

ZKOUŠKA VÍRY

JAKUB ŠTÁDLER

Toto dobrodružství je koncipováno pro družiny postav na úrovních 7. – 9., pro postavy na vyšších úrovních je nutno upravit sílu nepřátel. Pro postavy na úrovních nižších než šest nedoporučuji toto dobrodružství odehrávat, vzhledem k docela velké náročnosti překážek a možnosti nalézt mnoho pokladů. Pán jeskyně si nemusí lámat hlavu se složením družiny, toto dobrodružství jsem odehrál se svojí družinou válečník, válečník, hraničář bez větších problémů.

Text pro hráče je psán kurzívou, text psaný normálním písmem je určený pro Pána jeskyně.

ÚVOD DO DOBRODRUŽSTVÍ

Dobrodružství by měli ocenit hlavně hráči Drd světa Asterionu, nicméně se budu snažit osvětlit vše tak, aby si i „neasterionáři“ mohli Zkoušku víry zahrát.

Odehrává se tedy na Asterionu v údolí řeky Ellion, respektive cca tři dny cesty hvozdem od pevnosti Pětivěží směrem na jih. Umístit ho lze samozřejmě i jinde, a to i v jiných světech, kde je nějakým způsobem propracovanější náboženský systém. Jedná se o klasickou jeskyni, v tomto případě o podzemí ztraceného arvedanského chrámu zasvěceného celé Sedmnáctce – tedy panteonu dobrých bohů, ochránců světa.

Družina se dostane do prastarého podzemí chrámu, který byl dříve součástí Adamivaru, malého arvedanského městečka v Ellionském knížectví, jehož jméno si však dnes již nikdo nepamatuje. Chrám sloužil k výchově mladých kněží, jeho podzemí bylo plné různých překážek, jejichž překonáváním se novicové zasvěcovali do služeb Sedmnáctky.

Ale jak již tomu tak bývá, po pádu Arvedanů bylo městečko vypleněno skřety, magie obsažená ve zdech chrámu byla narušena a nefunguje již, jak by měla. Kharova vojska drancující město podzemí zapečetila a ponechala svému osudu poté, co tam ztratila několik jednotek. Před nějakým časem ale nadzemní ruiny města našla skupina dobrodruhů, která prolomila magické obrany podzemního vstupu a vydala se na průzkum. Místo očekávaných pokladů však většina družiny našla dole smrt. Dobrodruzi nevěděli, že je sleduje jednotka skřetů, která se je chystá napadnout. Než však ke skřetímu útoku došlo, družina zmizela hluboko v podzemí. Skřeti se vrátili s nepořízenou do svého sídla – do hradu Světlokazu. Tam jim jejich velitel, generál Brašgrúk, uložil vrátit se na místo a prozkoumat podzemí, popřípadě zajmout družinu, jestli na ní narazí a budou toho schopni.

Družina našich dobrodruhů se tak bude muset potýkat nejen s nástrahami samotného podzemí, ale i s nepřátelskou družinou vedenou skřetem Vraškríkem. Projde chrámem plných nástrah a najde cestu ven? Obstojí při zkoušce víry?

Pro družiny, které nehrají ve světě Asterion:

Údolí řeky Ellion je velice horkou půdou. Je zde významná obchodní stezka procházející jinak těžko prostupným hvozdem. Střetávají se zde rasy skřítků ze Skřítčích vrchů a Zlatého lesa na západě, lidí z města Taros na jihu, skřetů z východní části Lesa padajících stínů a dryád, původních obyvatel lesa, bojujících o svoji domovinu. Mezi těmito stranami nepanuje přátelství, dokonce i vztahy mezi lidmi a skřítky jsou napjaté. Probíhá zde skrytý boj o konečnou nadvládu nad touto úrodnou zemí.

Skřeti na Asterionu nejsou skřeti známí z bestiáře PPZ, ani z žádných fantasy filmů jako například Pán prstenů. Asterionští skřeti vznikají tzv. tvárností, tedy že ze zlých lidí, elfů, trpaslíků apod. (těch, kteří páchají opravdu odporné skutky a to ještě ve velkém množství) se stávají vinou tvárnosti skřeti. Tvárnost je přetvoří, stanou se z nich zrůdy i zevnějškem.

Narostou jim velké tesáky, kůže zhrubne a zrohovatí apod., navíc získají bonus +2 ke všem stupňům vlastností. Je tedy jasné, že setkání se skřetem bývá nezřídka smrtelné.

Arvedané jsou dávná vyspělá a dnes již vymřelá rasa, po kterých se na Asterionu dochovalo spousta ruin a artefaktů, které jsou znovu objevovány a prozkoumávány.

Sedmnáctka je označení pro celý pantheon bohů, které vyznávají současní lidé a jsou jedním z dochovaných „dědictví“ po Arvedanech, kteří v ně také věřili. Jedná se o bohy: Aurion – Pán světla, Sirril – Paní hvězd, Faeron – Pán ohně, Mauril – Paní země, Dunril – Paní vod, Siaron – Pán vichrů, Alcaril – Paní úrody, Bongir – Pastýř, Rianna – Věrná, Gor – Rytíř, Estel – Panna, Siomen – Učenec, Mirtal – Múza, Mern – Kovář, Lamius – Soudce, Tarfein – Lovec a Finwalur – Poutník.

Skřítkové jsou rasou malého vzrůstu, podobně jako hobiti. Jsou to stvoření veselá, snaží se žít v souladu s přírodou. Obývají Zlatý les a Skřítčí vrchy, ale jejich moc zasahuje i do Lesa padajících stínů, tedy na území, kde se odehrává dobrodružství.

Pětivěží je pevnost z dob Arvedanů, vystavěná na ostrohu řeky Ellion. Je využívána i v dnešní době, a to lidmi z Tarosu, kteří zde mají silnou posádku pod vedením generála Oplacného. Tvoří ji, jak již sám název napovídá, pět mohutných věží spojených jen lávkami.

ÚVOD PRO POSTAVY

Postavy procházející údolím Ellionu (jak se tam dostanou záleží samozřejmě na vůli Pána jeskyně, možností je mnoho, například doprovázejí jako ochrana obchodní karavanu, mají zde již jiný úkol nebo tudy prostě jen putují a čekají, co jim spadne do klína), na cestě potkají zcela vysíleného hobita, který je na pokraji smrti. Navíc mu chybí pravá ruka, má jí čerstvě useknutou v polovině předloktí. Můžeš to s družinou odehrát třeba takto :

Cesta ubíhá jednotvárně už nějaký ten den, řeka hučí pár desítek sáhů po jedné straně, zelená masa hvozdu na vás vrhá stín z opačné strany. Zpěv ptáků, křik a vytí zvěře a bzucení moskytů. Tak jako každý den na téhle stezce. Ještě jeden den a budete konečně v Pětivěží.

Za mírným ohybem cesty na vás však čeká překvapení. Na zemi leží bezvládné tělo dítěte. Při bližším pohledu zjistíte, že je to hobit. Je neuvěřitelně zubožený, chybí mu pravá ruka odseknutá v předloktí, je špinavý, samý škrábanec a modřina. Evidentně se doplazil z hvozdu až sem a dál již nemohl. Přes záda má přehozený splasklý vak a zvláštní kuši s vyřezávanou hlavou jakéhosi fantaskního tvora. Dýchá. Ztěžka na vás otočí hlavu a promluví

„Pomozte mi,“ zašeptá a poté padá do bezvědomí.

Nyní záleží na postavách, jak se zachovají. Pokud hobitovi nepomohou, po několika hodinách zemře. Kromě kuše toho u sebe moc nemá, jeho detailnější popis nalezneš v bestiáři pod Bardotem. V opačném případě, tedy když se hobitovi dostane ošetření, po několika minutách procitne a začne vyprávět, co se mu přihodilo :

„Děkuji vám za záchranu, ani nevíte, jak jsem vděčný. Jmenuju se Bardot, někdy taktéž zvaný Hbitá ručka ...“ v tom se zarazí a smutně pohlédne na svou zmrzačenou pravici. Pak se bez vyzvání pustí do dalšího vyprávění.

„Určitě chcete vědět, co se mi přihodilo. Inu, cestoval jsem ještě spolu s třemi přáteli tímhle hvozdem a ztratili jsme se. Prokletá zeleň! Navíc se nám zdálo, že nás někdo sleduje, ale nikdy jsme nikoho neviděli... No, jak říkám, bloudili jsme mezi stromy a doslova jsme zakopli o ruiny města. Naše čarodějka Valeria, budiž jí Lamius milosrdný, usoudila, že jsou to arvedanské ruiny. No to víte, na takových místech se dá ledasco najít, a tak jsme místo začali prohledávat. A co jsme nenašli - vchod do podzemí! Chvilí nám trvalo, než jsme se dostali dovnitř, byl nějak magicky chráněnej nebo co. Sešli jsme dolů, já, Valeria, Rakru, náš vůdce a Serken. Ale to podzemí, noční můra vám povídám! Určitě plný pokladů, i ta kuše co mám, je odtamtud. Na, vezmě si jí, jestli chcete, za mojí záchranu. Já už jí

stejně asi nevyužiju.“

Podává nejbližší postavě svoji lehkou kuši, tedy pokud už jí družina nezkonfiskovala předtím. Po předání kuše Bardot pokračuje:

„Chvilku jsme to podzemí procházeli, hledali poklady a tak ... pak jsme stanuli přede dveřmi, kde byl vyobrazen černý drak, za nimi byla místnost s velkým pokladem, zajásali jsme, Valeria šla k té hromadě, vždycky měla slabost pro šperky, a to byla chyba, to zlato není čím se zdá být, tam Valeria zemřela,“ Bardot chvíli mlčí a pak pronese: „No, to je vlastně všechno co si pamatuju ... co se dělo pak mám celé zmatené, výkřiky Rakra ať vypadnem, obludné stvůry vylézající z vody, zatuchlé chodby ... Asi sem bloudil tím podzemím sám, ostatní si nepamatuju. Ani nevím, jak jsem přišel o ruku. Jestli chcete, ukážu vám, kde ty ruiny jsou, o poklady už nestojím, ale chtěl bych zjistit, jestli jsou mí kamarádi ještě naživu. Cokoliv dole najdete si můžete nechat.,Pomůžete mi? Prosím...“

Postavy by mělo vyprávění Bardota a získání zajímavé kuše téměř za nic natolik zaujmout, že se k ruinám vydají. Pokud ne, Bardot je požádá o dopravu do nejbližší civilizace, což je v tomto případě nejspíš Pětivěží, tam se s družinou rozloučí a dobrodružství končí. V opačném případě je Bardot zavede k ruinám města a ukáže družině vchod do podzemí. S postavami ale dolů nepůjde za žádnou cenu, stejně by jim jen s jednou rukou nebyl co platný. Hobit má paměť zablokovanou vlivem magie podzemí, a tak postavám nebude schopen říct nic víc o tom, co dole může být.

RUINY MĚSTA

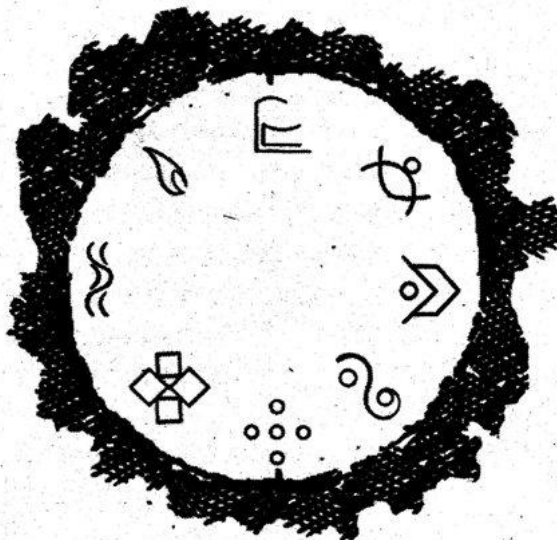
Po téměř třídenním putování hvozdem jste konečně dorazili na místo. Až do poslední chvíle ruiny nebyly vidět. Pobořené zdi a haldy sutin jsou obrostlé zelení a staly se tak součástí okolního pralesa. Kdybyste nevěděli, že tu něco má být, tak byste si jich možná ani nevšimli. Přibližně uprostřed trosek města leží vchod do podzemí. Je to malý pahorek, kde se zřejmě vlivem sesuvu půdy po dešti odhalila chodba se schody někam dolů

SYSTÉM TELEPORTŮ V PODZEMÍ

SYSTÉM TELEPORTŮ V PODZEMÍ

Ještě předtím, než postavy pustíš dolů prozkoumávat chrám, je důležité, aby sis do mapky podzemí rozmístil teleporty. Na této stránce je mapka centrální místnosti s teleporty, kam se postavy přesunou pokaždé, když projdou nějakým teleportem v podzemí. Záleží jen na tobě, kolik teleportů na mapě rozmístíš, musíš vzít v úvahu, jak jsou tvoji hráči schopní či neschopní poradit si s problémem, že místo jednoduchého průchodu z místnosti do místnosti se mohou objevit zase v centrální místnosti.


U své družiny jsem teleportů použil osm, toto číslo je už ale opravdu velké a pokud nemáš sehranou družinku, kterou baví řešit složitější problémy, zvol raději menší číslo. Méně než čtyři teleporty také nedoporučuji, na tak rozsáhlé podzemí by to bylo málo. Magie v podzemí již nefunguje tak, jak by měla a tudíž můžeš směle některé znaky úplně vynechat a nechat teleporty „rozbité.“ Každý teleport má dvě strany, takže použij do mapky znak teleportu } a na jeho levou i pravou stranu dokresli symboly z centrální místnosti dle tvé úvahy. Takže výsledný hotový teleport může vypadat například takto: } . Když tedy postavy budou v centrální místnosti teleportů a aktivují (tj. dotknou se ho) znak } , vyjdou z tohoto teleportu směrem doleva. Pokud by chtěly jít doprava, musejí projít zpět teleportem do centrální místnosti a aktivovat znak } .






Postavy samozřejmě ze začátku nebudou tušit, kam který teleport vede, ale tím, jak budou chrám prozkoumávat, časem určitě zjistí, jak fungují, a možná tento způsob přepravy budou s užitkem využívat. Například kdyby je pronásledovala skřetova družina, mohou se jí ztratit právě díky teleportům.

Ještě předtím, než postavy pustíš dolů prozkoumávat chrám, je důležité, aby sis do mapky podzemí rozmístil teleporty. V mapové příloze máš centrální místnost s teleporty, kam se postavy přesunou pokaždé, když projdou nějakým teleportem v podzemí. Záleží jen na tobě, kolik teleportů na mapě rozmístíš, musíš vzít v úvahu, jak jsou tvoji hráči schopní či neschopní si poradit s problémem, že místo jednoduchého průchodu z místnosti do místnosti se mohou objevit zase v centrální místnosti.

U své družiny jsem teleportů použil osm, toto číslo je už ale opravdu velké a pokud nemáš sehranou družinku, kterou baví řešit složitější problémy, zvol raději menší číslo. Méně jak čtyři teleporty také nedoporučuji, na tak rozsáhlé podzemí by to bylo málo. Magie v podzemí již nefunguje tak, jak by měla a tudíž můžeš směle některé znaky úplně vynechat a nechat

teleporty „rozbité.“ Každý teleport má dvě strany, takže použij do mapky znak teleportu:  a na jeho levou i pravou stranu dokresli symboly z centrální místnosti dle tvé úvahy. Takže

výsledný hotový teleport může vypadat například takto:  . Když tedy postavy budou

v centrální místnosti teleportů a aktivují, tzn. dotknou se znaku:  , vyjdou z tohoto teleportu směrem doleva. Pokud by chtěli jít doprava, musejí projít zpět teleportem do centrální místnosti a aktivovat znak : .

Postavy samozřejmě ze začátku nebudou tušit, kam který teleport vede, ale tím jak budou chrám prozkoumávat, časem určitě zjistí, jak fungují a možná tento způsob přepravy budou s užitkem využívat. Například kdyby je pronásledovala skřetova družina, mohou se jí ztratit právě díky teleportům.

VSTUPNÍ CHODBA

Vchod je temný a je z něj cítit chlad a vlhko. Stěny chodby jsou kamenné, obrostlé lišejníkem a plné pobíhajícího hmyzu. Z tohoto místa je cítit stáří.

Vstupní chodba po pěti sázích končí schody dolů. Postavy začnou scházet po schodech a po dalších pěti sázích projdou jednosměrným teleportem do centrální místnosti, kde se de facto začíná dobrodružství doopravdy rozjíždět. Toho, že prošly magickou branou si nejspíše nevšimnou, dokud už nebudou na druhé straně.

Cesta ven nevede z centrální místnosti teleportů, družina ji bude muset objevit při průzkumu podzemí. Pokud máš družinku opravdu otrlou a hráči jsou schopni čelit opravdu velkým problémům, je k dispozici ještě jedna rozšiřující možnost, jak jim dobrodružství ztížit, a to sice konfrontací s nepřátelskou družinou skřeta Vraškríka, který má za úkol podzemí také prozkoumat.

KLÍČE

V podzemí je celá řada místností, které jsou blokovány dveřmi, jež nejdou otevřít jinak, než pomocí zvláštních klíčů. Ty jsou zase hájeny různými pastmi nebo nestvůrami. Postavy budou v průběhu dobrodružství klíče získávat a tím získají další možnosti průzkumu podzemí. Zjistí také, které klíče jsou potřeba k tomu, aby se dostali zpět na povrch.

V případě, že ses rozhodl nasadit nepřátelskou družinu, dojde k zajímavé situaci. Samozřejmě i nepřátelé budou hledat klíče, aby se mohli dostat pryč. Některé klíče tak vyfouknou postavám před nosem. Bude záležet opět na tvé úvaze, kdy, kde a hlavně jak se obě družiny konfrontují. Může dojít na vyjednávání, bezhlavý útěk či otevřenou bitku mezi družinami.

Klíče s různými tvary pasují ke dveřím, kde jsou vyobrazení různí bohové, popřípadě může být na dveřích rovnou symbol stejný jako je tvar klíče, záleží na tobě. Například klíč tvaru meče pasuje ke všem dveřím, kde je zobrazen Rytíř, klíč ve tvaru hole pasuje ke dveřím, kde

je zobrazen Poutník apod. Musíš tedy postavám vždy říci, co vidí vyobrazeného na dveřích, aby měly vodítko, který klíč použít. V popisech místností je vždy napsáno, který klíč pasuje ke kterým dveřím.

POPIS JEDNOTLIVÝCH MÍSTNOSTÍ

Vlivem mocné magie, kterou opředli chrám Arvedané, plyne čas v podzemí jinak než obvykle, konkrétně 10x pomaleji, než na povrchu. Postavy si však změny toku času nepovšimnou, bude jim připadat, že je vše normální. Mohou tak v podzemí strávit dva dny a na povrchu uplyne necelých pět hodin. Po jejich návratu jim to můžeš nějak naznačit prostřednictvím Bardota, ale už při průzkumu podzemí jim můžeš tuto skutečnost nenápadně naznačovat. Když samy přijdou na to, že je s časem zřejmě něco v nepořádku, odměň je bonusovými zkušenostmi.

Podzemí chrámu obsahuje celkem padesát místností, z toho je deset tajných. Vyznačené dveře v hlavní dvousáhové chodbě, vedoucí ze S k J, vedou pouze do centrální místnosti s teleporty. Tyto dveře ke svému otevření nepotřebují žádné klíče, pokus o otevření ber jako past Síla – 15 – nic/otevření.

Dvousáhové dveře v této chodbě směřující na východ se dají otevřít toutéž pastí či klíčem získaným z místnosti A32. Vyobrazená schodiště v místnostech A4, A6, A24 a schodiště mezi místnostmi A39 a A40 jsou neuměle vytesaná kmenem goblinů, který obývá přírodní jeskyně pod podzemím chrámu. Je to další možnost náhodného setkání, které může proběhnout v podstatě kdekoli v podzemí. Avšak goblini do chrámu moc nechodí, příliš mnoho jich tam našlo smrt.

Pokud se postavy vydají do dolů do jeskyní, naleznou gobliní vesnici (počet obyvatel vesnice cca padesát goblinů). její obyvatelé se je budou snažit zahnat zpět do chrámového podzemí. Nikdo z goblinů neumí obecnou řeč a družinu budou považovat za nepřátele. Jediný jiný možný východ z podzemí chrámu mimo hledání klíčů je objevení tajných dveří za tajnou místností A50, tento průchod ústí nahoru do ruin města, asi dvacet sáhů od pahorku s původním vstupem do podzemí.

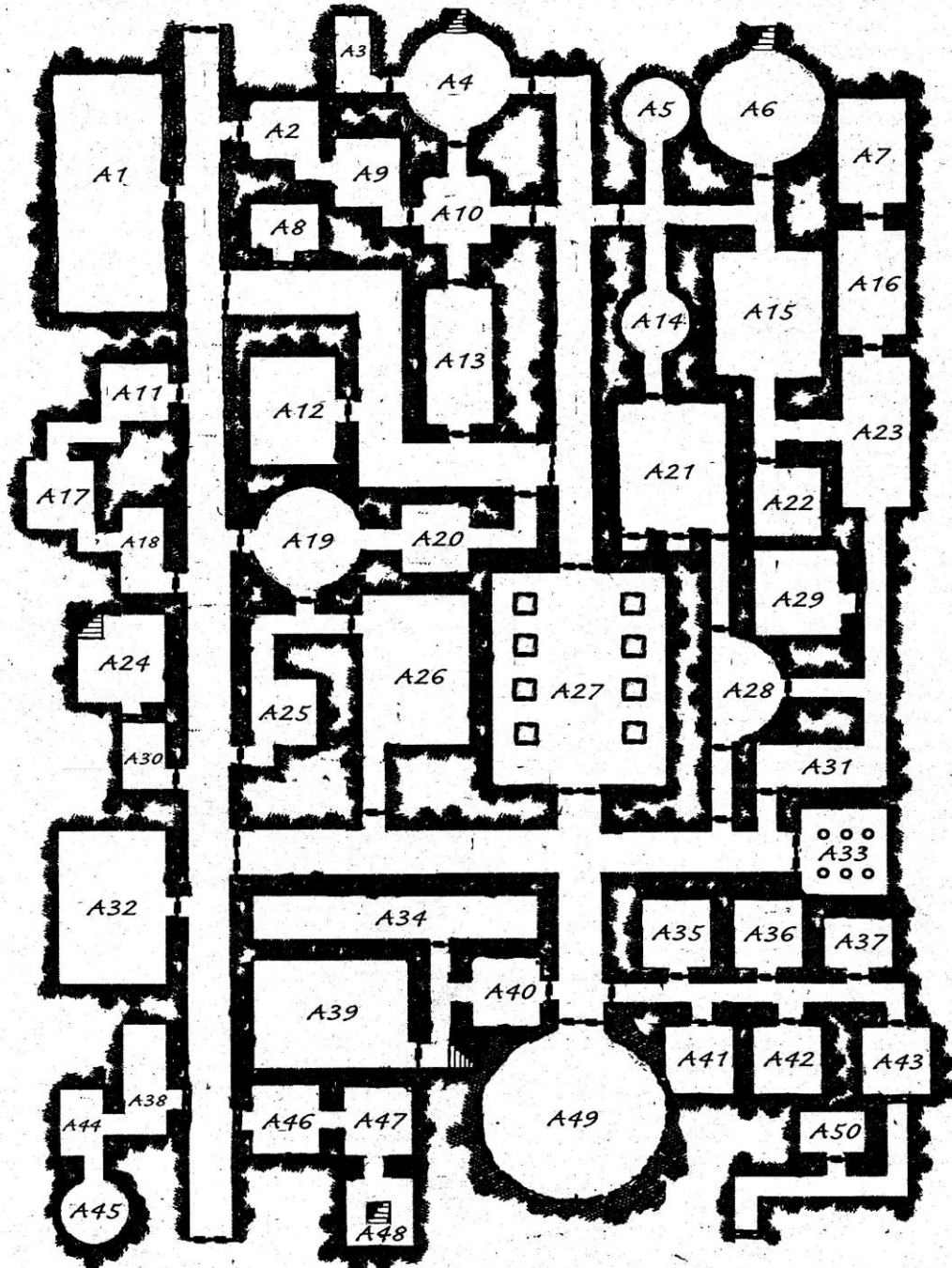
Pokud nebude řečeno jinak, všechny chodby jsou umně opracované z kamenných kvádrů a jsou vysoké tři a půl sáhu. Výška stropů místností je pět sáhů, nebude-li ovšem řečeno jinak.

Dveře do místností se dají otevřít buď použitím síly, u všech dveří kde nebude řečeno jinak je past Síla – 6 – nic/otevření, nebo použitím inteligence, je to stejná past, jen použitá vlastnost je inteligence postavy. Informaci o tom, že je dveře možno otevřít i duševně bude vědět podvědomě jakákoliv postava povoláním kouzelník/čaroděj/mág/kněz ihned, jak se dostane do útrob chrámu.

Všechny nestvůry, vyjma nepřátelské družiny a goblinů se drží pouze ve svých místnostech, nesmí je opustit vlivem magie chrámu. Pokud postavy místnost opustí, nestvůry je nebudou pronásledovat.

0 2 6 m

Chrástkovice



A1

Místnost je zařízena jako cvičná aréna, na stěnách jsou vyobrazeni muži i ženy ve vzájemných soubojích, v prostředku severní stěny je pak zobrazen muž v nejlepších letech s krátce zastříženými vlasy v plátové zbroji, který zřejmě žehná ostatním výjevům na stěnách. Každý bojující je navíc ozbrojen skutečnou zbraní, která vystupuje ze stěny. Podlaha je vysypána pilinami a pískem a celé místnosti dominuje umně nabarvená socha obřího muže s býčí hlavou.

Poté, co do místnosti vstoupí družina, se dveře opět zavřou a minotaurus (není to socha, jen byl svázan kouzlem) se dá do pohybu a zaútočí na družinu. Pokud ho družina porazí, nalezne u něj obouruční sekeru z lintiru (což je druh namodralého kovu, který přidává zbraní z něj vyrobené bonus +1 k útočnosti) a klíč ve tvaru obouručního meče od dveří, na kterých je vyobrazen Gor (bůh bojovníků, Rytíř) – onen muž v plátové zbroji popsany výše. Klíč tedy otevírá dveře od místností A2, A3 a je jedním ze dvou klíčů, které jsou k zapotřebí otevření místnosti A27. Postava mající tento klíč u sebe bude cítit, že je to jeden z klíčů, které potřebuje k opuštění podzemního labyrintu (napiš to postavě na lísteček jako tajnou informaci). Zbraně, které jsou vestavěné do zdí místnosti je možno volně vzít, které to jsou je zcela na úvaze Pána jeskyně, jedná se o obyčejné zbraně z příručky PPZ, zároveň však o historické skvosty, za které bohatí sběratelé starožitností jistě rádi zaplatí.

A2

Dveře se dají otevřít pouze za použití klíče z A1.

V místnosti leží rozházených několik kostí a zrezivělých zbraní. Některé kosti jsou rozštíplé, zřejmě kvůli morku. Jinak je místnost prázdná. Na stěnách jsou výjevy krajin, kterými prochází muž v plátové zbroji.

Malby v místnosti zobrazují Gorovy skutky, jinak v ní není nic zajímavého. Kostí pocházejí z dob, kdy Kharova vojska plenila město. Při bližším prozkoumání postavy poznají, že jsou velmi staré.

A3

Dveře se dají otevřít pouze klíčem z A1.

V místnosti je poházeno na zemi mnoho různého harampádí. Zřejmě tu dřív bývalo nějaké skladiště, dřevěné police a regály však dávno zpráchnivěly a věci v nich uložené jsou již nepoužitelné.

Pokud postavy místo prohledají, mohou nalézt stříbrný široký meč 5/0/0, proti nemrtvým bytostem 5/+5/0, postava používající tento meč útočí na nemrtvé od pohledu bez ohledu na taktiku či počet nepřátel. Aby mohl meč takto postavu ovlivnit, musí ho postava mít v ruce. Pokud se jí jen houpe u pasu, bude mít nutkání jej tasit a zaútočit s ním na nemrtvé nepřátele. Jedná se o past Int – 4 – odolá/tasí.

A4

Dveře z jihu a východu se dají otevřít jen klíčem ve tvaru hole – z místnosti A30.

Na stěnách místnosti je vyobrazeno devět stejných postav v dlouhých pláštích, zpod kápí jim trčí dlouhý plnovous a opírají se o prosté dřevěné hole. Jinak je místnost prázdná.

Jsou to vyobrazení boha Finwalura - Poutníka. Při prohledání místnosti postavy zjistí, že se dají poutnické hole vyjmout (nápadnost 30%). Jedná se o klasické hole z PPZ. Hole navíc pasují do prohlubenin v místnosti A6.

A5

Místnost je zařizena jako kaple, uprostřed je malý oltář ve tvaru krbu a u něj leží zpráchnivělé zbytky dřevěných třísek na podpal. Na oltáři stojí zbytky svíček.

Je to kaple zasvěcená bohyni Rianně, opatrovnici rodinného krbu a patronky všech žen. V oltáři je navíc ukryt klíč, který pasuje ke dveřím místnosti A27. Jeho nápadnost je -10%. Postava mající tento klíč u sebe bude cítit, že je to jeden z klíčů, které potřebuje k opuštění podzemního labyrintu (napiš to postavě na lísteček jako tajnou informaci).

Pokud je v družině postava hrající kněžku Rianny, pak pozná, že se jedná o kapli její paní a při motlitbě (krátkodobé i dlouhodobé) v této místnosti získá jeden náhodný zázrak navíc. Totéž platí při provádění obřadu (krátkodobého i dlouhodobého) zde. Podobně i postavy s laickým svěcením této bohyně zde mají stejné výhody.

A6

Dveře se dají otevřít jen klíčem ve tvaru hole – z místnosti A30.

Místnost je zcela prázdná, stejně tak stěny jsou vymalovány jen na bílo, avšak hyzdí je devět podélných horizontálních rýh, které jsou rovnoměrně umístěny po obvodu místnosti.

Druhý Poutníkův sál. Při vložení holí do zdí se na fresce nad otvorem vždy objeví tatáž postava v kápi jako v místnosti A4. Pokud postavy vloží hole odebrané z místnosti A4 do rýh v obvodu místnosti, otevrou se jim všechny tajné místnosti v komplexu. Pokaždé, když budou procházet kolem tajných dveří, dveře se jim zviditelní (nápadnost tajných dveří pro postavy družiny stoupne o 100%).

A7

Dveře se dají otevřít pouze klíčem z A15.

Místnost se zdá být prázdná. Stěny pokrývá výzdoba fresek zobrazující jeskyni se s krápníky, jezírkem a třpyticemi se diamanty.

Místnost zasvěcená bohyni země – Mauril. V místnosti přebývá spektra, jakmile postavy vstoupí, vypluje z jedné stěny místnosti a zaútočí. Pokud mají postavy meč z místnosti A3, bude se od majitele meče snažit držet dál a při každém zásahu touto zbraní vykřikne. Po smrti spektry se místo jejího těla objeví klíč ve tvaru vah. Ten odemyká dveře místnosti A31, A21 a A28.

Několik diamantů doplňujících freskovou výzdobu je navíc skutečných. Nápadnost jejich objevení je 20%, jejich počet je 2k6.

A8

Tajná místnost s nápadností dveří -10%.

Uprostřed místnosti volně pluje několik desítek klíčů. Různě kličkují, proplétají se mění směry letu, až z toho přechází oči. Snažit se sledovat trajektorii jednoho konkrétního klíče děle, než pár sekund je nemožné..Jsou různých velikostí a tvarů.

V místnosti je kolem padesát klíčů. Jen jediný z nich ale pasuje do dveří zde v chrámu. Je to klíč ve tvaru lebky, otevírá dveře s vyobrazením černé dračice Ugrien u místnosti A33 (pokud má postava dobrou znalost historie Asterionu pozná že by mohlo jít o Ugrien, odměň jí porcí zkušeností. Postavy se znalostí historie, které to nenapadne nech hodit past Int – 12 – pozná/nepozná).

Postavy si po delším pozorování klíčů povšimnou, že tento klíč je zde jediný svého druhu, zatímco všechny ostatní jsou zde ve dvou exemplářích, a že je větší než ostatní. Jedná se o nápadnost 50%. Jeho chycení je past Obr – 9 – nic/chycení. Pokud budou postavy chytat jiné klíče než tento, jedná se o stejnou past, ovšem pokud uspějí, tj. chytí nesprávný klíč, dostanou zranění 1-3 životy, které jim způsobí klíč magickým výbojem.

A9

Místnost se dá otevřít pouze klíčem z místnosti A32.

Na stěnách místnosti jsou vyobrazeny pastviny s dobyt看em a pastýřem, na podlaze roste vonící tráva, místo stropu je vidět jen modrá obloha. Idylku kazí jen to, že jste si uvědomili, že jste v podzemí, a že si nejde nevšimnout několik kostí, bělajících se v trávě spolu s rezivějícími zbraněmi.

Místnost zasvěcená bohu Bongirovi – Pastýři. Tráva i obloha je dílem vydařené iluze. Její prohlédnutí je past na Int – 15 – neprohlédnutí/prohlédnutí. Z místnosti vedou dveře na východ, které se dají otevřít pouze klíčem z místnosti A32.

A10

Místnost je poničená. Dříve byly na stěnách jistě namalovány fresky, ty jsou ale seškrábány a neuměle přemalovány různými čmáranicemi. Do omítky jsou vyryty už staletí známé sprosté symboly a nápisy. Na zemi se válí mnoho kostí a nepoužitelných zbraní.

Jedna místností, kterou stačili skřeti poničit, než podzemí opustili. Kostí patří skřetím vojákům, které stihl trest z rukou Sedmnáctky za znesvěcení chrámu. Kostí jsou velmi staré a postavy to při bližším prozkoumání zjistí.

Při prohledávání místnosti může družina nalézt použitelnou skřetí jedovou dýku (nápadnost 40%) Jedná se o kouzelnou zbraň 2/0/0 + zvl: při každém zásahu si oběť hází past Odl – 5 – 1ž/1k6+4ž, její váha je 5 mn.

A11, A17, A18

Místnosti byly kdysi určitě luxusně zařízené. Nyní však již z bývalé krásy nic nezbylo. Z nábytku se na zemi válí jen několik neforemných kusů dřev, koberce jsou už jen hniječícími cáry látek a nití. Mezi tímto nepořádkem se míhají malé nestvůry s ostrými drápy.

Tady dříve mladí novicové začínali svoji osvětovou pouť po podzemí. Setkali se zde s představeným chrámu, který jim vysvětlil, co mají hledat. Bohužel nic takového zde již není. Místnosti si totiž zvolila za svůj pelech skupina orghisů. Je jich 1k10+2 a jsou rozptýleni po všech třech místnostech.

Při průzkumu místnosti A17 mohou postavy nalézt masivní garenový (další druh zvláštního kovu, má červenou barvu a je velmi vzácný a drahý, navíc se, stejně jako lintir, dobře hodí na výrobu magických předmětů) prsten. Jeho cena se bude pohybovat kolem 200 zl. (nápadnost 0%) Ten dříve patřil představenému chrámu.

A12

Celou místnost zarůstají mohutné stromy. Strop místnosti není vidět přes jejich bohaté a sytě zelené koruny. O jeden strom je opřen muž oblečený i vybavený jako lovec.

Místnost zasvěcená bohu Lovci – Tarfeinovi. Muž i stromy jsou pouhou iluzí. Jedná se o past Int - 20 – prohlédne/nepohlédne. Muž se nijak nepředstaví a pokud se postavy zeptají, neodpoví. Místo toho družinu vyzve na střelecký souboj. Nabídne, že pokud vyhrají, věnuje jim dar nezměrné hodnoty. V jedné ze stěn místnosti se poté objeví terč.

Lovec má klasický dlouhý luk a bonus za obratnost +5, terč je, ač se to nezdá vzdálen dvacet sáhů. Střílí se tři šípy vyhrává ten, jehož útočné číslo bude po všech třech výstřelech nejvyšší. Zúčastnit se mohou všechny postavy, které vládnou lukem či kuší. Pokud postavy vyhrají, věnuje jim lovec klíč ve tvaru luku, tři zlaté šišky (váha 10 mn každá) a zmizí. Pokud jsou šišky hozeny do místnosti A49, všechny zombie se okamžitě rozpadnou na prach a šišky zmizí. Když nebudou šišky použity, zůstanou a stanou se obyčejným kusem zlata o váze 10 mn.(za toto řešení postavám přiřepiš mnohonásobně víc zkušeností než za zabití zombii jinou cestou). Klíč odemýká místnosti A13, A34 a A49.

A13

Dveře se dají otevřít pouze klíčem z A12.

Místnost je prázdná, jen na východní stěně visí nádherná tapiserie zachycující muže, který loví jelena.

Ta se dá sundat a srolovat. Má rozměry 150 x 150 coulů a váhu 50 mn. Je to jedinečné umělecké dílo, které se zachovalo opět pouze díky zdejší magii. Jakožto starožitný artefakt z dob Arvedanů má velmi vysokou cenu. Samozřejmě bude záležet na tom, komu postavy tapiserii budou chtít prodat, ale cena se bude blížit sumě tisíce zlatých. Nebo si ji mohou pověsit doma nad krb jako trofej.

A14

Místnost je zařízená jako kaple. Uprostřed stojí jednoduchý kamenný oltář, který má reliéfní výzdobu meče a štítu.

Kaple zasvěcená bohu Gorovi – Rytíři. Jsou-li v družině kněží zasvěcení Gorovi, poznají, že se jedná o kapli a při molitbě (krátkodobé i dlouhodobé) v této místnosti získají jeden náhodný zázrak navíc. Totéž platí při provádění obřadu (krátkodobého i dlouhodobého) zde. Postavy s laickým svěcením tohoto boha mají stejné výhody.

A15

Vstoupili jste do místnosti, která má místo stropu hvězdnou oblohu, celá místnost se topí v tmách, rozptýlených jen mdlým světlem hvězd.,Bez jejichž svitu by zde zřejmě panovala naprostá. temnota. Jinak se zdá být místnost prázdná.

Místnost zasvěcená bohyni noci – paní Sirril. Místnost tak úplně prázdná není, obývá ji gorgona, která zaútočí v okamžiku, kdy budou postavy procházet středem místnosti. Gorgona se objeví na hvězdné obloze a udeří. Po její smrti se objeví klíč ve tvaru hvězdy patřící ke dveřím od místnosti A16 a A7.

A16

Dveře se dají otevřít pouze klíčem z A15.

V místnosti panuje dokonalá tma. Není si vidět na špičku nosu, světlo pochodní ani luceren není vidět, i když kouř a teplo z nich cítit je. Navíc je tu až děsivé ticho.

Místnost je stejně jako A15 zasvěcená Paní noci. Tma zde je magická, nedá se žádným způsobem zrušit. Navíc místnost obývají dva orghisové, kteří postavám mohou znepříjemnit život, jelikož jich se tma netýká, vidí v místnosti normálně. Pokud postavy orghise porazí, tma se rozplyne, jinak budou muset ustoupit či najít východ rychleji, než je nestvůry zabijí. Porazí-li orghise, tma na jednu směnu zmizí a postavy budou odměněny pohledem na nádherné fresky, zobrazující skutky bohyně Sirril. Krom vizuálního požitku jistě

nepřehlédnou, že u jedné ze stěn leží pět flakónků označených rudým křížem (je v nich stejnojmenný léčivý lektvar).

A19

Dříve zde zřejmě bývala knihovna, nicméně zde magie asi nefungovala tak, jak by měla a proto jsou police rozbité a knihy rozpadlé na prach. Uprostřed místnosti stojí mléčně bílá průhledná postava jakéhosi starce.

„Jmenuji se Ernutar,“ promluví. „Máte-li jakoukoli otázku o tomto chrámu, ptejte se, já odpovím.“

Místnost zasvěcená bohu Učenci – Siomenovi. Není v ní nic použitelného pro postavy.

Mléčná postava je iluzorní podoba jednoho z chrámových kněží a sloužil jako informační systém. Díky narušené magii v chrámu však teď občas odpovídá hlouposti a nebo si dokonce zmizí a vrátí se až po pár kolech nebo směnách.

Na otázku navíc odpoví pouze ano/ne a odpovědi zná jen na otázky, týkající se chrámu, nebo náboženství. Pokud se zeptají postavy jinak, neodpoví a bude čekat na otázku, na kterou se dá odpovědět ano/ne. Přízračný kněz může tedy družince dobře poradit, nebo ji zcela zmást a svést z cesty. To záleží na tom, jestli ji chceš dobrodružství usnadnit, nebo ztížit. Také je možnost nechat to na náhodě a prostě si hodit, jestli iluze odpoví pravdivě, nebo zmateně a mylně.

Pokud navíc máš družinku, která má ráda hádanky, může jim duch nejprve položit hádanku a až poté, co ji vyřeší jim dá odměnu v podobě odpovědi. Záleží jen na tobě.

A20

Místnost je zařízená jako kovárna, výheň dokonce ještě žhne. Všechno vybavení je v perfektním stavu, je to až k neuvěření.

Místnost zasvěcená bohu Kováři – Mernovi a jeho bratrovi, bohu ohně – Faeronovi. Pokud si zde postavy opraví zbraně, například po souboji s gorgonou, časem zjistí, že zde opravené a nabroušené zbraně nikdy nezreznou a neztupí se, a to ani účinkem chodcova kouzla nebo tvrdou kůží některých nestvůr. Zkrátka hodnoty zbraní zde opravených či vykovaných nikdy neklesnou pod svoje původní hodnoty.

Kněží zasvěcení Mernovi či Faeronovi poznají, že se jedná o kapli a při motlitbě (krátkodobé i dlouhodobé) v této místnosti získají jeden náhodný zázrak navíc. Totéž platí při provádění obřadu (krátkodobého i dlouhodobého) zde. To platí i pro postavy s laickým svěcením tohoto boha.

A21

Dveře se dají otevřít pouze klíčem z A7.

Místnost je celá ohořelá, zdi, podlaha i strop jsou ošlehány plameny. Jinak v ní není žádné vybavení.

Pokud postavy porazily spektru, mohou otevřít troje jižní dveře a samozřejmě i ty severní. Dveře západní a prostřední skrývají malý výklenek, či spíše díru do zdi. V západním výklenku postavy uvidí čerstvě odseknutou část předloktí a dlaň od nějaké dětské ručky, která se klíč snažila chytit – je to Bardotova ruka.

V prostředním výklenku visí na háčku další klíč. Postava, která se pokusí klíč vyndat ze západního výklenku, musí nejprve odstranit ruku. Když klíč chytí, sevře se kolem jejího předloktí ze všech stran ostří. Pokud bude postava klíč nadále držet, ostří začne řezat a postavě ruku odřízne, klíč však zůstane na místě. Pokud klíč pustí, půjde ruka vykroutit ven, sice se ztratou 3k6 životů, ale celá.

Neboj se postavu, která je tak nerozumná a ignoruje veškerá varování, nechat o ruku přijít. (v mé družině jedna taková postava byla a od té doby si uvědomuje, že postava, o kterou se nebude řádně starat může opravdu zemřít).

Prostřední past je jiného charakteru, když postava chytí klíč, taktéž nepůjde sundat z výklenku a navíc v prostředku místnosti exploduje několik ohnivých koulí (PPP str. 49), jejich počet závisí na vůli Pána jeskyně a stavu družiny (přece jenom je nechceš všechny nechat zemřít, že?). Klíče se tedy nedají nijak z výklenků vyndat a postavy by měly pokračovat dále.

A22

Místnost má pobožené stěny i strop a vypadá, že se každou chvíli zřítí.

Původně zde byla pokladnice chrámu, skřeti ji však vyplnili. Pomocí silné magie se prolomili dovnitř a to způsobilo zborcení stěn. Postavy, které se to zde rozhodnou prohledat mohou nalézt několik atonů (staré mince tvaru trojúhelníku, které mají hodnotu 7x vyšší než současné zlaťáky). Hod 5k10 a tolik mincí maximálně stihnou postavy posbírat, než se na ně vinou jejich pohybu a otřesů místnost zřítí. Během hledání je upozorní na padající kamínky a podivné zvuky, které vydává strop při každém jejich kroku. Pokud budou hledat stále, strop se zřítí a způsobí zranění 5k10+10 životů. Navíc vyprostit zavalenou postavu bude práce na dlouhé hodiny. Pokud se to vůbec podaří. Postavy blízko dveří se mohou pokusit uhnout. Jedná se o past Obr – 6 – 1k6ž/5k10+10ž.

A23

V místnosti kromě fresek na stěnách nic není. Malby zobrazují různé umělce, malíře, sochaře, básníky, hudebníky, vždy při výkonu jejich profese..

Místnost zasvěcená bohyni Múze – Mirtal.

Kněžky a kněží zasvěcené Mirtal poznají, že se jedná o kapli a při molitbě (krátkodobé i dlouhodobé) v této místnosti získají jeden náhodný zázrak navíc. Totéž platí při provádění obřadu (krátkodobého i dlouhodobého) zde. To platí i pro postavy s laickým svěcením této bohyně.

A24

Místnost je plná sutin. V severozápadním rohu jsou vidět dvě humanoidní postavy. Když je ozářilo vaše světlo, zavřestěli a vrhly se na vás.

Postavy jsou dva gobliní válečníci, kteří stráží vstup do svých jeskyní. Oba jsou ozbrojeni kamennými obouručními kyji. Jejich dalším majetkem je kožená bederní rouška a smečka blech a vši v ochlupení.

A25

Místnost je zařízená jako lékárna. Vybavení je však značně poškozené, všude se válejí střepy z rozbitých baněk a sklenic, ze stropu visí trsy něčeho, co dříve bývaly jistě byliny.

Místnost zasvěcená bohyni Estel – léčitelce. Podle úvahy Pána jeskyně mohou postavy nalézt 2k6 různých lektvarů, z nichž ale polovina bude již „prošlá“, tzn. bude mít opačné účinky, než by měl lektvar správně vyrobený a fungující.

Kněžky zasvěcené Estel poznají, že se jedná o kapli a při molitbě (krátkodobé i dlouhodobé) v této místnosti získají jeden náhodný zázrak navíc. Totéž neplatí při provádění obřadu

(krátkodobého i dlouhodobého) zde, protože moc bohyně již na tomto místě není tak velká. To platí i pro postavy s laickým svěcením této bohyně.

A26

Místnost je zařízena jako lazaret. Je zde dvanáct rozpadlých postelí a v nich leží dvanáct rozpadlých koster, zřejmě mnichů. Rozpadlé bandáže se válí po celé podlaze a je zde cítit podivný zatuchlý zápach dezinfekce.

Místnost skutečně fungovala nějaký čas jako lazaret, a to v době obléhání města skřetími vojsky. Kostry tak nepatří kněžím, ale vojákům, kteří byli vážně zraněni a potřebovali klid na lůžku. Pro dokreslení ponuré atmosféry můžeš nechat při průchodu družiny nechat jednu postel rozpadnout a tím pohnout kostrou. Můžeš tak vzbudit zdání, že se kostra pohybuje a vstává z mrtvých. Pokud je již družina v podzemí delší dobu, tak se již s nemrtvými setkala a můžeš se těšit ze zajímavé reakce na tvůj „žertík“.

A27

Do místnosti se dá vejít jen za pomoci klíčů z A1 a A5 ze severní strany. Jižní dveře jsou poškozené a zablokované.

Tato místnost je ohromná svými rozměry. Možná by bylo na místě spíše říci sál než místnost. Podpírá ji osm čtverhranných pilířů, na každém z nich je vyryt jeden znak. Ty znaky jsou shodné s těmi v místnosti teleportů. Na zemi se válí spousta kostí a několik čerstvých mrtvol goblinů. Najednou se ozve příšerný řev a zpoza jednoho ze sloupů se vynoří nestvůrně vyhlížející párek trollů. Bleptají podivným jazykem a hladovými očima si vás přeměřují.

Trollové jsou ve skutečnosti on a ona, což nezapomeň při nadcházejícím souboji s družinou poznamenat. Jako jediné nestvůry obývající chrám se mohou volně pohybovat, pokud tedy postavy opustí místnost, vydají se za nimi. V každém sloupu je ukryta jedna lintirová runa stejného tvaru jako v místnosti teleportů, jejich nápadnost je 0% a při objevení jedné runy jdou ostatní nalézt snadněji, nápadnost se mění na +10%.

V podlaze místnosti pod vrstvou špíny jsou prohlubně ve tvarech run uzavřené do kruhu. Když družina zasadí poslední runu do podlahy, kruh se rozzáří a aktivuje se teleport, který postavy přenese zpět na povrch do ruin města.

Trollové používají kamenné obouruční kyje a místnost opouštějí jižními dveřmi, které jsou poškozené a klíče již do nich nepasují. Místo toho se dají otevřít hrubou silou, je to past Sil – 23 – nic/otevření.

A28

Místnost se dá otevřít pouze klíčem z místnosti A7.

Místnost je zařízená jako kutloch. Několik kožešin na zemi imituje postel, jeden kout místnosti zřejmě slouží jako záchod, kde nelibě vůně nesoucí se odtamtud, pár misek vyrobených z horních částí lebky a příbor z kostí, to je celé vybavení této místnosti. Vidíte i nájemníka této místnosti. Tedy nájemníky. Je to párek goblinů, který právě podřezává dalšího, evidentně velmi starého goblina. Jakmile vás spatřili, vrhli se na vás.

Místnost byla původně místností boha větru – Siarona, fresky jsou již ale dávno zničeny. Poslední dobou ji obýval vyhoštěný starý šaman goblinů a jeho dva druhové byli poslání, aby ho zavraždili. Můžeš tuto scénu podat různě. Družina může přijít zrovna v případě vraždy, jak je pospáno v motextu, může ale také dorazit dříve, nebo později. Najdou tak šamana už dávno mrtvého, nebo ještě živého, osamoceného a prosícího o pomoc.

Stařec jménem Gag-šiol totiž umí obecnou řeč a ledasco o podzemí chrámu ví. Ví také, jak mohou postavy proklouznout spodními gobliními jeskyněmi nepovšimnuty a dostat se tak na povrch. Tuto radu ale hráčům jeho ústy podej jen v případě, že by družina opravdu nebyla schopna nalézt jiný východ z chrámu. Šaman má u sebe další klíč ve tvaru vah, kterými odemyká dveře od své místnosti. Za svou radu bude chtít, aby ho družina vzala sebou na povrch, což může jednak zpestřit cestu podzemím, druhak i další dobrodružství, protože goblin nemá o životě na povrchu ani páru.

A29

Tajná místnost s nápadností -20%.

Místnost je plná podivných pentagramů, na zemi je mnoho vyhořelých vonných svící.

Tato místnost sloužila pro vstup do astrálu. Theurg má při vstupu do astrálních sfér v této místnosti a 20% vyšší pravděpodobnost úspěchu.

A30

Malou místnost téměř celou zaplňuje socha muže v dlouhé kápi hustým plnovousem. Socha je vymodelována v pohybu, jedna ruka jakoby se chtěla opírat o hůl, která však chybí. Jinak je místnost prázdná.

Socha zobrazuje boha Poutníka. Pokud jí postavy vloží do ruky hůl, například z arény A1 nebo z vlastního vybavení, spadne jim k nohám klíč ve tvaru poutnické hole. Ten otevírá dveře k místnostem A4 a A6.

Kněží zasvěcení Finwalurovi poznají, že se jedná o kapli a při motlitbě (krátkodobé i dlouhodobé) v této místnosti získají jeden náhodný zázrak navíc. Totéž platí při provádění obřadu (krátkodobého i dlouhodobého) zde. To platí i pro postavy s laickým svěcením tohoto boha.

A31

Dveře se dají otevřít pouze klíčem z A7.

Stěny místnosti pokrývají fresky zástupů lidí, kteří směřují k západní stěně, kde je vyobrazen trůn, na kterém sedí stařec.

Místnost zasvěcená bohu Soudci – Lamiusovi. V této místnosti musí všichni mluvit pravdu. Pokus o lež je brán jako past Roz + Int – 12 – mluví stále pravdu/zalhal. Roz je mezi postavou, která lže a obelhávanou postavou.

Kněží zasvěcení Lamiusovi poznají, že se jedná o kapli a při motlitbě (krátkodobé i dlouhodobé) v této místnosti získají jeden náhodný zázrak navíc. Totéž platí při provádění obřadu (krátkodobého i dlouhodobého) zde. To platí i pro postavy s laickým svěcením tohoto boha.

A32

Na stěnách místnosti jsou vyobrazeny pastviny, na podlaze roste vonící tráva, místo stropu je vidět jen modrá obloha. V místnosti pobíhá několik ovcí a jehňat, v jihozápadním rohu místnosti roste vzrostlý strom a pod ním podřimuje jakýsi chlapík. Postupu do místnosti si vás povšimne a promluví:

„Zdravím vás, poutníci. Již dlouho ke mně nikdo nezavítal, již dlouho jsem si nemohl odpočinout. Stále musím hlídat stádo a odhánět ty dotěrné leopardy, co obtěžují mé ovečky. A naneštěstí jsem svou

sukovici zanechal doma a nemám je pořádně čím zahnat. Pohlíďte mi na chvílku mé stádo, já si dojdu pro hůl a hnedle se vrátím, nebudete litovat.“

Jen co to dořekne, vydá se ke dveřím a nedá postavám šanci zareagovat. Při pokusu ho zastavit postavami prostě projde a zmizí dveřmi. Při útoku na pastevece se ozve ohlušující vřískot, iluze zmizí a postavy zůstanou stát v prázdné místnosti.

Pokud postavy pasteveci pohlídají stádo, po několika minutách ovečky znervózní a stádo napadnou leopardi (počet je na úvaze Pána jeskyně). Postav si nebudou vůbec všimnout, budou se snažit zardousit zvířata. Pokud budou postavy zvířata hájit a zabijí leopardy, pastevec se vrátí se svou sukovicí a honáckým psem a za odměnu postavám dá klíč ve tvaru psí hlavy, který odemkává dveře A9 a všechny čtyři dvousáhové dveře v hlavní dvousáhové S-J chodbě. Místnost je zasvěcena Bongirovi pastýři a jeho spodobně, strom, louka, obloha ovečky i leopardi jsou jen iluze. Ale tak dokonalá, že nejde prohlédnout a že zranění, které leopardi udělí je reálné a může způsobit i smrt.

A33

Dveře se dají otevřít pouze klíčem z A8.

V místnosti je po kotníky vody. Ze stěn i ze stropů teče voda. Místnost podpírá šest štíhlých sloupů ve tvaru delfínů. Naproti dveřím se skví velká truhla plná zlata, drahokamů a šperků.

Místnost zasvěcená bohyni vody – Dunril. Poklad na druhém konci místnosti není poklad, ale nestvůra zvaná dualar, o níž mluvil hobit Bardot. Jakmile se některá z postav přiblíží na dosah jeho pařátů, promění se z truhly zlata na velkou obludu s chapadly a nestvůrně velkou tlamou a zaútočí.

Kněží zasvěcení Dunril poznají, že se jedná o kapli a při motlitbě (krátkodobé i dlouhodobé) v této místnosti získají jeden náhodný zázrak navíc. Totéž platí při provádění obřadu (krátkodobého i dlouhodobého) zde. To platí i pro postavy s laickým svěcením této bohyně.

A34

Dveře se dají otevřít pouze klíčem z A12.

Místnosti dominuje jeden velký dlouhý a úzký stůl, který je přecpán všemi možnými druhy jídla. Hraje zde příjemná hudba, která však nebyla z chodby vůbec slyšet. Na stěnách jsou vyobrazení hodovnicí při hostině. Nádobí je stříbrné a krásně zdobené rytinami.

Místnost sloužila skutečně jako hodovní sál. Jídlo je ale pouhá iluze, past Int 13 – prohlédne/neprohlédne. Pokud postavy iluzi neprokoknou a nají se, jídlo je zasytí na 8 hodin. Po této době se hlad vrátí s o to větší intenzitou, jídlo je totiž pořád jen iluzivní a iluzi neskutečně nezasytíš. Stříbrné nádobí a stůl jsou ale skutečné. Je to celý jídelní servis pro čtyři lidi, jehož hodnota se u sběratelů umění může pohybovat v rozmezí 100 – 300 zl.

Kněží zasvěcení Tarfeinovi poznají, že se jedná o kapli a při motlitbě (krátkodobé i dlouhodobé) v této místnosti získají jeden náhodný zázrak navíc. Totéž platí při provádění obřadu (krátkodobého i dlouhodobého) zde. To platí i pro postavy s laickým svěcením tohoto boha.

A38, A44

Tajné místnosti s nápadností -10%.

Místnost je zařízena jako alchymistická laboratoř. Zařízení je zde zachovalé. Použitelná je destilační aparatura, na policích je velká spousta prázdných flakónků a různých baněk. V místnosti leží kostra oblečená hábitu prošívaném různými ornamenty, který je však již bíděm stavu.

Místnosti sloužily jako alchymistická laboratoř. Nachází se zde destilační aparatura, 2k10 prázdných flakónků a alchymistická truhla s 256 magy.

A39

Místnost je zařízena jako knihovna. Regály i police jsou zde zachovalé všude leží svitky a tlusté zaprášené knihy vázané v kůži.

Místnost zasvěcená Učenci – Siomenovi. Knih je tu velké množství, avšak mnoho z nich je psáno v arvedanštině, tudíž pro postavy nejspíše nečitelné. Některé svazky jsou ale psány trpasličím jazykem a skřítčím písmem. Jedná se zejména o dějiny jednotlivých národů, různé herbáře apod. Jedna skřítčí kniha je knihou kouzel. Můžeš tak kouzelníkovi v tvé družině připravit milé překvapení v podobě možnosti naučení se nového a neznámého kouzla dle tvé úvahy. Knihy však nejdou z knihovny odnést. Jakmile postava s knihou projde přes práh dveří, kniha se automaticky teleportuje zpět do police. Nic však snaživým postavám s dostatkem papíru nebrání, aby si knihy opsaly.

Kněží zasvěcení Siomenovi poznají, že se jedná o kapli a při molitbě (krátkodobé i dlouhodobé) v této místnosti získají jeden náhodný zázrak navíc. Totéž platí při provádění obřadu (krátkodobého i dlouhodobého) zde. To platí i pro postavy s laickým svěcením tohoto boha.

A40

Zcela prázdná místnost, na které není nic zajímavého.

Místnost sloužila dříve jako předsín před studovnou a hodovním sálem. Nyní je prázdná a nezajímavá.

A35, A36, A37, A41, A42, A43

Místnosti zařízené jako cely pro kněží. Jednoduché dřevěné postele v nich stále vypadají funkčně, taktéž stolek a židle, které dotvářejí vybavení místnosti.

Všechny místnosti jsou nachlup stejné, vybavení je funkční díky magii, která zde ještě funguje, jak má. Navíc se postavám, které zde přespí a věří v kteréhokoli boha Sedmnáctky vyléčí místo obvyklých dvou životů životy čtyři.

A45

Jednoduchá místnost, ovšem s hvězdným nebem místo stropu.

Kaple bohyně Sirril. Kněží zasvěcení Sirril poznají, že se jedná o kapli a při molitbě (krátkodobé i dlouhodobé) v této místnosti získají jeden náhodný zázrak navíc. Totéž platí při provádění obřadu (krátkodobého i dlouhodobého) zde. To platí i pro postavy s laickým svěcením této bohyně.

A46, A47, A48

Tajné místnosti nápadností -15%.

V místnosti je plno špíny a zapáchá to tu jako na veřejných záchodcích toho nejlidnatějšího města.

Tyto místnosti byly vyrabovány gobliny z jeskyní. Nyní slouží jako záchod pro celou jejich vesnici. Je 20% šance, že družina zastihne nějakého goblina v některé z těchto místností.

A49

Dveře se dají otevřít pouze klíčem z A12.

Uprostřed místnosti roste ohromný vzrostlý strom. Strop místnosti je vysoký snad 30 sáhů a na jeho vrcholku slaboučce svítí jakýsi kruh. Strom je však mrtvý, uschlý a zčásti i shnilý. Kolem se válí mnoho polorozpadlých mrtvých těl. A dvě čerstvá, jedno je oblečeno jako válečník – kroužková košile, válečné kladivo a štít a druhé vypadá jako nějaký učenec – zdobené šaty zdobené ornamenty a potřísněné krví.

Místnost byla zasvěcena bohu lovu – Tarfeinovi. Při vpádu skřetů byla však znesvěcena a nyní se zde nachází sedmnáct těl padlých Arvedanů a skřetích vojáků. Jsou to zombie a při vstupu družiny do místnosti procitnou k neživotu a zaútočí. Když je družina porazí (ať již použitím šíšek či jinou cestou), strom se uzdraví, zezelená a kamenné slunce (artefakt vydávající jasné světlo) na stropě místnosti začne opět jasně zářit.

Družina dostane navíc požehnání od samotného Tarfeina, a to sice takové, že se z lovu nikdy nevrátí s prázdnou, vždy budou mít slušný úlovek (požehnání však nepotrvá věčně, ale jen několik měsíců).

Dvě čerstvě mrtvá těla patří druhům Bardota, válečníkovi a theurgovi. Válečník má u sebe: kroužková košile KZ + 1, válečné kladivo, štít, v měšci 58 zl 3 st. Theurg má u sebe: krátký meč SZ + 1, truhla se 100 magy a v měšci 23 zl 9 st.

A50

Tajná místnost nápadností 0%

V této místnosti se nachází více než desítka malých sošek a jedna zvláštní helma.

Místnost sloužila jako relikviář. Je zde uloženo sedmnáct sošek bohů, od každého boha jedna soška. Na výšku mají kolem 15 coulů a každá váží 20 mincí. Nemají žádné zvláštní vlastnosti, jen to, že se dají dobře zpeněžit, či věnovat některému chrámu.

Helma má tvar krtčí hlavy a umožňuje vidět infraviděním do vzdálenosti 20 sáhů. Postavy, které infravidění již ovládají, nošení této přilby zvýší dosah jejich přirozeného infravidění o 10 sáhů.

KONEC DOBRODRUŽSTVÍ

Až se postavy dostatečně nabaží podzemí, či odejdou první objevenou cestou pryč dříve, než projdou chrám celý, dobrodružství končí. Možnosti, jak opustit podzemí jsou tři. Buď tajnou chodbou za místností A50 nebo za pomoci gobliního šamana přes jeskyně goblinů nebo použitím teleportu v místnosti A27.

Možná jsi jí do cesty postavil nepřátelskou skřetí bandu a to byla jistě opravdová zkouška schopností celé družiny.

Družina by měla získat nejvíce zkušeností za objevení a zjištění funkce teleportu v místnosti A27. Zkušenosti by měla získat i za každý dílčí „úkol“ v jednotlivých místnostech a také za pochopení systému teleportů v podzemí chrámu. Jestliže družina objevila mrtvé druhy hobita Bardota, měl bys jim připsat další zkušenosti. Kolik jí jako Pán jeskyně přidělíš nechávám na tobě a tvém zdravém úsudku.

Družina po opuštění podzemí jakoukoli cestou zjistí, že jí chybí veškeré klíče, které v podzemí nasbírala, ty se totiž vrátili zpět do chrámu na svá původní místa a s původními úkoly, které je strážily. Ostatní poklady však zůstanou. Postavy by u sebe měly mít několik cenností, magických předmětů, možná i těch prokletých. Kouzelníkovi z družiny se možná dopřálo to štěstí objevit knihu kouzel, alchymista má nějaké ty magy navíc pro sebe apod.

Pokud družina nenašla vše, je to v pořádku, jen opravdu pečlivá a trpělivá družina vyřeší všechny úkoly a najde všechny klíče. Pokud naopak družina nenašla skoro nic a hned

z podzemí odešla, tak není něco v pořádku. Buď jí dobrodružství nebavilo, což bych byl opravdu nerad, ale stát se to může anebo to na ní bylo příliš složité, pak bys měl pro příště volit něco lehčího.

BESTIÁŘ

Autorem popisu nestvůr z pera Ciezislava Záhořského je Martin „Marty“ Bláha a pravidlový popis těchto bytostí je převzat z Aplikace Času temna pro DrD 1.6. a aplikace modulu Nemrtví a světloňosi pro DrD 1.5. Tyto bytosti zároveň patří mezi tzv. myšlenkové. Každá myšlenková bytost (tedy bytost vyvolaná na Asterion z astrálního světa) má svou nižší a vyšší formu. V tomto dobrodružství uvádíme pouze popis vyšší formy, neboť Zkouška víry je určena pro zkušenější postavy. Popisy nižších forem se nacházejí v příslušných modulech Asterionu.

Popis leoparda je převzat z Aplikace Času temna pro DrD 1.6 a stejně tak hodnoty goblina řadového, popis tohoto stvoření je pak vyjmut z Hlavního modulu Asterionu.

Bardot „Hbitá ručka“

Hobit lupič

Úroveň : 8

Síla : 7 (-3 jednoruký)/-2

Obratnost : 20/+4

Odolnost : 9/-1

Intelligence : 13/+1

Charisma : 19/+4

Vybavení: prokletá lehká kuše (má standardní hodnoty, až do chvíle, kdy je z ní poprvé vystřeleno. To se aktivuje prokletí, které zapříčiní, že při každém výstřelu se postavě sníží síla o -1 a zároveň kuše dostane bonus +4 k účinnosti. Toto platí do konce dne, tedy do půlnoci, kdy se síla postavy vrátí na původní hodnotu a stejně tak i účinnost kuše. Jestli tedy postava vystřelí za den 4x, dostane postih -4 k síle do konce dne a bonus +4 k účinnosti kuše. Prokletí zároveň způsobí, že se postava kuše odmítá vzdát a postih k síle si nespojuje s působením kuše. Navíc se postava snaží kuši využívat co nejčastěji, pokud bude postava chtít použít jinou zbraň než tuto kuši, hází si past Úroveň+Int – 20 – používá kuši/může použít jinou zbraň. Síla postavy nesmí klesnout pod hodnotu 1) velký vak, křesadlo, 3 pochodně, 2 toulce, každý po 10 šipkách.

Bardot je malé, kolem sáhu vysoké, zavalité postavy. Má černé kudrnaté vlasy a ledově modré velké oči. Je usměvavý a strašně zvědavý. Jeho zvědavost ho přivedla až na pokraj smrti. Kvůli své zvědavosti přišel o pravou ruku v podzemí toho prokletého chrámu. Navíc tam ztratil i své přátele z družiny. Celým svým srdcem je chce znovu najít, nebo alespoň zjistit, co se s nimi stalo. Tomuto obětuje všechno. Tedy, skoro všechno.

Má až posvátnou hrůzu z onoho podzemí a za žádnou cenu by se do něj nevrátil. Pokud družina zjistí, co se stalo s jeho druhy, bude jim zavázán a v budoucnu jim může ledasčím pomoci. Má totiž slibné kontakty v Minkoru, Tarosu i Mostovce. Budiž to Pánu jeskyně dáno jako podklad pro další možné dobrodružství, kde by Bardot mohl vystupovat.

Díky prožitému traumatu se jeho veselost vytratila a na družinu bude působit spíše dojmem vyděšeného králíčka. Pokud nejsou postavy vyloženě necitlivé nebo zlé, jen těžko budou odolávat jeho prosbám a smutným očím, které na ně upře. Navíc je Bardot hodně ukecaný tvor a poví postavám i to, co nebudou chtít vědět. I přes své zranění mluví a mluví a pusa se mu sotva zastaví.

Dualar vyšší

Vlastnosti: psychické útoky, rychlost (čtyřnásobná), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

Rezistence: iluze 75%, psychické útoky 50%, zmatení 50%

Imunity: neviditelnost, strach

Životaschop.: 15

Útočné číslo: 8/-1 (končetina s drápy)

6/+15 (tlama)

Obranné číslo: (+0 + 4) = 4

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 4/humanoid

Intelligence: 6

Charisma: 3

ZSM: 13

Zkušenost: 240

Magenergie: 90 magů

Pokud je postava v jednom kole zasažena alespoň dvěma končetinami, dualar ji chytne a považuje se za nehybného protivníka. Chycená postava se může pokusit vytrhnout, jedná se o past Sil ~ 7 ~ vytržení / drží dál a postava utrpí zranění za 2k6 životů od drápů.

Popis dle knihy „Klíč bytostí astrálních“ od Ciezislava Záhořského:

„...však horší pokladu, na němž temné prokletí lpí jest poklad takový, jenž pokladem není. Neb smrt zubatá s tělem, jež bodáky naježeno jest, za leskem bohatství ukryvá se...“

Mnoha způsoby už se lidé, trpaslíci, ale i příslušníci jiných ras přesvědčili, že chamtivost je špatná vlastnost a že jen málokdo má to štěstí, aby přišel bez zásluh k nečekanému bohatství. Přesto jim to asi nestačilo, pořád budou snít o bájných pokladech, které leží v úkrytech a čekají jen na to, až je právě tito šťastlivci najdou. Takoví snílci se dají lehce zlákat starými ruinami budov nebo opuštěnou jeskyní, kde by takový poklad mohl být ukryt. A běda jim, jestli hluboko ve slují uvidí truhlu přetékaající drahými šperky, hromadu zlata či vázy naplněné drahým kamením. Je totiž velmi pravděpodobné, že pokud se nešťastníci přiblíží k vytouženému bohatství, seznámí se velmi zblízka s desítkami drápů dlouhých jako dýky a zubisky ostrými jako vítr severák. Neboť právě takovým způsobem loví dualar, nestvůra patřící do skupiny bytostí zvaných dvě tváře. Dualar se maskuje různým způsobem, podle své velikosti. Ti nejmenší mohou vypadat jako hromada zlatáků a stříbrňáků či truhlice přeplněná drahými látkami, šperky a drahokamy. Největší bytosti pak vypadají jako obrovská hromada peněz, zlatých prutů, vzácných váz plných rubínů či diamantů a k tomu ještě několik vrchovatě naplněných truhlic. Ovšem jakmile se přiblíží jakákoli živá bytost, dualar na sebe vezme svoji pravou podobu a zaútočí. Pohádkové bohatství se okamžitě změní v nestvůru jako z noční můry. Netvor měří na výšku od jednoho do dvou metrů, na šířku jen o něco míň. Jeho široké tělo stojí na dvou krátkých, ale silných nohou. Trup je značně rozložitý a v jeho středu sídlí obrovská ústa plná ostrých zubů. Nahoře na trupu je bez krku posazena malá hlava se čtveřicí očí a dvěma otvory místo uší. Horní končetiny jsou čtyři, ohebné po celé délce jako chapadla, jsou však zakončeny něčím podobným ruce se šesti drápy, z nichž tři jsou posazeny naproti druhé trojici a umožňují bestii pevně uchopit oběť. Celé tělo, končetiny i hlava nestvůry mají cihlově červenou barvu a jsou pokryty ostrými bodáky dlouhými 10 až 20 centimetrů.

Dualar sídlí na opuštěných místech, jako jsou jeskyně, podzemí zřícenin nebo kanalizace. Jeho obydlí ale musí být poblíž často používané cesty nebo nedaleko od města, aby měl dostatečný přísun potravy. Když je netvor hladový, pátrá svou myslí po okolí a jakmile narazí

na mysl rozumného tvora, nasadí mu do hlavy obraz bohatství čekajícího v jeskyni a prozradí mu i směr, kterým se vydat. Oběť pak skutečně vytoužené bohatství v jeskyni nalezne, svůj omyl si však uvědomí až ve chvíli, kdy se poklad změní v hladové monstrum.

Při boje s touto bestií je třeba využít skutečnosti, že na krátkých nohou se dualar nemůže pohybovat příliš rychle a po zasazení úderu uskakovat do bezpečí. Důležité je dát si pozor na jeho čtyři ruce plné drápů, které jsou velmi ohebné a mají velký dosah. Nejúčinnější je po jedné tyto končetiny odsekat, potom už nestvůra prakticky nemá čím útočit. Ale pokud se jí podaří útočnicka chytit do pracek a přitáhnout k zubatým ústům, je jeho osud téměř jistě zpečetěn.

Gag-širol, gobliní šaman

Žvt : 5

Úč : -1 + síla zbraně

Oč : 0 + 3 = 3

Int : 12/0

Odl : 15/+2

Vybavení : klíč k místnosti A28, berla.

Gobliní šaman z místnosti A28. Je to starý, vetšý goblin, který chodí již jen pomocí své berly. Jestliže ho družina zachrání před smrtí od svých druhů, může družině v ledasčem pomoci. Záleží na úvaze Pána jeskyně, kolik jim toho ústy gobliního šamana o podzemí prozradí. Šaman může provést nepozorovaně družinu okolo vesnice goblinů napovrch, pokud ho o to požádají. Ovládá kouzelnická kouzla z PPZ se stejnou pravděpodobností jako kouzelník o dané inteligenci.

Goblin, řadový

*!tab

Charakteristiky: min. prům. max

Síla 12 15 18

Obratnost 14 17 20

Odolnost: 15 18 21

Inteligence 2 6 10

Charisma 2 5 8

*!tab

Životy: k8

Pohyblivost rasy: 9

Zvláštní schopnosti rasy: vidění ve tmě (za šera)

Velikost: A

Nejčastější specializace: válečník, šaman

Zvláštní schopnosti specialistů: Pokud útočí v přesile na téhož protivníka, získávají bonus +1 k hodům na útok za každého svého spolubojovníka.

Nejčastější používané zbraně a zbroje: kamenné a dřevěné kyje a oštěpy

Zkušenost : 40

Goblini patří k těm nemnohým rasám z Podzemní říše, s nimiž národy na povrchu planety přišly do styku. A nebyla to setkání přátelská. Goblini jsou metr a půl až jeden a tři čtvrtě metru vysokí tvorové, podobní divokým lidem. Tělo mají pokryté zelenou kůží, pod níž se napínají většinou nevýrazné, ale silné svaly. Rozcuchané tmavé vlasy jim vlají okolo hlavy, když se vrhají do boje o potravu nebo holý život. Kromě bederní roušky z hrubé látky nemají žádné oblečení. Šperky z kostí, kamenů a schránek živočichů si zdobí tvář, ruce i nohy a

někdy si je vplétají i do vlasů. Většinou chodí ozbrojeni oštěpem s opáleným nebo kamenným hrotem a malým kulatým štítem z kůže fungona, tlustokožce žijícího v podzemí.

Goblini patří k primitivním národům, které ještě nepoznaly výdobytky civilizace. Žijí v nejvyšších patrech Podzemní říše, převážně v horách, a starají se především o získání potravy a zachování rodu. V letních měsících opouštějí jeskyně a vydávají se z hor do údolí a plání, aby zpestřili svůj jídelníček a ukradli nebo zabili něco k snědku. Lidí nebo elfů se bojí a z trpaslíků mají panický strach, ale pokud jsou ve velké přesile, dokáží svou bázeň překonat a zaútočí s prudkostí a bez dalšího rozmyšlení. Proto jsou jejich nejčastější kořisti osamělé statky a špatně hlídané dvorce, které po drancování goblinů zůstanou úplně bez života. Žijí v tlupách čítajících zhruba padesát jedinců a často mění místo svého pobytu. Nemají žádného pevného vůdce, vede je ten, kdo objeví nějakou kořist. Navzájem se dorozumívají hrdelními skřeky, pro lidi téměř nevyslovitelnými.

Gorgona vyšší

Vlastnosti: maskování (15), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé), útoky na brnění (2), útoky na zbraně (pasivní – 3)

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

Imunity: jedy, strach, zkamenění

Životaschop.: 10

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

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

Obranné číslo: $(+4 + 5) = 9$

Odolnost: 23

Velikost: B

Manév. schop.: 14

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

Inteligence: 10

Charisma: 13

ZSM: 15

Zkušenost: 1200

Popis dle knihy „Klíč bytostí astrálních“ od Ciezislava Záhořského:

„...jest záluďná nepředstavitelně. Možno ve zříceninách starých na ni naraziti, ana nehybně sedíc sochu předstírá. Než nebohý poutník, který pozor si nedá a k soše se přiblíží. Ta v mžiku ožije a na nebožáka vrhne se, maso z něj trhající pařáty ostrými...”

Většinu svého života na tomto světě není gorgona lidem nebezpečná, neboť spí spánkem kamene a připomíná tak výtvar pološileného sochaře, který ze skály vytesal apokalyptické zrůdy (slovo gorg pochází od starých trpaslíků a značí čedič nebo obecně tvrdý kámen). Dlouhá špičatá křídla strnule trčí, ostré drápy na ruku i nohu se zarývají do kamene, objemné tělo připomíná válečné psy ze Storabska a v démonické tváři lze tušit zkamenělý škleb, tak nějak by se dala gorgona popsat. Když se však v blízkém okolí této přišery kamene pohne něco živého, ztuhlost a strnulost se rychle vytrácí, vystřídány rychlým máváním křídel a hbitým pohybem těla, směřujícím neomylně na narušitele jejího teritoria. Ostré drápy na končetinách gorgony dokáží v minutě rozsápat i rytířské brnění na několik pruhů neúčinného železa.

Vyskytuje se hlavně v ruinách starých objektů, ve skalách a nezřídka i v podzemí. Často je místo obýváno skupinou gorgon, ale ani samotářští jedinci nejsou výjimkou.

Velkou výhodou gorgony v boji je její schopnost létání. Ve vzduchu se pohybuje velmi obratně a není lehké ji zasáhnout. Také její kůže nepřipomíná kámen pouze barvou, ale i tvrdostí. U mladších exemplářů jde proseknout poměrně lehce, ale o kůži staršího jedince si lehce ztupíte meč. A pozor na její drápy. Jsou ostré jako břitva a nezastaví je ani plátové brnění. Může se vám stát, že se vám zbroj rozpadne uprostřed boje. Zásah pařátem gorgony na nechráněném těle doslova roztrhne kůži i svaly pod ní a následky se hojí velmi dlouho.

Poznámka: Při boji se skupinou těchto létavců je potřeba mít krytá záda. Ideální je opřít se zády o zeď nebo třeba o skálu. To pěkně omezí jejich letecké útoky a sníží jejich pohyblivost (nejsou zase tak hloupé, aby nabraly rychlost a narazily hlavou do zdi). Pokud v okolí není dostatečně vysokého (a pevného), je dobré se aspoň postavit zády k sobě, což ovšem předpokládá, že vás bude víc. Pouštět se sám do boje s několika gorgonami rozhodně nedoporučuji.

Leopard

Životaschop.: 8

Útočné číslo: $(+3 + 4) = 7$ (drápy) +
 $(+3 + 5/+4) = 8/+4$ (tlama)

Obranné číslo: $(+3 + 2) = 5$

Odolnost: 14

Velikost: B

Bojovnost: 8

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 15/šelma

Vytrvalost: 9/šelma

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 415

Jedná se o velkou kočkovitou šelmu, která může dorůst až dvoumetrové délky. Kožich leoparda má žlutooranžovou barvu a je posetý nepravidelnými černými skvrnami a kroužky. Leopard je vynikající běžec na krátké tratě a na svou kořist se vrhá dlouhým skokem. Pak do ní zaboří své ostré drápy a snaží se ji povalit na zem, kde jí překousne vaz. Leopard může v jednom kole zaútočit drápy i kousnutím, ale pouze na jednu postavu.

Minotaurus vyšší

Vlastnosti: regenerace (3), rychlost (dvojnásobná), strach, vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 50%, neviditelnost 50%, paralýza 75%, psychické útoky 25%

Imunity: prokletí, strach, zmatení

Životaschop.: 11 + 8

Útočné číslo: $(+9 + 5) = 14$ (ruce)
+9 + síla zbraně

Obranné číslo: $(+5 + 4) = 9$

Odolnost: 25

Velikost: C

Pohyblivost: 20/humanoid

Intelligence: 15

Charisma: 15

ZSM: 13

Zkušenost: 1 000

Popis dle knihy „Klíč bytostí astrálních“ od Ciezislava Záhořského:

„...řve tak, že skály se sypají. Kdo zaslechne jeho, toho hrůza zachvátí a k úprku dožene. Však mnohem lepší utéci, než do spárů dostat se nestvůře hrozně. An silný jest, že býka do rukou uchytil, vejpůl ho roztrhne a během chvilky celého schlamstne. I hladný neustále jest, neradno přibližovati se na dosah, neb žádným masem nepohrdne minotaur...“

Minotaurus je jednou z mnoha nestvůr připomínajících zmutovaného humanoida. Je vysoký dva a půl až tři metry, tělo má svalnaté, nejvíce připomínající hodně chlupatého obřího člověka. Ale na jeho krku vyrůstá nestvůrná býčí hlava porostlá hnědou srstí. Z ní vyčnívají dva ostré rohy, nad obludným rypákem zlostně planou malé oči a z tlamy trčí dlouhé, nahoru zahnuté kly. Minotauri většinou nemívají brnění a jsou od pasu nahoru nazí, jen málokterí z nich nosí lehké brnění. Nohy mají porostlé hustou srstí, a proto jsou obvykle oblečeni jen v bederní roušce.

Narazit na ně můžete na mnoha opuštěných místech. Jsou to samotáři a prázdnota okolo jejich doupěte často souvisí s jejich extrémní žravostí. Doupě si budují v jeskyni, v podzemí nebo i v nějakém zbořeníšti. Komunikace s nimi není možná. Mluvit stejně neumí a jsou zbytečně prchlívi.

V boji mají výhodu hlavně díky své síle. Ať už používají velký kyj nebo jen své obrovské pracky, je třeba se vyhnout přímému zásahu. Někteří z nich jsou také nepříjemně rychlí. Také s jejich rohy se musí počítat, neboť se vyznačují velkou ostrostí. Dobré je zaútočit na jejich nechráněnou hrud', jeden zásah do srdce může boj ukončit během chvilky. Useknout minotaurovi hlavu se jen tak někomu nepodaří, protože je posazena na mohutném krku.

Poznámka: Nejdůležitější zásada při boji s minotaurem je skončit to rychle. Při dlouho trvajícím boji má tu výhodu, že se mu zacelují zranění. A také má neuvěřitelnou výdrž.

Orghis vyšší

Vlastnosti: rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé), jed (Odl – 3 – nic/1-3)

Rezistence: neviditelnost 33%, iluze 20%

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

Životaschopnost: 2 + 3

Útočné číslo: $(-1 + 3/+2) = 2/+2$ (pařáty), $(-1 + 3/+3) = 2/+3$ (zuby)

Obranné číslo $(+4 +1) = 5$

Odolnost: 9

Síla mysli: 20

Velikost: A

Pohyblivost: 17/humanoid

Intelligence: 6

Zkušenost: 120

Popis dle knihy „Klíč bytostí astrálních“ od Ciezislava Záhořského:

„...není problémem velkým jednoho či dva udolati, neb přestože rychlostí značnou vynikati mohou, pražádnou ochranu tělo jejich křehké nenese i rannou jedinou meče ostrého bestii přepůliti lze. Však síla jejich v množství jest, ani v grupách vždy zdržují se, by škod větších takto napáchati mohli. Pak nezaleknou se vesnici celou útokem vzíti a toliko vesničanům nemnohým životy holé zachrániti podaří se...“

V minulosti se častokrát stalo, že byli orghisové přehlíženi jako poměrně neškodné bytosti v porovnání s ostatními nemrtvými. Na tento omyl pak doplatilo mnoho lidí, jež byli zmasakrováni hordou těchto bestií. Proč k podobným omylům docházelo? Orgis je totiž poměrně malý, neoplývá silou ani neobvyklými schopnostmi. Je asi jen sáh vysoký, jeho tělo má humanoidní tvar, je však tak vychrtlé, že pod tenkou kůží zřetelně vystupují kosti. Dlouhé,

jako tyčka tenké nohy má podivně skrčeny a při chůzi se zvláště pohupuje. Pokud se ale orghis rozběhne, dokáže vyvinout velkou rychlost, protože jeho běh se skládá z jakýchsi přiskoků. Na svou oběť se vrhá dlouhým skokem, jaký by od něj nikdo nečekal. Díky rychlosti je i jeho muší váha schopna srazit středně vzrostlého člověka k zemi. Také paže má tato bestie poměrně dlouhé a tenké, při chůzi se klouby opírá o zem. Ruce jsou zakončeny pařáty s ostrými drápy, které si brousí při každé příležitosti. Na tenkém krku mu sedí nesouměrně velká hlava, která je trochu protažena dopředu, jako to mají někteří plazi. V obrovské tlamě má dlouhé špičaté zuby, uzpůsobené k trhání syrového masa. Po stranách hlavy má orghis malé oči, jež svítí zlým, nazelenalým světlem. I když se tato nestvůra může jevit jako velmi slabá na to, že se řadí mezi nemrtvé, není tomu tak. Hlavní síla orghisů je v jejich množství. Pokud se bestii podaří zabít člověka nebo nějakou jinou rozumnou humanoidní bytost, je téměř jisté, že se na tomto místě utvoří trhlina do Stínového světa a do Přírodní úrovně se dostane další orghis. Jak se jejich počet zvětšuje, jsou stále nebezpečnější a pokud už jich je tolik, že si dovolí přepadat i vesnice, je zle. Po vyhlazení vesnice, jež měla padesát obyvatel se tlupa těchto nemrtvých rozroste o čtyřicet i více členů a pokračuje ve vyhlazování, ničení, šíření strachu a nenávisti. Proto je nutno nebrat zprávu o šíření orghisů na lehkou váhu a každou takovou hordu vyhladit již na počátku, než se stačí pořádně rozrůst. Nezdá se, že by těmto stvůrám vadilo jakékoliv podnebí či terén. Vyskytují se všude tam, kde je dostatek lidí. Jak již bylo řečeno, sdružují se zásadně do skupin, protože jen tak mohou napáchat velké škody. Je možno na ně narazit v lesích, na planinách, ve skalnatých i pouštních oblastech. K velkým městům se nepřibližují, napadají spíše osamělé usedlosti, později i různě velké vesnice.

Orghisové vynikají hlavně rychlostí, nezkušeného mohou překvapit svými dlouhými skoky. Při boji mrštně uskakuji před údery protivníka a snaží se jej zasáhnout ostrými drápy nebo se do něj zakousnout. Nejsou příliš inteligentní, ale pokud je jich dost, mohou bojovníka obklopit ze všech stran a když se jim ho podaří povalit na zem, je už pravděpodobně ztracen. Bestie se snaží za každou cenu dostat ke kořisti, takže po sobě vzájemně šplhají, odstrkují se a tím se stávají zranitelnějšími. Nejsou odolní vůči magii a i obyčejné zbraně s nimi udělají krátký proces. Na vyhlazení větší skupiny jsou ideální plošně působící kouzla nebo dostatečný počet zkušených bojovníků. Kousnutí orghise někdy způsobí otravu, po zásahu pařátem se rána může zanítit, k otravě však nedojde. Obecně platí, že pokud těchto bestii není mnoho, nebývá boj s nimi velkým problémem.

Poznámka: V poslední době začalo být v některých oblastech dobrým zvykem pořádat hony na tyto nestvůry. Pokud je hlášen výskyt tlupy orghisů, sjedou se bojovníci z celého kraje a soupeří mezi sebou v tom, komu se podaří zabít více těchto nemrtvých. V jiných krajích jsou zase najímány party dobrodruhů, které za patřičný obnos hordu těchto nemrtvých zlikvidují. Je dobře, že toto nebezpečí přestalo být podceňováno a lidé už si uvědomují, co by se stalo, kdyby jim horda orghisů přerostla přes hlavu.

Spektra vyšší

Vlastnosti: černá magie, odsávání života (aktivní – 2), paralýza (Odl ~ 12 ~ nic / -4 na 6-16 kol), prokletí, strach, vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: černá magie 50%, iluze 80%, svčená voda (způsobuje pouze poloviční zranění)

Imunity: jedy, kouzelné zbraně (bez démona proti nemrtvým nebo myšlenkovým bytostem), neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 12

Útočné číslo: 16 (neubírá životy) + paralýza + odsávání životů

Obranné číslo: (+6 + 6) = 12

Odolnost: 25

Velikost: B
Pohyblivost: 22/humanoid
Inteligence: 21
Charisma: 19
ZSM: 22
Zkušenost: 2 950
Magenergie: 80 magů

Popis dle knihy „Klíč bytostí astrálních“ od Ciezislava Záhořského:

„...je možno kvůli vzhledu podobnému ji s přízrakem zaměnit, však omyl tento nemůže nic jiného než smrt rychlou pro člověka nevědomého znamenati. Nemnoho lidí na vlastní oči spektru viděti mohlo a i takový, jenž útekem život si zachrániti hleděl, o hrůze této jen nerad se do řeči dává. Pak jedině, co v paměti utkvělo mu ze stvoření příšerného, dozajista oči zelené jsou, pohledem smrtelně zlým všechny okolo probodávající. Pod pohledu silou údy tuhnou a poslušnosti odmítají i srdce se zastavuje a jen vůlí silnou je možno moc očí překonati...“

Jedná se o jednu z nejnebezpečnějších nemrtvých bytostí, která se naštěstí neobjevuje příliš často. Má podobu přízračné humanoidní bytosti s více či méně průsvitným tělem. Až příliš výrazné jsou ovšem její oči, zářící studeným a ostrým zeleným svitem. V pohledu spektry je tolik zla a smrtelné nenávisti ke všemu živému, že lidem se slabší povahou ztuhnou údy a nebudou se moci ani pohnout. I ti více srdnatí se před hrůzným zjevením dávají na útěk a jen nejdovážlivější bojovníci se mohou strachu ubránit a pustit se do boje s vyšší verzí této nestvůry.

Objevuje se spíše vzácně, protože k jejímu vyvolání je třeba příliš mnoho záporné energie soustředěné na malou plochu. Sama vyhledává opuštěná místa, jako jsou zříceniny hradů, temná sklepení či dávné hrobky a nekropole. Jen vzácně se objeví dvě spektra současně, o výskytu více exemplářů na jednom místě jsem ještě neslyšel.

Boj je nepříjemný už tím, že většina lidí i pololidi uprchne ještě před jeho začátkem a další část se nemůže hrůzou ani pohnout. Zbytek odvážlivců pak příliš pozdě pozná, že před nimi stojí protivník nepříjemně silný a zákeřný. Spektra nejde zranit obyčejnými zbraněmi a vyšší verze je poměrně odolná i proti svěcené vodě a některým kouzelným zbraním. Útočí svými přízračnými pařáty a každý zásah částečně paralyzuje protivníka. To znamená, že se zpomalí jeho obraně i útočné reakce. Vyšší verze navíc úspěšným útokem odsaje část energie protivníka a doplní tím energii vlastní. Také používá černou magii a jako by toho už nebylo dost, umí vyšší spektra odčarovat ochranná kouzla svých protivníků. Já osobně bych při boji doporučil využít její jedinou slabinu: spektra nesnáší přímé světlo. Čím je toto světlo ostřejší, tím hůř se jí bojuje. S tím souvisí i poměrná účinnost všech blesků, které ji oslňují a dezorientují. A snažte se ji vyřídit rychle, protože ovládá kouzlo Temnota, které ji před světlem dostatečně ochrání.

Poznámka: Spektra představují absolutní zlo a ten, komu se podaří odstranit jednu z nich, si vyslouží přízeň některého z astrálních tvorů světlé strany. Může se pak stát, že se mu v nouzi dostane nečekané pomoci.

Troll vyšší

Vlastnosti: regenerace (5), rychlost (dvojnásobná)

Rezistence: psychické útoky 25%, zmatení 50%

Imunity: strach

Životaschop.: 8 + 6

Útočné číslo: (+6 + 4) = 10 (ruce)

Obranné číslo: (+4 + 4) = 8

Odolnost: 18

Velikost: C
Pohyblivost: 20/humanoid
Intelligence: 10
Charisma: 8
ZSM: 20
Zkušenost: 500

Popis dle knihy „Klíč bytostí astrálních“ od Ciezislava Záhořského:

“...postavou vysoký, obry připomíná. Silný jest, že strom ze země vytáhne a kyj si z něj zrobí. Chytrosti mnoho nepobral, to však jest jen na škodu těm, které potká. Nižádná domluva s ním možná není, anžto jest velmi zlostný a krutý, hned kolem sebe mlátí a vše živé pobíjí...”

Trollové nejsou jednou z ras na Asterionu, jak se často mylně předpokládá. Jsou to myšlenkové bytosti i když mají humanoidní vzhled, používají zbraně a brnění a mají dokonce svůj vlastní jazyk. Svým vzhledem připomínají krolly, ale jsou dokonce ještě vyšší než oni a mají také větší sílu. Jejich mohutné, svalnaté tělo pokrývá hnědá kůže, někdy krytá brněním. Hlavu jim pokrývá hustý tmavohnědý porost podobný spíše srsti než vlasům, jejich uši jsou velké a špičaté. Většina z nich nosí ozdoby, které sestávají z náhrdelníků a opasek vyrobených z lebek a kostí poražených soupeřů. Trollové nejčastěji používají jako zbraně obrovské obouruční kyje, které mohou být pobity železnými hřeby.

S touto příšerou se můžete střetnout zejména v jehličnatých lesech nebo v horách, obydleným místům se vyhýbá. Není také žádnou výjimkou potkat trolly ve armádě skřetů, nejčastěji na postu velitelů menších oddílů.

V boji jsou velmi nepříjemnými protivníky díky své síle, rychlosti a smrtícím zbráním. Další jejich výhodou je zacelování ran utřených v boji. Byly již zaznamenány případy, kdy zdánlivě mrtvý troll vstal ze země ještě silnější než dříve a zabil svého přemohitele. Platí na něj každá zbraň, ale není jednoduché jej zasáhnout, protože i když jeho pohyby vyhlížejí neohrabaně, tělo jako celek reaguje nečekaně rychle. Nejčastěji bývá vyzbrojen mohutným kyjem, kterým protivníka doslova zarazí do země.

Poznámka: Nikdy nezapomeňte na trollí regeneraci. Pokud troll padne k zemi, není dobré nechat ho jen tak ležet. Rány se mu zacelují nepříjemně rychle a z vlastní zkušenosti vám můžu potvrdit, že nechat trolla živého se nevyplácí. Jakmile se trochu vzpamatuje, ihned zaútočí znovu. Nejlepší je okamžitě mu useknout hlavu nebo probodnout jeho trojitě srdce, pak si můžete být jistí, že vám nevpadne do zad.

Vraškrík

Skřet šermíř

Úroveň : 10

Síla : 18/+3

Obratnost : 15/+2

Odolnost : 19/+4

Intelligence : 13/+1

Charisma : 6/-2

Vybavení : dle uvážení Pána jeskyně, minimálně jedna slabě kouzelná zbraň nebo zbroj.

Vraškrík ani za svého lidského působení nebyl nijak charismatický. A vzhled skřeta mu na kráse rozhodně nepřidal. Tesáky trčící z velké tlamy, vysoké čelo a pár pramenů mastných vlasů na jinak holé lebce a jedovatě zelené oči, inu, žádný krasavec to není. Zato je to skřet.

Velká, něco málo přes dva sáhy vysoká šlachovitá postava mu dodává ten správný vzhled vůdce. Vede totiž malou skupinu v boji proti lidem z Ellionského údolí. Není nijak arogantní,

vede své lidi tvrdou, ale spravedlivou rukou. Svým svérázným způsobem má smysl pro čest. Pokud ho někdo vyzve na souboj, s radostí výzvu přijme. V souboji si ale moc čestně nepočíná, jeho heslem je: "pokud dokážeš vyhrát, tak vyhraj rychle, pokud ne, tak uteč". Tohle motto už mu párkrát zachránilo krk a nebude ho váhat použít ani proti družině. Dle síly hráčské družiny velí dalším 2 – 4 postavám na 6-8 úrovních různých povolání

Zombie

viz PPZ

Poznámka: pokud hrajete nemrtvé podle modulu Nemrtví a světloňoši ze světa Asterion, tak použij zombii odtamtud.