytesány stovky, možná tisíce šupinatých hadích těl. Prolínají se v nekonečných propletencích a smyčkách, bez zjevného řádu a smyslu a přesto nepůsobí chaoticky. Naopak, celé místnosti to dodává jakýsi podivný řád. Na opačné stěně oproti vchodu, v nejhustší spleti hadích reliéfů, se rýsují oválné kamenné dveře.

Uprostřed místnosti pak stojí kamenný podstavec, zdobený výjevy bojujících lidí a zvířat. Zem kolem podstavce je pokryta velkým množstvím humanoidních kostí, z nichž některé se zdají být místy ožehlé. Na podstavci stojí kamenná socha hrubých tvarů. Socha znázorňuje rozložitou mužskou postavu s velkou hadí hlavou, z jejíž obludné tlamy se výstražně plazí rozeklaný jazyk. Socha ve svých rukou třímá kamenné kopí, hrotem naměřeným ke vstupu do místnosti. Družina má 2 kola na to, aby dle šamanových pokynů sochu deaktivovala. Jinak se stane toto: Z místa, kde stojí socha, se ozve hrozivé zasyčení. Socha ožila. Za stálého a silícího sykotu, ve kterém je možné občas rozeznat jakási slova ve zcela neznámém jazyce, pomalu a hrozivě pohybuje svou obludnou tlamou. V jejích očích probíhají drobné zelené výboje. Jazyk, kterým socha hovoří, je archaická forma asarijštiny (je v ní mnoho arvedanských slov). Její sdělení zní zhruba takto:

„Vstoupili jste bez svolení na zapovězenou půdu. Za svůj čin nyní ponese následky. Zemřete!“

Socha reaguje pouze na přítomnost inteligentních bytostí. Lze ji deaktivovat stisknutím obrazce na vzdálenější straně podstavce (objekt, nápadnost -10%, nebo 0%, viz rada šamana z domorodé vesnice). Socha se však vždy během 3+1k6 směn opět zaktivuje. Tento koloběh lze zastavit pouze jejím zničením nebo rozbitím podstavce (past Sil-9~ nic/podstavec zničen během výbuchu, který zraní vše v dosahu za celkem 2k10 životů). Nebude-li socha včas vyražena, záhy po svém proslovu na družinu zaútočí. Sestoupí z podstavce a bude se snažit družině zastoupit východ z chrámu. Socha bude bojovat jednak svým kopím, příp. pěstmi, 1x za kolo vyšlehně z jejích očí na některou z postav zelený blesk, těch může takto seslat až 10+1k10. Socha se pohybuje až neskutečně mrštně, jako by byla z masa a kostí. Pokud socha zvítězí (resp. jí protivníci zmizí z dohledu) nebo bude vyražena z provozu, vrátí se zpět na podstavec. Neopouští tuto místnost, z podstavce si obnovuje energii a také magenergii pro sesílání blesků (pokud by se družině podařilo sochu udržet mimo podstavec déle než hodinu, bude vyražena natrvalo). Ve chvíli, kdy socha přijde o poslední život, příp. byl zničen její podstavec, exploduje v oblaku prachu a rozpadne se na drobné úlomky. Ze zbytků její hlavy vypadne dokonale opracovaný smaragd o velikosti dvou coulů – je potřebný pro otevření dveří do svatyně. Nejsnáze, aniž by jakkoliv reagovala, lze sochu zničit během doby, kdy je vypnuta.

Na dveře vedoucí do svatyně nepůsobí hrubá síla ani magie. Je na nich vyobrazena rytina: *V horní třetině dveří je obdobný symbol, jako nad vstupem do chrámu, tento je jen o něco málo větší. Pod ním, uprostřed vejčitého tvaru se nachází lidská postava.*

Po bližším prozkoumání rytiny objeví družina toto:

V místech srdce, čela a kousek nad hlavou jsou tři otvory o průměru dvou coulů.

K otevření dveří družina potřebuje 3 drahé kameny (smaragd, růženín a ametyst) z místností A, C a G. Jejich správné rozmístění do otvorů obrazce je: růženín – srdce, smaragd – čelo, ametyst – nad hlavou. Při jakékoliv chybné kombinaci vyšlehně ze symbolu v horní části dveří 1 bílý blesk ve tvaru hada na postavu, která jako poslední s mechanismem manipulovala. Po správném rozmístění kamenů dveře vyblednou a zprůhlední, až v jejich místech zůstane jen zlatě zářící clona, skrz kterou lze bezpečně projít do svatyně.

Socha hadího bojovníka

Životaschop.: 7 (41 životů)

Útočné číslo: 8/-2 (pěsti)

(6 + 5/+1) 11/+1 (kopí)

Obranné číslo: 8

Velikost: B

Pohyblivost: 18/humanoid

Zkušenost: 350

A.1.1.4.1.2 Místnost B

Ze stěn místnosti vystupuje sedm kamenných desek o rozměrech 2x1 sáh. Na každé z nich jsou spleťtá vyobrazení, která by s trochou bujné fantasmie mohla připomínat lidské postavy, obklopené rozličnými létajícími, plazícími se či skákajícími zvířaty a bestii. Nad každým ze vchodů do místnosti stojí těžko čitelný nápis.

V této místnosti odpočívají první z dávných strážců chrámu. Deska každého ze sarkofágů se dá s trochou námahy odklopit (past Sil~7~odklopil/neodklopil). Nápis nad vchody jdou přečíst pomocí kouzla Přelož (viz PPP). Použité písmo je podobné arvedanskému, jedná se o asarijštinu a na nápisích stojí stará kletba:

Projdi v pokoji a s láskou vzpomeň na zde spící muže. Znesvětiš-li však hrob jediný, nechť kvílení zemřelých tě navěky provází!

Otevřou-li dobrodruzi jediný hrob, bude následovat toto:

Oba vchody do místnosti zmizely, namísto nich tu nyní je jen pevná zeď. Vše kolem šedne a noří se do zelené mlhy. Zdáli zaznívají tiché hlasy, avšak nikde není vidět jejich původce. Pak z mlhy vystoupí sedm kostlivců, oční důlky jim rudě žhnou a jejich čelisti klapavě promlouvají jakousi hrdelní nesrozumitelnou řečí. Řeč se záhy mění v kvílení a jejich sápadící se ohavné pařáty jsou stále blíž.

Kletba (past Int~8~ nepodlehne/podlehne na 1k10kol) zapříčiní postiženým postavám vidiny, během nichž namísto svých druhů spatří šeredné kostlivce, kteří se je pokoušejí zabít.

Postižení kletbou si mohou každé liché kolo pokusit hodit znovu proti pasti, neúspěch ji pokaždé zvyšuje o 1. Také zmizení obou vchodů je ve skutečnosti jen iluze. Kletba vyprchá poškozením prvního sarkofágu. Budou-li postavy otevírat i další, nic se již nestane. V šesti ze sarkofágů dobrodruzi naleznou mumifikovaná těla, oděná do zbytků suknic kdysi zdobených peřím. Dále najdou 2 páry sandálů z měkkého dřeva (mají stejné vlastnosti jako arvedanské sandály) a jednu kněžskou hůl posázenou osmi citríny. Sedmý sarkofág je prázdný.

A.1.1.4.1.3 Místnost C

V samém středu, na nízkém pódiu, stojí kamenná fontána. Zdobí ji propletence hadích těl. Uvnitř fontány není ani kapička vody, namísto toho zde stojí bronzová číše po okraj naplněná popelem. Obvod číše pokrývají neznámé symboly.

Jakmile se některé z postav čímkoliv dotkne bronzové číše, povstane z jejího popela salamandr (chceš-li, můžeš použít nějakou ohnivou myšlenkovou bytost, např. syna ohně - v tom případě však nebudou platit níže uvedené kouzelné vlastnosti číše). Pokud se ti zdá být příliš silný, použij nižší formu (tento byl vyvolán za 70 mg). Salamandr bude na postavy útočit, dokud boj neskončí něčím vítězstvím nebo se družina nevzdá pryč z místnosti. Nebude-li zničen, objeví se při příští manipulaci z číši znovu (zranění mu zůstávají). Uvnitř číše je ukrytý opracovaný ametyst o velikosti dvou coulů – je potřebný k otevření dveří do svatyně. Sama bronzová číše je kouzelná. Pokud v ní jsou popel či uhlíky, může alchymista do číše vložit magenergii jako do své hole. Při následné manipulaci bude vyvolán salamandr odpovídajících hodnot. Nebude však nikoho poslouchat, nejčastěji zaútočí na toho, kdo jej

stvořil (šance 80%). Družina může vyvolání salamandra předejít tím, že popel v čiši navlhčí něčím nehořlavým.

Salamandr

Životaschop.: 7 (21 životů)

Útočné číslo: 19

Obranné číslo: 19

Velikost: A

Pohyblivost: 13

Zkušenost: 6 000

Místnost D

U stěn místnosti spočívají čtyři kamenné postele, viditelně dlouho nepoužívané. Dále tu stojí čtvercový stůl a dvě podélné lavice, vše z kamene a bohatě zdobené přírodními motivy. Toto bývala jedna z obytných místností pro kněží, je to ale už pěkných pár set let, co tu pobývali poslední z nich. Zdejší kněží neměli přístup k Hadímu vejci, to bylo zapečetěno ihned po dostavění chrámu. Měli za úkol střežit chrám před zvědavými vetřelci. Žili zde po několik generací, ztráceli své znalosti a dovednosti, až se nakonec smísili se zdejšími domorodci. Než poslední kněží chrám zcela opustili, zanechali zde některé cennější předměty (viz místnost E), které by domorodým obyvatelům mohly jen uškodit. Věřili, že sem jednou z Asari Kasimu, odkud již roky nepřicházely žádné zprávy, přijdou jejich nástupci a ti si snad budou s těmito věcmi vědět rady. Pod stolem může družina najít zvláštní měděný nůž o třech ostřích – klíč k truhlici v místnosti E (objekt, nápadnost 10%).

Místnost E

V jižní části stojí zřejmě kamenný stolec s kruhovou prohlubní uprostřed. Vzdáleně jeho tvar připomíná schoulené tělo humanoida, ležícího na zádech. V prohlubni je několik drobných zvířecích kostí, převážně ptačích. Po levé a pravé straně místnosti jsou ve stěnách rozmístěny čtyři malé výklenky, v každém z nich je malá měděná soška hada ve vzpřímené poloze a malá cínová miska. V pravém východním výklenku je menší kamenná truhlice.

Zde kněží uctívali asarijského boha Nuaklatula. Zespoda každé ze čtyř měděných hadích sošek vězí malý safír. Sošky sloužily k určitému druhu rituálu – byla-li do cínových misek nalita zvířecí krev, rozzářily se červeným světlem na důkaz přízně temného boha.

Truhlice se dá otevřít klíčem z místnosti D, pomocí zlodějových schopností (zneškodnění mechanismu), příp. vypáčit (past Sil~6~ nic/výbuch – zraní všechny v okruhu 2 sáhy za 2+1k6 životů a znehodnotí nemagický obsah truhly) a družina v ní nalezne:

- čelenku s peřím z harfeníka (postava může jednou denně použít schopnost shodnou s kouzelníkovým kouzlem Levitace, doba trvání je 4 směny)
- zlatý náloketník spirálovitého tvaru (zvyšuje obratnost o 1)
- měděný přívěšek ve tvaru kolibříka
- bronzovou obětní dýku (2 +0 -3)
- plášť z papouščího peří (+1 k OČ, odpuzuje létavý hmyz)

A.1.1.4.1.4 Místnost F

Mimo čtyř kamenných lůžek, zde stojí ještě stůl a dvě lavice. Na stole a zčásti pod ním leží několik cínových pohárů, misek a talířů.

Toto je jedna ze dvou místností, kde měli svá útočiště kněží, kteří kdysi chrám střežili. Platí pro ni to samé, co pro místnost D.

A.1.1.4.1.5 Místnost G

V této místnosti působí silné kouzlo. Než do ní postavy vejdou, nech je hodit proti pasti (past Int~13~ prohlédne/podlehne iluzi – může si házet znovu každé další kolo, past ale bude vždy o 1 vyšší). Postavy, které iluzi odolají, spatří toto:

V horních rozích místnosti jsou upevněna čtyři oválná zrcadla o průměru půl sáhu. Uprostřed místnosti se nachází kamenný jehlan, na jehož hrotu svítí modrý diamant. Diamant vrhá do každého ze zrcadel modrý světelný paprsek.

Tento promítací mechanismus lze vyřadit z provozu stisknutím tlačítka ve střední části jehlanu (objekt, nápadnost –5%), příp. zničením jehlanu – nejlépe odstraněním modrého diamantu z jeho hrotu (past Obr~7~ diamant exploduje a uvolněná energie zraní všechny v místnosti dohromady za 3k10 životů/povede se bez následků). Modrý diamant nemá sám o sobě žádné magické vlastnosti. Nalevo od tlačítka se nalézá malá skrýš (objekt, nápadnost - 12%), ve které je ukryt růženín o velikosti dvou coulů – potřebný pro otevření dveří do svatyně. Pokud budou postavy jakkoliv na jehlan útočit, bude jeho OČ 4, přičemž jehlan má 30 životů. Se ztrátou posledního života nastane výbuch se stejnými následky, jako při neúspěšném odstranění diamantu z vrcholu jehlanu.

Postavy, které oproti pasti neuspěly, uvidí následující:

Zmizely kamenné stěny, podlaha i vchod. Všude, kam až lze dohlédnout, je jen planina plná květin a pestrobarevných motýlů. Vysoko nad hlavami se rozprostírá jasně modré nebe bez jediného mráčku. Uprostřed planiny, u malého potůčku, stojí vysoký strom pod ním sedí odpočívající snědá domorodá dívka, oděná do splývavého šatu z ptačího perí. Zdá se, že je pohroužena v hluboké meditaci.

Ačkoliv je iluze téměř dokonalá, květiny nevoní a ničeho se zde nelze dotknout. Pokud družina použije magie či zbraní, sešle na ni jehlan za každý takový pokus 1k6 modrých blesků. Postavám pod vlivem iluze se bude jevit, že přicházejí odkudsi ze stromu.

Dívka promluví k družině tichým melodickým hlasem ve stejné řeči, jakou používala socha v místnosti A. Ač budou postavám znít její slova cize, obsahu sdělení zcela porozumí:

„Přišli jste pokoušet štěstí tam, kde vás sotva čeká. Je to vaše vůle, zastavte se tedy a poslyšte mou hádanku. Ten, kdo má laskavé srdce, najde rychle správnou odpověď a nemá se tak čeho obávat:

Smích veselý vykouzlit dokáže,
jindy zas vhná rosu do tváře,
svou něhou u srdce zahřeje,
dodá bloudícímu naděje,
kouzla temného zlomí moc,
v jasný den promění černou noc.
Co je to?“

Správná odpověď je „láska“.

Na zodpovězení hádanky má družina 3 směny. Zodpoví-li ji postavy správně, dívka se usměje, iluze pomine a místnost se jim objeví ve své pravé podobě. V místech, kde je skrýš s růženínem (viz výše), spatří červeně zářící otvor. Zodpoví-li špatně, dívka se zamračí, iluze pomine také, tentokrát však jehlan na družinu okamžitě spustí modré blesky – 1k6 za kolo, takto může útočit až 3+1k6 kol. Mimo vyčerpání magenergie blesky ustanou jen tehdy, bude-li jehlan vyřazen z provozu některým z výše uvedených způsobů nebo pokud se všechny postavy vzdálí mimo dosah místnosti.

A.1.1.4.1.6 Místnost H

Místností se line nepříjemný zápach. Vychází z rozkládajícího se těla domorodého muže v bederní roušce. Nedaleko těla leží zbytky rozlámaného oštěpu.

Domorodec zde hledal útočiště před dravou zvěří, našel tu však jen kamenného strážce chrámu a svou smrt. Pod podlahou v jihovýchodním rohu místnosti je malá skrýš (objekt,

nápadnost –10%). Jeden z dávných chrámových kněží si zde střádal malý poklad, který získal za léčení a pomoc zdejšími domorodcům. Jedná se o neopracované drahé kamení - 12 čirých diamantů a 3 smaragdy.

A.1.1.4.1.7 Svatyně

Uprostřed rozlehlého chrámu, obklopena sloupovou alejí, se nachází čtvercová nádrž. V jejím středu se zvedá miniaturní pyramida, na jejímž vrcholu žhne cosi nebývalou září. Světlo se z pyramidy rozlévá celou chrámovou lodí, dosahuje až do těch nejvzdálenějších koutů. Na stěnách sloupů se v něm zrcadlí vlnky průzračně čisté vody, které je nádrž plná až po okraj. Jako by přitom sloupové oživalo, stejně tak rytiny lidí a mystických bytostí, kterými je hustě pokryto. Všude je cítit zvláštní hřejivé teplo, jehož zdrojem je ta věc v nádrži. Při pohledu na ni lze skrz oslepující plamen občas spatřit drobné výboje energie, které probíhají po desítkách, možná stovkách drobných plošek, do nichž je celý krystal vybroušen. Až z té podívané slzí oči.

Každým krokem blíž k Hadímu vejci se krystal více rozzáří a výboje jeho energie zesílí. Po tolika staletích jsou opět blízko živé bytosti, plné citů, bolesti i radosti. Hadí vejce po tom všem touží. Křišťál bude vábit postavy, aby se jej dotkly (past Int~6~ nepokusí se/pokusí se dotknout). Podlehne-li některá z postav pokušení, bude záležet jen na jejích druzích, zda jí zabrání tento záměr uskutečnit. Pokud se někdo z družiny Hadího vejce dotkne, může nastat prakticky cokoliv. Nastíníme zde jen několik možností, které mohou nastat, zbytek ponecháme na fantasmii PJ:

- Postava zcela propadne některému svému dlouho potlačovanému nebo vytouženému citu, ať kladnému či zápornému (láska, nenávisť, štěstí, smutek, ...) a přestane se ovládat.
- Ztratí navždy možnost prožívat některé pocity, emoce, příp. získá některé, které doposud neznala.
- Změní se část její osobnosti - např. válečník získá odpor ke zbraním, dříve velmi společenská postava bude vyhledávat samotu, kněz/ kněžka bude stále více vyhledávat společnost opačného pohlaví, apod....
- Vyléčí se staré rány na duši, v horším případě postava propadne depresím, možná i schizofrenii.

Hadí vejce si svévolně bere, co se mu zlíbí a nahrazuje to většinou něčím negativním. Jeho energie je nestálá a nikdy není možné předvídat dopředu, co zrovna způsobí. Přejde-li některá z postav s vejcem či jeho energií do přímého kontaktu (plamen nepálí, při dotyku příjemně hřeje), bude se případných následků zbavovat jen složitě a dlouhodobě. Působení Hadího vejce se může jevit jako postižení démonem posedlosti (ve výjimečných případech je křišťál schopen skutečné demony vymítat), ve většině případů však bývá trvalé. Jen málo mocných kněží či psioniků dnešní doby by dokázalo alespoň částečně zmírnit poškození způsobená tímto artefaktem (zde se nabízí možnost nějakého dalšího tažení). V extrémním případě může energie křišťálu postavu strávit a pohltit do sebe. V historii se tak stalo ale jen v několika výjimečných případech. Vždy se jednalo o jedince, kteří propadli pocitu marnosti ze života a ve svém zoufalství se ocitli v těsné blízkosti smrti. K získání plamene z Hadího vejce stačí dobrodruhům otevřít kouzelnou lucernu ve vzdálenosti maximálně 3 sáhy od okraje vodní nádrže. Z krystalu vyšlehnou prudký výboj a zažehne křišťálové úlomky uvnitř lucerny. Plamen v lucerně je použitelný jen jednou (vstřebá se do bytosti, jež se jej dotkne), po jeho použití či vyhasnutí je lucerna již dále nefunkční.

Vodní nádrž je kouzelná. Stačí jen, aby se nad ni někdo naklonil a voda v ní začne prudce vřít, až vytryskne v gejzíru ke stropu svatyně. Gejzír potrvá 1k6 kol. Po tuto dobu z něj budou celý prostor do vzdálenosti 2 sáhy od nádrže bičovat hady připomínající proudy vody (voda účinkuje jako žíravina – nepůsobí na kov a kámen, past Obr~9~ nic/zasáhne a poleptá za 2k10 životů). Kouzlo funguje jen jednou denně.

A.1.1.4.2 Závěr

Tři aldeny poté, co družina opustí Chrám hadího vejce, k němu dorazí Atechl s jednotkou Jaguárů a několika kněžími. Ti kolem chrámu rozprostou ochranná kouzla, zapečetí jeho vchod a složí modlitbu ke svému bohu Nuaklatulovi, aby Hadí vejce již nikdy nevydalo své tajemství...

Jak proběhne cesta zpět do Erinu, ponecháme na vůli PJ. Podaří-li se družině doručit Svarochovi vytoužený plamen Hadího vejce, bude jí vyplacena slíbená odměna. Svaroch poté ponoří ruce do kouzelného plamene. Jsou tři možnosti, jak plamen na Svarocha zaúčinkuje. PJ si sám může vybrat, jak by mělo celé dobrodružství skončit:

- a) vyléčí jeho strádání a Svaroch se stane spokojeným člověkem, který na stará kolena konečně došel klidu.
- b) jeho stav se ještě zhorší a Svaroch své utrpení nepřežije, zemře na naprosté duševní vyčerpání.

při kontaktu s plamenem se Svaroch promění v ohnivý sloup. Ten se po chvíli vytvaruje v podobu hořícího ptáka, který vylétne oknem vysoko k nebesům a dále směrem k Džungli padlých stromů...