

A.1 Ztracený portál

A.1.1 Prolog

Říkají, že poslední soudce, pán odplaty a ničitel světa přijde v burácení hromu, ohlušujícím a srážejícím na kolena, na míle kolem něj budou šlehat plameny a zemi pálit blesky. Říkají, že zlo oznámí svůj příchod, aby zastrašilo své oběti. Říkají, že cesta k temným dnům bude oznámena démonickým světlem a strašlivým lomozem. Nevěřte jim. Ty nejstrašnější věci se dějí v tichu, daleko od světodějných událostí. A jako zhoubná nemoc pomalu prorůstají do okolního světa. Nakonec jim budeme patřit všichni, protože budeme čekat velké divadlo, budeme se obávat strašlivých znamení, ale ona nepřijdou. Možná už teď kdesi hoří černý plamen konečné zkázy a zapaluje svým stínem prokleté duše.

Slova jednoho Poutníkova kněze

Ze svého úkrytu pod hromadou starých pergamenů pozorovala zděšená krysa počínání temného skřetiho čaroděje. Celou místnost osvětlovaly jen černé svíce umístěné ve vrcholech krvavého pentagramu a vrhaly světlo na zmučené postavy přikované na zdech. Krysa již žila mnoho let a věděla, že by na tomto místě prosyceném nenávistí a strachem neměla být, měla by se choulit ve své teplé noře jen o několik místností dál, ale osud chtěl něčemu jinému, při své honbě za žrádlem vlezla do tohoto laboratoria a než stačila zase utéct, ten pomatený skřet ji tady zavřel a vchod zajistil kouzly. Teď nemohla nic dělat, jen čekat. A nečekala dlouho. Za monotónního zpěvu čaroděje a řevu týraných obětí se v rohu místnosti objevil portál v němž se cosi začalo zhmotňovat. Krysa cítila zlo proudící portálem a v náhlém zmatku vběhla do pentagramu. Poslední, co její smyly zaznamenaly, byl obrovský žár pohlcující její tělo, zděšený křik a řev, z nějž číselá krev a smrt.

O 47 let později v jakési temné jeskyni

Rudy prchal, nevěděl před čím, ale prchal. Ještě ráno vypadalo vše tak slibně, objevili jakési nápisy na zdi o nichž mág Gant prohlásil, že se jedná o neaktivovaný portál. Celou jeho skupinu zaplavila vlna euforie. Neaktivovaný portál, to znamená neobjevené území, což se rovná spoustě arvedanských artefaktů. Všichni čtyři, tedy on, Gant, chodec Hef a bojovník Bivoj se jali splašeně prohledávat nápisy. Trvalo to snad věčnost. Ale pak Hef cosi zmáčknu a portál se před nimi zjevil v celé své oslnivé kráse. Rudy byl přímo fascinován barvami, jimiž se portál třpytil, Bivoj s Hefem již vstoupili a nyní do portálu vešel Gant. Rudy osaměl v ponuré jeskyni a zachvátila ho panika. Cítil z portálu smrt. Za ta léta, co vycházel po setmění do ulic a balancoval na ostří zákona, se naučil věřit svým instinktům a nyní věděl, že tam kdesi za portálem je smrt, která otevírá náruč, aby ho přijala. Již věděl, před čím prchá. Prchal před smrtí.

A.1.2 Úvod

Toto dobrodružství je určeno pro svět pro Dračí doupě – Asterion. Může být použito jako jakási odbočka od hlavního tažení nebo samostatně. Není příliš rozsáhlé a mělo by se dát odehrát za jedno dvě odpoledne. Doporučili bychom ho postavám od 3. úrovně výš. Pokud je vaše družina na úrovni vyšší, může PJ zvýšit náročnost výběrem odolnějších a nebezpečnějších nestvůr.

Aby PJ i družina chápali všechny souvislosti, měli by alespoň částečně znát svět Asterionu, především pak modul Nemrtví a světloňosi a patrně také úvodní modul. Teoreticky je ovšem možné dobrodružství zasadit i do světů jiných a odkazy na reálie Asterionu ignorovat nebo nahradit svými.

Portál se může nacházet na kterémkoliv místě Asterionu, poblíž kterého se zrovna pohybuje vaše družina. Jeho vzdálenost od obydlené osady by neměla být více než 3 hodiny běžné chůze. Aktivován bude v rámci dobrodružství tak dlouho, než se do něj vaše družina dostane. Jen pokud se budou příliš zdráhat a zdržovat, mohou dojít k zavřené bráně a ztratit tak asi

jedinou možnost, jak se kdy podívat dovnitř. Samotné podzemní prostory budou alespoň 50 metrů pod povrchem v okruhu 2 kilometrů od portálu.

A.1.3 Všeobecné informace pro PJ

Portál – Má bezpečnostní jištění na otisk ruky, tj. dokáže ho aktivovat jen postava, která má patřičný otisk ruky. Hraničář Hef tak díky neuvěřitelné náhodě (jeho otisk dlaně je totožný s tím, jenž byl určen jako klíč) přiložil svoji ruku na správné místo a zcela nevědomky portál aktivoval. Na stěně u portálu je velké množství matoucích nápisů a obrazců, jediné co má význam, je čtverec na levé straně dveří, kam se ruka pokládá. Doporučuji PJ, aby místo ústního popisu stěnu nakreslil a nechal do budoucna vše na družině.

Z druhé strany je portál neaktivovaný a opět je na otisk ruky, čili družina musí najít ruku neboheho Hefa, aby portál aktivovala.

Jeskyň za portálem – Zde se nachází malá jeskyň, ve které žil skřetí vyvrženec mág/theurg/nekromant – experimentátor. Uprchl ze skřetích sídlišť, když měl být popraven za nepovolené pokusy a neuposlechnutí příkazů svých vůdců. Pomocí notné dávky štěstí (pro šílence obvyklé) a mnoha experimentech se mu podařilo proniknout do tajemství vyvolávání myšlenkových bytostí. Po několika menších pokusech se rozhodl pro vyvolání co nejmocnější myšlenkové bytosti, aby se mohl s její pomocí pomstít bývalým soukromencům. Než vykonal rituál, zajistil dveře Maxorovým zámekem (za 31 mg). Dveře se dají otevřít pomocí hesla, které si skřet zapsal do deníku ve své pracovně. Rituál se podle očekávání nevydařil a došlo k podivnému pokřivení prostoru v celé jeskyni.

Pravidla pro jeskyni za portálem – Jeskyň se částečně prolíná se Stínovým světem, což má tyto následky:

Nikdo v jeskyni nedokáže spát ani se soustředit na meditaci – pokud se snaží usnout, zjevují se mu šílené noční můry a postava po pár minutách probouzí zbrocená potem.

V jeskyni se náhodně zjevují a zase mizí myšlenkové nestvůry (jak zlé, tak dobré), čili může dojít k zajímavým situacím, kdy se před družinou objeví některá ze silných myšlenkových bytostí a vzápětí se znovu vrátí do Stínového světa, nebo kdy polomrtvé postavy mají již co chvíli umřít, čekají na poslední úder, ale ten nikdy nepřijde. Vlivem těchto událostí se družinka poměrně rychle dostane do neuvěřitelného presu: docházejí magy, životy, lektvary, bylinky a všichni jsou unavenější a unavenější. Je nutné aktivovat portál a zmizet.

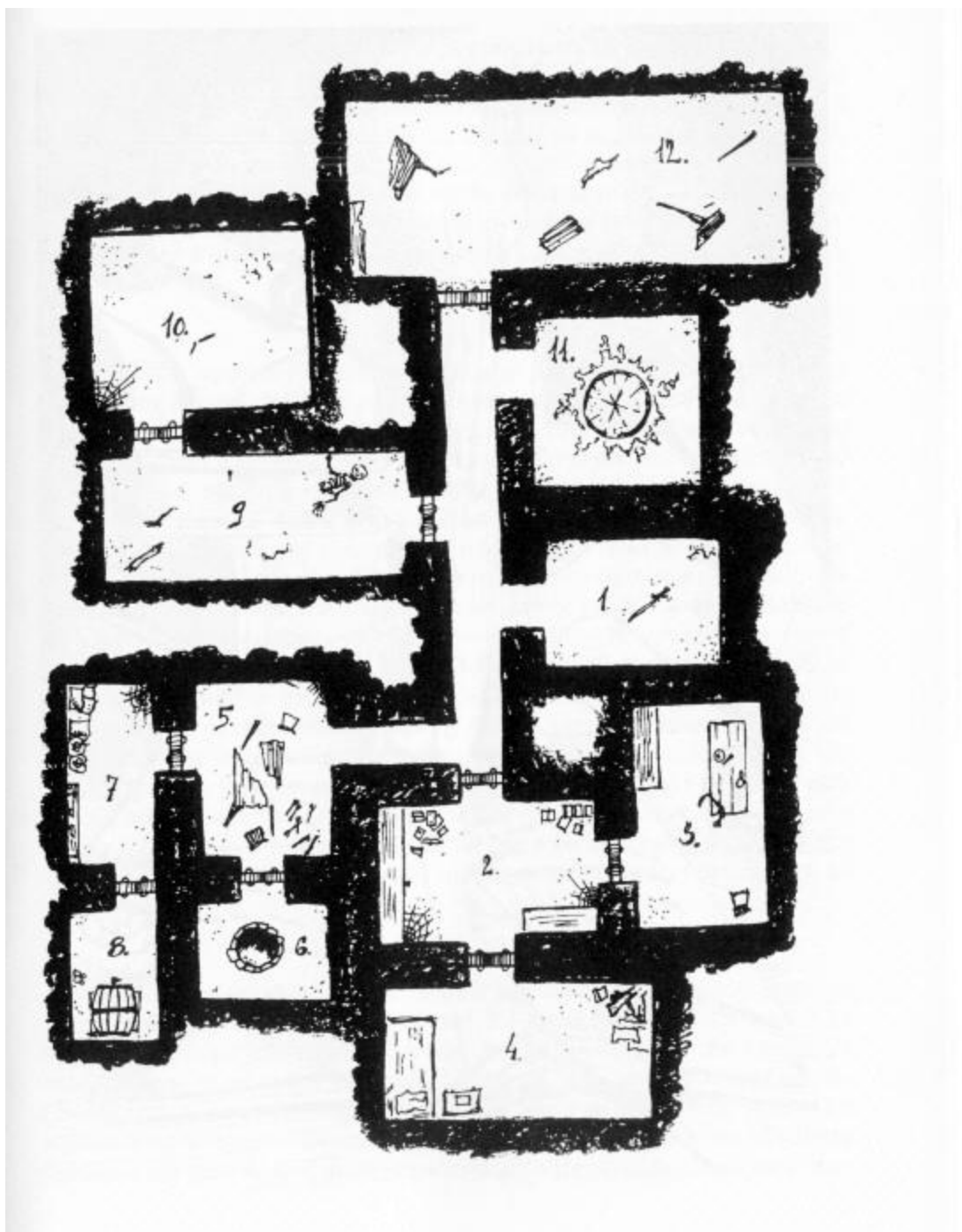
A.1.4 Začátek

Celé dobrodružství začíná setkáním se zlodějem Rudim, který má silné výčitky svědomí, že nevešel do portálu a nechal tam své přátele umřít. Nyní se snaží svůj žal zapít v nějaké krčmě, kde družinka nocuje nebo shání informace. Rudi pod vlivem alkoholu vypoví družince o svých problémech a o portálu. Rudi popíše zcela věrně místo, kde je portál a kdo ho aktivoval („... *nojo celej jeden zparchantělej den sme na tý hádance ztvrdli a pak to ten horalskej intouš Hef konečně zmáknul, cosi zmáčkľ na stěně nebo se vo ni jen tak vopřel a portál se nám zjevil v celý svý kráse ...*“).

Pokud družinu nezaujme možnost prohledat dosud nezmapované území, může je Rudi poprosit jestli by se nešli podívat, zdali jsou jeho kamarádi v pořádku a nabídne jim i nějakou odměnu (má u sebe schované falešné rubíny).

Zkušenější PJ může použít Rudiho postavu jako průvodce k portálu a následně jako kajícíka, který přeci jen v sobě sebral kousek odvahy a vydal se podívat, co se stalo s jeho kamarády. Konfrontace s mrtvými těly a vůbec všemi nástrahami jeskyně dovoluje rozehrát celou škálu emocionálních výstupů a umožňuje i vlastním postavám lépe se vžít do příběhu.

Druhým vylepšením tohoto dobrodružství je posílat na postavy ze Stínového světa takové nestvůry, které odpovídají emocím, které právě prožívají. V Klíči bytostí astrálních je vždy uvedena příslušná emoce, která danou myšlenkovou přišeru přivolává. Hře to dodá atmosféry a hráči budou moci více ovlivnit svým konáním průběh dobrodružství.



A.1.1.1 Cesta k portálu

Nechávám zcela na představivosti PJ, neboť portál si může umístit kam chce.

Už delší dobu je ve vzduchu cítit napětí, ne úplně zřetelné, které by se dalo připsat bolesti hlavy, ale je tam. Smysly, zvláště ty, které nepatří mezi pět běžně užívaných, se začínají probouzet a varují tu část mozku, která obsahuje pud sebezáchovy, že brzy bude potřeba jejich služeb. Jen ještě pár kroků a už je vidět to, co tak burcuje vnímání. Velký kamenný portál umně zasazený do stěny, jakoby byl od nepaměti její součástí. Zárubeň je nezvykle široká a popsána tenkým malým písmem, takže se na ni vejde pod sebe snad padesát řádků. Jejich shluk občas naruší jednoduchý znak, který je plastický a vystupuje do popředí. Ovšem daleko impozantnější pohled je na vnitřní část portálu. Zárubní a prahem ohraničená stěna se podivně kroutí a přelévá, má zvláštní žlutozelenohnědou barvu a vypadá jak živá. Svým pomalým, hypnotizujícím pohybem přitahuje oči a táhne těla v blízkosti neviditelnou silou

k sobě. Téměř je slyšet tajemný šeptající hlas: „Pojď ke mně, vstup dovnitř, zde je vše, po čem jsi kdy toužil.“

A.1.5 Jeskyně

- 1. Jako useknuté neskutečně ostrým mečem zmizelo napětí ve vzduchu. Místo něj nastoupil pocit chladu, nepříjemné, lezavé zimy, před níž se nelze ukrýt. Stěny v místnosti jsou sice na první pohled obyčejné, postavené z malých kvádrů špinavě žluté barvy, ale už na druhý pohled se začínají klaustrofobicky přibližovat k sobě. Jakoby prostor získal novou vlastnost, podivnou živost, která pozměňuje vnímání a pomalu mysl vláčí k útesům šílenství. Nade vším se vznáší pach zatuchlosti, který po dlouhé roky bobtnal a mohutněl. Jakmile oči přivyknou tmě, ze stínů vystoupí dvě těla ležící bezvládně se na zemi, jedno humanoidní a druhé podivné, připomínající disk s mnoha chapadly. Čím více vystupují detaily mrtvol, tím víc se zdá, že v místnosti páchne spálené maso a je cítit ozón. Na zadní stěně se temně a zlověstně rýsuje portál, ale je mrtvý, bez jediné známky aktivity. Postavy se objeví v malé temné místnůstce, kde je velmi chladno (asi tak 6°C) a páchne to zatuchlostí. Na zemi leží ohořelá mrtvola barbarského válečníka (Bivoje) a vedle něho je mrtvý bleskavec. (Jako dobrý vstup do této jeskyně a k navození temnější atmosféry by se kousek před nimi mohl objevit rytíř zkázy, rozhlédnout se a vyrazit proti postavám. Těsně před vzájemnou srážkou by zmizel zpět do Stínového světa.) V místnosti jinak nic důležitého není.
Zkušenější PJ může dát postavám postihy (podle vlastního uvážení), pokud nejsou na chlad v jeskyni připraveny nebo na něj nejsou z nějakého důvodu zvyklé.*
- 2. Pod vrstvami prachu a pavučin, které jsou všudypřítomné, se skrývají knihy, jakoby se snažily chránit svá tajemství zapsaná na jejich zežloutlých a plísni strávených listech. Knihy jsou všude. Leží bez zjevného systému na policích, u stěn, na hromádách v rozích, na stole uprostřed místnosti i pohozené jen tak na zemi. Vypadají křehce, až nadpřirozeně, každý prudší pohyb v jejich blízkosti je jako úder Siaronova blesku, díky němuž se některá z knih rozpadne v prach. Všeobecnému chaosu vévodí velký a ještě dnes pevný stůl, pokrytý nánosy prachu, poházenými listy papíru a knihami. Monotematicnost knih narušuje jen zašlý svícen, na jehož jediném rameni zbývá pár centimetrů svíce ze špinavě zeleného vosku. Dveře na chodbě jsou vyrobeny z poměrně kvalitního dřeva, dnes jsou na něm ovšem vidět náznaky opotřebovanosti (dveře jsou odemčené). Tato místnost je knihovna. Dají se zde najít knihy o začátečnické nekromancii doplněné o zápisky skřeta, popisky některých stínových bytostí, herbáře a také nějaké alchymistické knihy. Celá knihovna je pokryta prachem a pavučinami. Na stole je pozlacený svícen, vedle pak štos ztrouchnivělých papírů, které se téměř celé rozpadnou, pokud se jich někdo dotkne. Jde o deník skřetiho mága, ve kterém popisuje svůj útěk a následný exil a dlouhé útrapy, stejně tak úspěchy na experimentátorském poli. Tento deník je psán v obecné řeči, takže si jej postavy mohou přečíst. Skřeta k volbě tohoto jazyka vedla nenávist ke všemu skřetímu (viz jeho osud). Poslední zápisky se týkají příprav na vyvolání mocné myšlenkové bytosti. Je zde také uvedena věta, která otevře dveře do místnosti 12 („Ajt, trapiteli, součet dnů tvých ponížen bude.“).*
- 3. Stíněnost a nepříjemný chlad okamžitě ustupuje do pozadí jakmile oči spočinou na to množství lektvarů, bylinek a předmětů, které vypadají zvláště a vzácně. Poklad, odměna za úsilí. Ta tam je opatrnost a ostražitost, teď je čas vrhnout se na kořist, zkoumat neznámé předměty a opájet se ziskem. Kterou z lahviček či flakónků vyzkoušet nejdřív? Vždyť je jich tolik, nakupených na stole a v truhlici, pokrytých tlustou vrstvou prachu, která jim dává punc vzácnosti. Možná tu s čirou tekutinou, nebo tady tuhle nezdravě zelenou s dlouhým popiskem na štítku? Nebo se raději vrhnout na ten nádherný opasek, vyzkoušet si helmu? A co asi dělají ty podkovy? A tyto zvláštní šipy? Tato místnost je plná*

divů. Dveře jsou zamčeny, je na nich dosti komplikovaný zámek (-10% k pravděpodobnosti úspěchu zloděje). Vyrazit jdou o všem snadno (past Síl ~ 10, vyražet mohou naráz dvě postavy velikosti A nebo B, bonusy za sílu se sčítají). V místnosti se nachází mnoho alchymistických výrobků, ovšem vzhledem k tomu, že skřet byl experimentátor, bude mít polovina lektvarů opačný účinek. Všechny lektvary jsou pečlivě označeny a dá se bez problémů najít kniha, ve které jsou vysvětlivky, co který lektvar umí (popsány jsou samozřejmě jen chtěné účinky). Je zde také řada usušených bylinek, ovšem tak sedmdesát procent z nich se rozpadne, pokud je někdo vezme do ruky (i bylinky mají svůj popis v knize). O jaké lektvary a byliny se bude jednat necháváme na volbě PJ. Dají se zde také najít kouzelné předměty popsané podrobněji dále.

4. *Všudypřítomná zatuchlost a lezává zima zde poněkud ustupují. Nahrazuje je zvláštní štiplavý pach, který se zdá vystupovat odevšad. Z beztvaré hromady hadrů, která se za dlouhá léta změnila v jednolitou vlhkou hmotu. Ze zbytků postele, které zůstal jen kovový skelet. Z nákresů na zdech, jenž jsou jakýmsi drzým pokusem o umění. Z chatrného stolku a železné krabičky na něm, ze dvou barevných sklíček, jejichž jas zadusil prach. Na všem leží majetnická vrstva lepkavého sekretu a chrání své vlastnictví. Nebo lépe řečeno jeho zbytky. Chrání je a drží ve svém obětí, požívá je sama sebou.* Dveře jsou odemčené. Jde o obytnou místnost skřeta. Kromě postele, různých šatů a podobných osobních věcí (železná krabička obsahuje několik figur vyrobených ze stříbra, s nimiž skřet hrával v osamění hry) zde nic není. Po chvíli se zde objeví přízrak a bude se zastavovat u různých věcí v místnosti, jakoby něco hledal. Teprve po delší době si všimne postav, změni svou nehmotnou tvář do grimasy chápatvého úsměvu a zaútočí na ně. Sekret na všech věcech pochází od myšlenkové bytosti a má při delším kontaktu s jakýmkoliv předmětem (kromě magického), jej začne pozvolna rozkládat.
5. *Místnost naplňuje zvláštní směsice zvuků, lomoz, cinkání a šouravé kroky, navzájem propletené do jediné kakofonie. Mezi zbytky dřevěného stolu a židlí se potácí strašlivá postava. Už její silueta dává vyniknout zvláštní deformaci, kdy část hlavy a levá paže úplně chybí. A toto nebohé stvoření se potácí kolem bez viditelného účelu. Na zemi leží rozházené nože, vidličky, kotlík a střepy keramických nádob. Z podlahy pak stoupá aroma hniloby a plísňe.* Jedná se o kuchyň, v níž se potácí ghúl, kterému chybí jedna ruka a půl hlavy (ukázka skřetova experimentátorského nezdaru).
6. *Uprostřed místnosti zeje do hlubin díra, jen chabě ohraničená řadou kamenů. Je zde cítit vlhkost a zima se tu snoubí s mlhou, aby společně utočili na lidské teplo. Jsou v tom velmi úspěšné. Zde se nachází studna. Ze studny může po chvíli vystrčit jeden ze svých hadovitých krků hydra. Pro nalákání může být na dno studny seslána iluze pokladu jednou z myšlenkových bytostí.*
7. *Z místnosti se line prapodivná směsice roztodivných vůní, z nichž některé nejsou více než nezřetelným pocitem na samém prahu vnímání, zatímco jiné jasně vévodí. Zápach hniloby a plísňe patří mezi ty nejsilnější, ale zdá se, že lze cítit i jakousi pachovou ozvěnu aroma sušeného masa, soli, pepře a dalších koření. Na hácích u stropu visí hnijící kýty a kosti, na policích se v plátěných pytlících krčí nevábně vypadající směsi a mezi nimi je tu a tam skleněná nádoba s napohled odporným obsahem. Léta a hnilobný proces tu vykonaly poctivou práci.* Jedná se o skřetovu spížírnu, která zjevně netrpěla nedostatkem zásob. Na jedné z polic se náhle objeví ze Stínového světa dva orghisové, nejlépe v okamžiku, kdy poblíž některá postava prozkoumává okolí a nic podobného nečeká. S šíleným smíchem se na ni vrhnou.
8. *Vlhkost a zima zde stráží několik skleněných lahví a malý soudek. Aby jejich obsah byl co nejvíce v bezpečí, pokryly jej společnými silami slizkým povlakem namíchaným z vody, plísňe, lišejníků a prachu. A když už se do toho daly, nespokojily se jen s lahvemi. Proto je celá místnost potažená vlhkým slizem, který v člověku vyvolává odpor. V lahvích je*

archivní víno (skřet byl po dobu své lidské části života vinařem a tato láska mu zůstala až do smrti) a soudek skrývá pivo (nyní již taky archivní).

9. *Nejasný pocit řekne každému, kdo sem vstoupí, že tady být nechtěl. A hned se mu naskytne jasný důkaz, že tentokrát by měl svým instinktům věřit. Kolem velkého stolu s masivní dřevěnou deskou pokrytou temnými skvrnami totiž v nepřírozených polohách leží sedm postav. Dvě z nich své lidství popírají již tím, že mají jen kostru, přičemž zbytek orgánů a tkání dávno prosázely ve hře života. Ovšem ani ostatní na tom nejsou lépe, třem postavám chybí větší či menší části kůže, takže vystavují na odív svou muskulaturu a jedna je natolik zuhelnatělá, že jediný pohled na ni zažehává v člověku nutkání po samovznícení. Tady by živý člověk být neměl.* Dveře do místnosti jsou otevřeny. Jedná se o pitevnu a zároveň místnost, ve které skřet budoval svoji malou armádu nemrtvých. Na zemi zde leží tři mrtvolky zombií a dvou kostlivců. Mezi nimi jsou pozůstatky barbarského hraničáře Hefa a jeho kamaráda, čaroděje Ganta. Ten je doslova spálen na uhel (do souboje s animovanými nemrtvými se zapojila spektra, která oba dobrodruhy bez problému sejmula, a pak opět zmizela do Stínového světa). Pro postavy je tato místnost důležitá hlavně kvůli Hefově ruce, která jediná dokáže aktivovat portál v místnosti č. 1 a znamená tedy klíč ke svobodě.
10. *Zdá se, že chlad se zde proměnil v mráz, probíjející se až do morku kostí. Každý pochyb se zdá být pomalejší než ten předchozí a navíc se po něm vznáší obláček páry, jak teplo zbaběle prchá a opouští poražené. Těch je v místnosti hned několik, leží na nevhledné hromadě, která by jistě vyvolala děs, ale to je jen další způsob, jak přijít o teplo, a tak je přijímána s ledovým klidem. Kolem se pohybuje zvláštní trojice, která si zjevně z nízké teploty nic nedělá. Jeden je kostlivý válečník, druhá je urostlá žena s cary kůže na rukou a obličejí a třetí mrtvolně bledý trpaslík.* Teplota v této místnosti je okolo -3°C (skřet si zde udržoval mrtvá těla pro pozdější využití v oživovacích rituálech), na hromadě zde leží 13 humanoídních těl. Po místnosti se pohybuje zombie, kostlivec a ghúl.
11. *Uprostřed místnosti žhne velká, pulzující koule. Když si oči zvyknou na její zář, objeví se na ní struktura tmavších pruhů, která připomíná klec. Za další chvíli už jde rozpoznat i obyvatel tohoto podivného vězení, pohublý stařec s mohutným plnovousem, jehož tělo nese jasně známky strádání a mučení. Ve tváři se mu však nezračí zlost, vztek nebo nenávisť, ale jakýsi zvláštní smutek dokreslený slzami v koutcích očí.* Zde skřet uvěznil v podivné kleci ze zvláštního materiálu žhnoucího vnitřním žářem zajatou dobrou myšlenkovou bytost (světlonoše anathana). Jsou na něm patrné známky dlouhého a krutého mučení. Klec se dá otevřít pomocí mechanismu přímo na ní umístěném, který je však poměrně komplikovaný a operace s ním zabere 4 kola (zloději po úspěšném hodu na odstranění mechanismu stačí 1 kolo). Materiál klece má navíc tu nepříjemnou vlastnost, že pokud se ho dotkne jakákoliv bytost za účelem vysvobození anathana, je popálena za 2k6 životů každé kolo). Po vysvobození se anathan může s postavami, budou-li o to stát, podělit o své vědomosti o skřetu a jeho experimentech. Přestože byl jen jeho zajatec, ví o něm téměř vše. To, že v jeskyni je nyní hranice mezi Stínovým a přírodním světem ví také a může to inteligentnějším postavám vysvětlit spolu s působením jejich emocí na výskyt myšlenkových bytostí. S rukou hraničáře Hefa jim ovšem neporadí, v tomto směru nemá žádné vědomosti. Nicméně jim může nabídnout pomoc do doby, než se dostanou ven z jeskyně.
12. *Jestli šílenství má někde své kořeny, místa odkud čerpá svou sílu a kde se rodí všechny její strašlivé podoby, je to tady. Mezi čtyřmi stěnami, na nichž visí torza mučených bytostí, které se lidem podobají jen vzdáleně a někdy ani to ne, zběsile pobíhá svalnatý muž s býčí hlavou. Zřetelně se neovládá, čehož nepřímým důkazem jsou polámané rohy, pahýl levé ruky, podivně zkroucená noha v koleně a velké množství ran, z nichž krvácí. Jeho hlava naráží do stěn s prudkostí střely vržené z praku, ale vnímání býčího muže už dávno překročilo hranice normality. Neuvěřitelně pak působí, jak se mu staré rány postupně*

zacelují, zatímco si ve své zuřivosti působí nová a nová zranění. Na podlaze, stěnách a místy i na stropu se černají různě velké skvrny, vytvářející tak zvláštní ornamenty a značky. K čemu místnost dříve sloužila se nyní už nedá ani hádat, šílenství to vše pohltilo a strávilo. Dveře jsou zajištěny Maxorovým zámkem za 31 mg a jsou na heslo, jež se dá nalézt v místnosti č. 2. Místnost 12 je astrální laboratoř, ve které prováděl skřet své experimenty s vyvoláváním stínových bytostí. Na stěnách visí osm okovů, ve kterých jsou zavěšeny zbytky torz mučených obětí. V místnosti se pohybuje krajně nepřičetný a vysílený vyšší minotaur, který se na družinku po chvíli vrhne. V této místnosti nefunguje náhodné objevování a mizení myšlenkových nestvůr. Pokud družinka vyláká vyššího minotaura ven, může se stát, že bude najednou pohlcen zpět do Stínového světa.

A.1.6 Magické předměty

Nejprve je vždy uveden zápis o daném magickém předmětu v deníku (tam je doprovázen podrobnými nákresey, takže je snadné ho identifikovat), následují popis a charakteristiky podle pravidel. V závorce je vždy počet uvedených předmětů, který se dá v podzemí nalézt.

- *Oj, pro služebníky své, živé či neživé, jest opasek onen. Anž ten, kdo omotan kolem svých boků ho má a jednu z přezek pěti stiskne, kosti jeho a svaly a šlachy posíleny budou, aby do obránců doupěte trapitelova silněji sekati mu bylo moci a poranění přetěžká jim způsobovati.* Opasek (3) – Z konopných vláken spletený opasek s 5 stříbrnými přezkami (na jednom z opasků jsou 2 přezky černé). Pokud ho má někdo nasazený a stiskne jednu ze stříbrných přezek, přezka zčerná a PJ si hodí k10. Při hodu 1-7 se majiteli zvýší bonus na sílu na 3 směny o 1, při hodu 8-0 dostane místo toho na stejnou dobu stejně velký postih.
- *Ajt, kéž bych měl tyto podkovy, když prchal jsem z doupěte trapitele. Útěk můj by mnohem snadnější býval, neboť kopyta konějimi okovaná běží o hezký fous rychleji než ořů jiných. S nimi se mí služebníci dopraví k sídlu trapitelovu jak na křídlech teplého severního větru a přinesou sebou zmar a zkázu.* Podkovy (15) – Podkovy ze světlého kovu, v němž prosvítají nečistelné modré žilky (jedná se o lintir). Nohy koně, který je okován na všech nohách těmito podkovami, poběží až 2x rychleji než normálně. Bohužel zbytek těla nebude s končetinami zkoordinován, což povede ke zranění či dokonce úplné likvidaci koně. Dokud se kůň pohybuje klusem a pomaleji, nemají podkovy žádný vliv. Při pomalém cvalu se kůň pohybuje o polovinu rychleji než obvykle, ale v každém kole ztrácí 1-3 životy. Při rychlém cvalu se pohybuje už dvakrát rychleji, ale v každém kole ztrácí 10+1k10 životů. (V obou těchto případech platí, že za každé 3 celé ztracené životy se pohyblivost zvířete sníží trvale o 1; snížení pohyblivosti je možné léčit pomocí kouzla Uzdrav nemocného a podobnými prostředky, nestačí pouze navrácení životů) Pokus o přechod do trysku povede k tomu, že se zvířeti nohy po dvou krocích prakticky utrhnou a nezůstane než koně utratit.
- *Ajt, helmu tuto vyrobil jsem pro své živé služebníky, aby mohli držet krok s neživými a smysly jim kázaly vše, co před nimi. Vše, co jest chladnější či teplejší než stěny a podlahy kol bude spatřeno, tak jak trpové svět kol sebe pozorují, a překážky neznatelné ve tmách jak krysy létající spatřiti budou.* Helma (2) – Kožená vyztužená helmice sahající až k očím a s klapkami přes uši. Za normálních okolností umožňuje postavě, která si ji nasadí, infravidění jako u trpaslíka a sluch obdobný krollímu. Při nasazení a potom každou hodinu si ale PJ háže k10. Padne-li 1, infravidění 1k6 hodin nefunguje a po stejnou dobu postava vidí pouze černobíle (důsledky ponecháváme na úvaze PJ). Padne-li 2, krollí sluch 1k6 hodin nefunguje a po stejnou dobu je postava silně nedoslýchavá (je snažší je překvapit, musí se na ni při mluvení křičet apod.). Negativní důsledky přetrvávají, i když si oběť přílbu sundá.
- *Ajt, nátepníky tyto určil jsem pro lukostřelce armády své, až mračna šípů obránce doupěte trapitelova zasypávají budou. Oni mířiti tak přesně budou a zásahy jejich tak mistrné, že*

nebudou mítí potřebu ni jiných zbraní používatí, vždy jen střelbou protivníka svého zničí.
Nátepník (4) – Kožený nátepník určený k nasazení na zápěstí, používaný lukostřelci. Je prokletý, postava si ho odmítne sundat, dokud nedojde k odekletí. Při střelbě z luku (nikoliv při vrhání zbraní či při střelbě z kuše) přidá postavě +3 k ÚČ. Boj tváří v tvář ovšem bude majitel odmítat, pokud to bude jen trochu možné, a v případě nezbytí bude mít -4 k ÚČ a -2 k OČ.

- *Ej, substancí ohnivou napustil jsem tyto šípy. Plameny zachvátí barikády v doupěti trapitelově, za kterými se jak lidé zbabělí obránci jeho skrývati budou. Šíp z luku vystřelený za letu vznítí se a škody veliké tak při dopadu způsobí.* Šíp (32) – Šíp do luku, na povrchu světle červený, je trochu cítit sírou (je napuštěný magickou hořlavou látkou). Za normálních okolností při zásahu vzplane, způsobí krom normálního zranění i zranění ohněm za 1-6 životů a za příhodných podmínek může zapálit i předmět, který zasáhl (slaměnou střechu, hromadu dřeva, sud s olejem). Při střelbě ovšem hodí PJ k10. Padne-li 1, šíp se vznal rovnou v luku a popálí střelce za 1-6 životů, sníží sílu luku o 1 a přepálí tětívu. Padne-li 2 nebo 3, šíp se vznaje opět rovnou v luku, tentokrát ovšem pouze přepálí tětívu. Přepálení tětívy znamená, že z luku není možné střílet do doby, kdy bude tětíva znovu napnutá, což dokážou většinou jen řemeslníci ve městech.
- *Ajt', meč tento pro sebe zrobil jsem, k ochraně sobě proti stvůrám, jenž zjevují se v mém okolí stále častěji. On seká do nich skor sám, jak smyslů zbaven, a neustane, než stvůra padne k zemi ponížena a poražena. Velikou pomocí a zárukou bude mi v časech, jenž na dosah již jsouť.* Meč (1) – Široký meč ze světlého kovu, v němž prosvítají nezřetelné modré žilky (jedná se o lintir), se záštitou omotanou kožešinou a se zeleným drahokamem (smaragdem) zasazeným v hlavici. Jedná se o prokletou zbraň. Prokletí začne účinkovat v okamžiku, kdy s ním majitel vezme první život jakékoliv myšlenkové bytosti. Od té chvíle bude odmítat bojovat tváří v tvář s jakoukoliv jinou zbraní. V meči je zaklet útočný démon proti myšlenkovým bytostem ze 4. stupně astrálu (charakteristiky meče proti myšlenkovým bytostem jsou tedy 13/0, proti ostatním 7/0, viz PPP str. 25), zároveň má však má vlastnosti, jakoby obsahoval také démona nenávisti k myšlenkovým bytostem (PPP, str. 88).

Poznámka: Doporučujeme, aby bez ohledu na hody kostkou byly první pokusy družiny s některými ze jmenovaných předmětů úspěšné a až později se setkali i s nepříjemnostmi, které je při používání mohou potkat.

A.1.7 Hlavní příšery a postavy

A.1.1.2 Animovaní nemrtví

Podrobnosti o vlastnostech nemrtvých nalezneš v Aplikaci pravidel v modulu Nemrtví a světlohoši ke světu Asterion. Nemáš-li ho k dispozici, použij normální nemrtvé z běžných pravidel a doplňků si nevěšmej.

Energii získávají nemrtví z příslušně nabitého diamantu, který ovšem není umístěn v tomto podzemí. Všichni mají za úkol chodit kolem a útočit na jakoukoliv živou bytost.

A.1.1.2.1 Místnost 5

Zombie s jednou rukou a půlkou hlavy (přes zbytky svěšené kůže a vlasů občas prosvítá červený drahokam – broušený rubín – na místě mozku), v pancíři a vyzbrojená šavlí – ŽS: 2, ÚČ: 6/+2, OČ: 3. Není zranitelná obvyčejnými zbraněmi a její zásah může způsobit paralýzu (viz kombinace v Aplikaci, str. 8).

A.1.1.2.2 Místnost 10

Kostlivec v kožené zbroji, s dlouhým mečem a štítem – ŽS: 1, ÚČ: 6/-1, OČ: 2. Má zvýšenou sílu a každý jeho zásah způsobí další zranění kyselinou. Jako vazebný předmět je použit zlatý řetízek, omotaný kolem kostlivcovy pravé holenní kosti.

Zombie v kroužkové zbroji, s dlouhým mečem a štítem – ŽS: 2+4, ÚČ: 8/-1, OČ: 3. Má zvýšenou životaschopnost, každý její zásah způsobí zranění kyselinou a není zranitelná kouzly ze skupiny magie ohně. Jako vazebný předmět slouží zlatý náramek na její levé ruce.

Ghúl v kožené zbroji s válečnou sekerou – ŽS: 3+6, ÚČ: 7/+3, OČ: 4. Má zvýšenou životaschopnost i sílu, každý jeho zásah způsobí zranění kyselinou a není možné ho zasáhnout střelami či vrhacími zbraněmi. Jako vazebný předmět slouží zlatý řetěz se zasazeným opálem na ghúlově krku.

A.1.1.3 Myšlenkové bytosti

A.1.1.3.1 Anathan (viz Asterion – Nemrtví a světloňoši, Klíč str. 23, Aplikace str. 28)

Vlastnosti: bílá magie, magie vzduchu, vidění ve tmě, vymítání

Rezistence: iluze 60%, psychické útoky 50%

Imunity: neviditelnost, strach, zmatení

ŽS: 3+2, ÚČ: 1/0 (ruce), OČ: +1+1=2, Odl: 6 (normálně 11), SM: 24, Mag: 0 magů (maximum 150), Zk: 300, Žt: 2 (maximum 17)

A.1.1.3.2 Minotaur, vyšší (viz Asterion, Klíč str. 24, Aplikace str. 39)

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

Rezistence: iluze 10%, neviditelnost 10% (obojí obvykle 50%), paralýza 75%, psychické útoky 25%

Imunity: prokletí, strach (za běžných okolností také zmatení)

ŽS: 11+8, ÚČ: 10,10 (ruce, normálně 14), OČ: +5+4=9, Odl: 25, SM: 26, Zk: 900, Žt: 49

A.1.1.4 Cizí postavy

A.1.1.4.1 Rudy

Člověk, zloděj, 4. úroveň. Síl: -1, Obr: +3, Odl: 0, Int: -1, Cha: +2. Zbraně: 1 magická dýka +2 (za pasem), 2 nemagické dýky (zasunuté v pouzdrech na botách). Zbroj: prošívaná (KZ 2). Další majetek: 2 zl a 18 st po kapsách (ražba mincí podle místa dobrodružství), v tajné kapse na rubu kalhot 4 falešné rubíny (Rudy ví, že jsou falešné).