

Dračí Hlidka

hra na hrdiny

DOBRODRUŽSTVÍ

PÍSEŇ ZVONU

AUTOR PŘÍBĚHU
PETRA "ASCELLA" VŘESOVÁ
ILUSTRACE OBÁLKY
PETR PŘICHYSTAL



Žánr a náročnost

Toto dobrodružství, jehož autorkou je Petra “Ascella“ Vřesová, bylo vytvořeno pro Dračí doupe 1.6 a poprvé publikováno v časopise Pevnost 10/2007. Lze ho však stejně dobře použít i pro Dračí Hlídku, D&D a jakékoliv jiné fantasy hry.

Herní žánr: vyvážené dobrodružství – akce, pátrání, vyjednávání, mystično

Obtížnost: Jde o akční dobrodružství, jehož hlavním cílem je zabavit postavy na dlouhé cestě pustinou odněkud někam, učinit cestu zajímavější. Sběr informací, vyjednávání a hádanky jsou lehčí až středně obtížné, bojové scény středně až více obtížné.

Příběh je koncipován pro menší družinu postav na 5. - 6. úrovni. Testovací družina čítala čtyři postavy na čtvrté úrovni.

Hodí se svou jednoduchostí i pro méně zkušené hráče. Méně bojově laděným skupinám je vhodné mírně ulehčit bojové situace.

Celková herní doba	20 hodin
Očekávaná sestava	3-5 postav (5. - 6. úroveň)
Lokace	pustina, poušť
Roční období	léto (první novoluní po slunovratu - červenec)

Tajemno, horor a drama	■ ■ ■ □ □
Akce a bojové situace	■ ■ ■ ■ □
Vyšetřování a sběr informací	■ ■ ■ □ □
Roleplay a komunikace	■ ■ ■ □ □
Humor a veselé scény	□ □ □ □ □
Hádanky a hlavolamy	■ ■ ■ □ □

Pozn.: Čím větší počet symbolů ■ tím větší důraz na danou oblast





Tato příručka je psána výhradně jako průvodce Pána Jeskyně (vypravěče).

Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!

Obsah

1. Příběh v kostce
2. Prostředí
3. Pozadí dobrodružství
4. Úvod do hry
5. Předpokládaný průběh dobrodružství
6. Možné konce
7. Důležité pojmy a herní prvky
8. Cizí postavy
9. Bestiář
10. Popis lokací
11. Předměty
12. Slovo závěrem
13. Mapy, přílohy

1. Příběh v kostce

Družina putuje pustinou a při noclehu v opuštěných ruinách při kupecké stezce je svědkem pravosti pověstí zdejšího kraje, bývalý karavanseraj (hostinec pro karavany) je prokletý a jeho pán nemůže najít pokoje. Pán se zjeví družině a žádá ji o pomoc, a to navrácení Srdce čarovného zvonu, který v minulosti přivolával zbloudilé karavany, naváděl je na správnou cestu pouští. Pokud družina úkol přijme, čeká ji pátrání po informacích v blízkých vesnicích, získávání důvěry místního obyvatelstva. Na základě sesbíraných pověstí proniká hlouběji do pouště do oblasti pískovcových soutěsek a střetne se se zlodějem Srdce, šamanem Vad-Varem, v jeho doupěti. Je na družině, jak naloží se získanými informacemi - dobrodružství má několik možných konců.

2. Prostředí

První část příběhu se odehrává na okraji kamenné pouště (hamady) ve srážkovém stínu velehor. V druhé části dobrodruzi navštíví přímo hamadu protkanou četnými hlubokými kaňony, špatně prostupnými soutěskami, skalními městy.

Pohoří se táhne stovky mil ve směru od východu k západu, nejvyšší štíty jsou na severních svazích pokryté horským ledovcem, jižní svahy směřující do hamady jsou suché a nehostinné, zbrázděné údolními s létem vysychajícími potoky (které, než dotečou do planiny pod horami, většinou mizí, ale reliéf je vodou modelován – za vlhčích období tu jistě byly lesy, horská zelená údolí).



Hamada je tvořena především sedimentovanými horninami (pískovce, jílovce, opuky) oranžového zabarvení.



Prší zde jedinou část roku v době odpovídající našemu únoru až březnu, to se horské potoky plní vodou, přívalové srážky mohou způsobit i povodně, kdy jsou pak větrem rozrušené povrchy sedimentů splavovány, a krajina je tak každým rokem více destruována, soutěsky prohlubovány.

Postavy však procházejí za plného suchého léta, takzvaného období války.

Po většinu roku vanou suché větry z jihu z hamady a stáčí se podél hor, přináší s sebou prach a písek erodovaných hornin (není to příjemná cesta, po prvních dnech budou mít dobrodruzi prach všude).

Rostou zde různé suchomilné rostliny známé i z našeho středomoří (olivy, datlová palma, tamaryšek, slanorožce, rozmarýn, četné byliny, které téměř každá jsou kořením a alchymistickou surovinou).

Ze zvířeny jsou běžní různí kamzíci, kozy, ještěři, hadi, štíři a jiná podobná jedovatá verbež, supi a krkavci, hyeny, různé myši, surikaty, draví ptáci, velbloudi, ale i velké kočkovité šelmy, či polopouštní vlci. Kmeny hamady vyšlechtily zvíře, které by se vzhledově nejlépe dalo přirovnat





kříženci koně a velblouda, nazývá se korama. Je to velmi odolné a velmi drahé zvíře. Je schopné projít těžko přístupnými soutěskami, snáší sucho, nevýhodou je malá nosnost.

Mimo soutěsky a silné poryvy větru téměř nehrozí bloudění. Hory jsou jasným orientačním prvkem.

V soutěskách stačí vyšplhat nahoru, či vyslat okřídlenec a okamžitě se zná směr (nicméně soutěska jej nemusí respektovat).

V těchto nehostinných končinách se lidští osadníci vyvinuli v odolné barbary. V údolích na úpatí hor jsou roztroušené vesničky podhorských barbarů, které spolu soupeří o vliv nad obchodní stezkou, právo vybírat zde mýto, nabízet obchodníkům ochranu před sousedními klany, chránit své ještě relativně úrodné domovy před polokočovnými barbary hamady. Vsi jsou převážně opevněné jednoduchou kamennou hradbou, vystavěné z vysokých, pevnůstek připomínajících domů, zvaných kaz-bah. Není zde hojnost dřeva pro stavbu krovů, mnohdy jsou i dveře považovány za luxus a používají se tkané závěsy a koberečky.

Místní barbaři jsou vysocí, urostlí až svalnatí lidé, opálené pleti, převážně zlatavých vlasů a modrých očí. Odívají se do dlouhých tunik světlých přírodních, oděvu však běžně dominují zbroje. Je zde sice horko a sucho, ale nebezpečí číhá na každém kroku, nejběžnější jsou pro cesty pustinou kožené, pro čas války drátěné, kroužkové, klanovní válečníci nosí i mnohem lepší výbavu.

Dále díky hojnosti jedovatých hadů, štírů, netopýrů, rostlin, jsou zdejší lidé přirozeně odolní proti přírodním jedům místní produkce - každé dítě uštkla zmije - proti těmto jedům mají +1 k hodům na odolnost.

Pod horami na okraji hamady vede výše zmíněná obchodní cesta spojující vzdálené lidské končiny. Po ní přecházejí obchodníci i karavany všech možných ras a národností, tedy přítomnost družiny dobrodruhů složené z různých ras nikomu nepřijde podivná.

Podhorští barbaři se zavázali stezku chránit, neboť z ní plyne zisk (vybírání mýta, nabízení ozbrojeného doprovodu). Obchod je důležitou součástí příjmů. Spíše pouštní kmeny mají tendenci přepadávat kupce, což vede k dalším vzájemným svárům (mimo snahy pouštních získat půdu pod horami).

Dobrodružství se odehrává v létě, kdy pro nemožnost jiných aktivit nastává „měsíc války“ a klanovní válečníci jsou často na válečných výpravách mimo svá teritoria. Méně významné vesnice, jako ty, v nichž se dobrodružství odehrává, jsou tedy méně chráněné až pusté, zato v oblastech, které jsou běžně zemí nikoho, číhá nebezpečí v podobě přepadu a jiných konfliktů s místními lidmi. Významné osady, městečka a strategické body jsou v toto období naopak plné barbarských vojáků. Pokud jsou postavy opatrné, tak se kontaktu s vojsky lze vyhnout.

Pouštní barbaři jsou převážně kočovní, ženou svá stádečka koram a koz do míst, kde jsou zelené výhonky tamaryšku, napajedla. Většina klanů má alespoň jedno své stálé městečko poblíž oázy, kterou střeží mohutné opevnění a několik vsí roztroušených ve skalních soutěskách. V těchto vsích bývají příbytky stavěny vysoko ve skalách a tam hluboko do skal. Sedimenty typu pískovců jsou pro kutání obydlí více než příhodné. Vysoké polohy činí z vesnic pevnosti i bez opevnění.





Barbarština je velmi hrubý, sekaně vyslovovaný jazyk vycházející z obecné řeči. Pokud na něj postavy nejsou zvyklé, budou mít potíže porozumět i známým slovům jinak vysloveným (a naopak, ti z barbarů, kteří nepřicházejí do styku s obchodníky, nerozumí postavám).

3. Pozadí příběhu

Jednou z opevněných vsí pod horami s vlastní velmi hlubokou studnou býval Zvon-Dvor, jeho původní jméno odvál vítr z pouště. Patřil barbarskému klanu Šakala (blízcí příbuzní a spojenci sousedního Pouštního Vlka a Lasičky, nepřátelé na krev s Hroznýši, Vranami a mnohými dalšími).

Přímo pod vsí vedla kupecká stezka přes pustinu. Místní lidé nabízeli karavanám útulek ve zdejších karavanseraji, přespání a osvěžení, ochranu svých hradeb, půjčovali válečníky klanu coby doprovod. Nicméně v této oblasti byly větry provázející písečné bouře velmi časté, prach se vířil, zavál stezku, karavany často sešly z cesty do hamady, kde se stávaly v nepříznivém počasí kořisti pouštních kočovných klanů, nájezdníků a lupičů. Jedna z pověstí praví, že příčinou bouří byl vliv nějakého mocného šamana – živelníka z pouštních barbarů, že tyto bouře nejsou tak docela přirozené. Tehdejší pokusy o urovnání situace vedly pouze v dlouhotrvající konflikt mezi Šakaly z podhůří a Hroznýši z hlubin pouště. Karavany scházely do skalních měst a soutěsek, odkud pro zničená zvířata bylo málokdy návratu. Mimo špatné cesty je decimovaly i útoky pouštních nájezdníků, kteří se v soutěskách vyznají. Šakali uspořádali mnoho trestných výprav, způsobili zánik několika pouštním klanům, ale větry neustávaly.

Tehdy vůdci Zvon-Dvora poradil jakýsi trpaslický cestovatel pořídit magický zvon, jehož hlas by se rozléhal na míle daleko a zbloudilé by přiváděl zpět. Tak se stalo. Trpasličí zvon ulili, lidé ze vzdálené země magie, Urzemie, jej očarovali, barbaři použili. To bylo asi před dvaceti lety.

Nějaký čas bylo vše dobré, zvon přiváděl zbloudilé poutníky i obchodníky zpět do Zvon-Dvora, ten tehdy dostal své jméno. Zvon byl očarován složitou magií: mimo pokročilé vazebné runokresby byl hlavním zdrojem Nebeský kámen (viz *Důležité pojmy a herní prvky: Nebeský kámen*), kterýžto je poměrně vzácný. Navíc kámen schopný učinit zvon tak kouzelným, jako byl zvon-dvorský, patřil ke vskutku mocným předmětům. Kámen byl vsazen do Srdce zvonu, které podobně jako tělo zvonu bylo očarováno nejedním kouzlem, především. Hroznýší šaman/alchymista Vad-Var, v té době sice mladý muž, pochopil, co je příčinou šakalího kouzlení a rozhodl se kámen získat pro sebe a svůj klan, vyřešit tak nedostatek karavan k oloupení, i posílení svého vlastního vlivu a moci. Jedině zkušený alchymista může bezpečně odstranit runami svázaný kámen. Vad-Var tehdy ještě nebyl tak zkušený jako je dnes, nezdařilo se mu kámen vyjmout bez následků. Hroznýší válečníci tehdy připravili léčku, vylákali nepřátelskou šakalí posádku na zdánlivě snadnou kořist, Vad-Var mohl pracovat prakticky nerušeně, ale stejně musel konat rychle, i to mu ubralo na úspěšnosti. Kámen sice odstranil, většina schopností kameni zůstala, ale s runami si příliš poradit nedovedl, část okouzlení zůstala v srdci, i v samotném těle zvonu. Zvrátila je.

Tehdy zvon začal škodit, volal do dálek, stejně jako blízko, zahubil srdce Zvon-Dvorských Šakalů. Zvon stále lákal poutníky a obchodníky k sobě, šakalí válečníci je místo ochrany pobíjeli. Tento stav nemohl trvat dlouho, bývalí spojenci, stejně jako Šakali z jiných vsí se zakrátko proti Zvon-Dvoru postavili, dobyli jej, místní pobili. Místo nechali opuštěné. Domnívali se, že za útoky může pán dvora, který zvon zneužíval. Ale i když zůstal dvorec obydlený pouze větrem, hady a netopýry, zvonění neustávalo. Vždy za úplňkových nocí a významných konjunkcí nebeských těles





zvon volal své ztracené Srdce, čarovným hlasem vábil další a další oběti, které přízraky zabitých Šakalů vraždily.

Mnohokrát se těžký předmět vylitý ze stále zlaté mědi pokoušeli z věže sundat, ba dokonce věž zbořit, bezúspěšně. Síla trpasličích run, urzemské magie i když bez kamene, který jen vyzdvihoval její podstatu, nedopustila zvon zahubit. Nakonec, snad i s lidskými oběťmi, pamětníci se neshodují, se lasiččím dobrodruhům podařilo alespoň vyjmout Srdce a zvon umkl.

Vad-Var dal tyto dobrodruhy přepadnout a zabít. Srdce uzmul a opětovně propojil s kamenem. Srdce se stalo zdrojem jeho čar.

Při pátrání se postavy mohou dozvědět u Lasiček, kdo jejich lidi zabil, šamanka Les-Ten si na to vzpomene, na místě bitvy byla i těla hroznějších válečníků, ale k podobným střetům dochází poměrně často, obzvláště v období války. Srdce je místními považováno za ztracené (Hroznýši nedělají neplechu, nebo stejně jako jindy, není nutnost od nich artefakty získávat za cenu jistě značných ztrát na životech), pro okolí je důležitější, že již nedochází k zabíjení obchodníků, kteří jsou pro zdejší kraj nezbytní. Ale mezi okolními kmeny se šeptá, že Zvon-Dvor je stále prokletý, že není radno nocovat v jeho zdech, ba ani se k němu přiblížit. Stezka byla odkloněna na dvě míle hlouběji od hamady. Přesto v něm, zvláště za měsíců války lidé nocují, občas se někdo nevrátí, občas se pomátne a vykřikuje různé věci o přízračných válečnících a létajících stvůrách, občas se některý dobrodruh vysměje, že jde jen o babské povídačky ke strašení dětí, a nic zvláštního neprožije.

Pravdou je, že jednou do roka (vždy první novoluní po letním slunovratu) dostává pán dvora šanci svůj osud prokletého přízraku zvrátit a zjevit se nocujícím poutníkům.

4. Úvod do hry

Postavy by neměly příběh Zvon-Dvoru znát, než k němu zamíří. Onen zlatě lesklý zvon zářící na věži a zříceniny by pro většinu družin měly být dostatečným lákadlem k prozkoumání. Pokud by postavy zříceninám (např. navečer vylíceným jako bezpečné tábořiště v drsné krajině) nevěnovaly pozornost, lze okořenit začátek příběhu třeba silnější skupinou pouštních barbarů (ne zrovna přátelsky laděných). Tito ovšem družinu do pustého dvorce pronásledovat nebudou. Pro opravdu bojovně laděné hráče je možno sehrát obléhání v dvorci, jeho obrana před bandou pouštních barbarů, či jiného nebezpečí. Ale skutečně se barbaři tomuto místu spíše vyhýbají, navečer sem družinu pronásledovat nebudou, počkají si na slunečný den.

(V této herní situaci doporučujeme hráčům přečíst, či předat k přečtení následující stránku s ilustrací Zvon-Dvoru.

Hráči si mohou stránku ponechat, podobně jako během další hry jiné stránky s mapami, artefakty a hádankami.

Vše je připraveno k tisku v oddílu 13. Mapy, přílohy, hádanky.).

Postavy vstoupí do Zvon-Dvora, mohou provést průzkum, zajištění místa, utábořit se (viz *Popis lokace v kapitole 10*). Při důkladném průzkumu studny může dojít ke středně obtížnému boji s utopenými kostlivci, pokud je postavy vyprovokují spuštěním se do studny. Už to by mělo napovědět, že s místem není vše v pořádku.

S příchodem noci zavane prudký jižní vítr od pouště. Zvon (ač nemá Srdce) poprvé zazvoní.

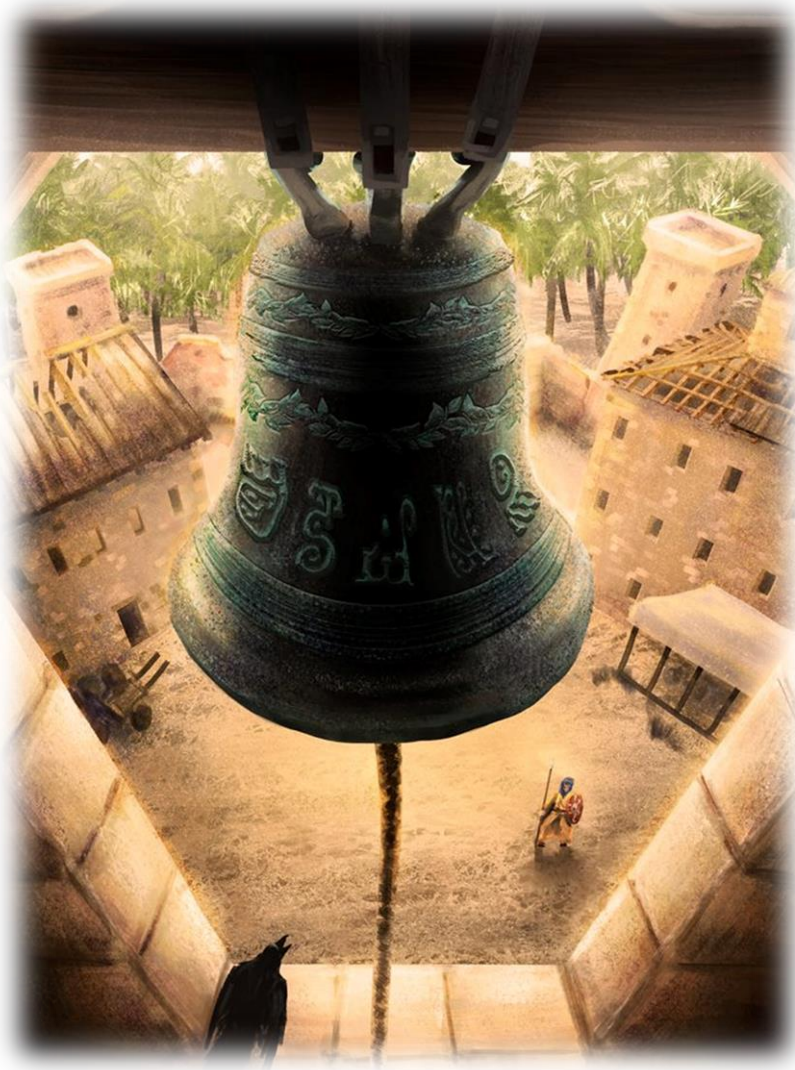


Dračí Hlídka hra na hradinu

(přečíst hráčům):

Slunce se chýlí k obzoru zbrázděnému siluetami skalních věží, obarvilo rozptýlený prach ve vzduchu na rudo. Jste unaveni celodenním putováním pouští, od minulé vsi klanu Šakala, kde jste zaplatili za oběd a vodu nehoráznou sumu, uběhlo již několik hodin. Podle šakaliho stopaře jste již dávno měli být na lasiččím území a dopřát si zaslouženého odpočinku v hostinci Las-Charu, ale cesta jakoby snad neubíhala. Štěrk vám chrastí pod nohama, když krok za krokem postupujete na západ. Stezka na kamenité zemi skoro není patrná. Mohli jste z ní snad sejít? Ne, zdá se, že tu a tam za staletí vyježděné koleje od těžkých kupeckých vozů jsou vidět.

A tu, na skalním výběžku nad stezkou, vypadá to na shluk palem, zed', věž vyčnívající nad hradbu. Může to být konečně Las-Char? Nevidíte stáda, neslyšíte pokřik honáků ani hrajících si dětí. To místo působí pustě. Ano, ta hradba je přizříčená, ta věž očazená požárem. Ale co se to na ní leskne v posledních paprscích? Zvon? Stezka se zdá být dobře patrná, míří k tomu dvorci. Když ne Las-Char, tak alespoň bezpečí starého opevnění. Z vrchu bude rozhled, tábořiště za hradbou bude dobře hájitelné, kdyby vás snad sledovala nějaká loupeživá banda





5. Předpokládaný průběh událostí

5.1 Zvon-Dvor

Při zjišťování informací o dvorci pamětníci z Las-Charu později vypoví, že kouzelné zvonění se neslo vždy třikrát.

Původní smysl trojího zvonění lze přečíst pomocí tlumočnické magie na samotných rytinách na zvonu. Hlas prvního zvonění vítr nese do pouště, přivolá ztracené. Když ztracení usednou v bezpečí dvorce a pojedí, zazvoní podruhé. Třetí zazvonění ponese slávu zvonu na křídlech větru do dalekých krajů.

Přes poskvrnu a zničení zvonu je stále přítomen strážce zvonu, přízračná bytost spoutaná runami, již však nyní chybí srdce a soucit. Nyní jen žádá oběti a ve své moci drží duše těch, kteří zvonu propadli, i těch, které zabili. Strážce je létající poloprůhledná draku podobná stvůra s hlavou připomínající spíše šelmu, vlka. Tělo má tvořeno šupinami, na nich mohou být k zahlédnutí vyryté runy identické s runami na zvonu.

Po té, co byl zvon poskvrněn, kouzlo funguje jinak. První zvonění přivolává zatracené, tedy přízračné válečníky, kteří původně zvonu sloužili (pánu dvora, nebo byli ze zachráněných, různí strážci kupců, tedy se mezi nimi najdou i jiné rasy než barbaři). Druhé zvonění obnoví hostinec, kde ztracení, tedy postavy mohou usednout a pojist, pán dvora dostává šanci požádat o pomoc, vysvětlit situaci. Jeho nevýhodou je, že svůj hlas předal zvonu a sám je němý. Proto zvon, i když nemá Srdce, může opakovat trojí zvonění. (pro vypravěče nastává složitější pantomimická pasáž, kdy postavy mohou hádat a doptávat se ano/ne, co má přízrak vlastně na mysli). Potřetí: strážce vykoná pomstu, nebo je poražen. Pro upřesnění: „zabití“ strážce ho nezneškodní, ten se pouze vrátí do magické sféry zvonu, aby znovu procítl příští nov po letní rovnodennosti.

Při prvním zvonění se na nádvoří objeví přízrační válečníci v přesile nad družinou (*viz Bestiář: Přízraky zvonu*). Bitva s nimi by měla být poměrně těžká, kdy postavy spotřebují nějaké zdroje. Pokud je družina velmi bojově zdatná, pak mimo přízraků magické narušení jsoucna může provázet i povstání kostlivců z nepohřbených těl po dvorci, bitva pak bude velmi těžká na hranici přežití.

Po boji je chvíli klid, než zazvoní podruhé. Nádvořím se přežene dech pouště, nepříjemně horký vítr syje prach do očí, jako při písečné bouři. Když ustane, karavanseraj Zvon-Dvoru opět stojí, za okny se svítí, ve vchodu stojí temná postava barbarských propozic, kyne na družinu, posunky ji zve dál, ale nehovoří. Zblízka jde o muže velmi nezřetelných rysů, jako černý odraz sebe sama. Jde o pána dvora, který prokletím svůj hlas předal zvonu, sám za celé setkání s družinou nepromluví. Přesto se gesty snaží požádat o pomoc, naznačit, že zvonu chybí srdce. Uvnitř hostince je pro družinu pohoštění místními jídly, poháry (tytéž, které byly k nalezení) s datlovým vínem a pálenkou. Vše je tvořeno materiální magií, žádná iluze, ale po odnesení z dosahu zvonu věci mizí (co bylo pozřeno nikoli).

Pán se snaží vybudit chtivost nebo zvědavost postav, snaží se odhadnout, na koho co platí. Nabízí bohatství, které na kupcích naloupil, cenné informace, které má jen on od lidí, které pobil. To vše výměnou za získání Srdce zvonu. Snaží se družinu přesvědčit, že to mu přenese vysvobození. Pokud se družina dotazuje, co bude, až opustí hostinec, pán dvora neví, co se bude dít. Družina má nejdéle jednu směnu na „rozhovor“ s ním, pak udeří zvon potřetí (nebo pokud družina odejde dříve, odchází již za zvuku), opět v prachu a větru hostinec mizí.





Když se vítr utiší, se zakvílením přilétá Strážce zvonu. Mimo výše uvedeného popisu si družina může všimnout, že má rozervanou hrud'. Snaží se zvrátit pokus Pána Dvoru o osvobození a chce zabít družinu. Primárně se soustředí na slabší postavy. Bez srdce je zlý a nenávistný, jeho snahou je způsobit ztráty. Na rozdíl od přízračných válečníků má inteligenci, vybírá si cíle, útočí uváženě a takticky (viz *Bestiář: Strážce zvonu*).

Postavy, které zemřou při bitvě se Strážcem zvonu, se samotné stávají přízraky. Objeví se již ve finální bitvě jako řadové přízraky zvonu na konci dobrodružství, nebo až příští rok, pokud k bitvě nedojde.

Pokud družina zvítězí, má možnost vydat se pátrat po Srdci zvonu a sejmut kletbu Zvon-Dvoru. Její kroky by měly vést k nejbližším barbarským osadám. Může vyrazit do hor do šakalích měst, nebo do nejbližší vesnice Lasiček, Las-Charu, kam měla dojít již předchozí den, ale rozdělení a odklon stezky ji přivedl namísto toho do Zvon-Dvora.

5.2 Las-Char

Postavy sem dorazí krátce po útoku komanda klanu Karakala, kdy velká část obyvatel vsi vyrazila na trestnou výpravu a zde zůstala jen mládež a jen několik zdatných válečníků pro zajištění nejnutnější bezpečnosti. Ovšem z porubaných Karakalů se oddělil menší oddíl těžce zraněných, neschopný pokračovat dál. Skryli se v pahorkatině severně od vesnice, kde se snažili doléčit. Později i přes svůj stav využili příležitosti poškodit špatně chráněné Lasičky a podnikli minulé noci nepříjemný útok. Při něm padli dva lasiččí válečníci, tři Karakali, zbytek se opět stáhl do hor. Lasičkám ve vsi zbyly pouhé tři válečnice.

Družina je požádána o pomoc, než nastane další noc, které by mohli Karakali využít, tři válečnice se neodvážejí opustit vesnici a nechat ji zcela nechráněnou. Pokud pomohou, mají snadnější získávání informací od Lasiček ohledně Zvon-Dvoru.

Stopování po krvi do karakalího úkrytu jde poměrně snadno. Je na okraji hor mezi skalami asi 3 hodiny chůze od vsi. Karakali jsou válečníci na 3-6. úrovni v počtu o dva více než členové družiny, s počtem životů na $\frac{1}{2}$ až $\frac{3}{4}$, mezi nimi na hlídce na skalách jeden střelec s dlouhým lukem (hraničář nebo zloděj). Bitva by měla být středně obtížná až snazší, v závislosti na opatrnosti a přípravě družiny.

V Las-Charu mohou postavy potkat starší občany, pamětníky zvon-dvorských událostí a dopátrat se útržků příběhu. Nejdůležitější postavou ohledně informací je šamanka, strážkyně Jin-Y, Les-Ten. O Jin-Y (viz *Důležité pojmy a herní prvky: Jin-Y*).

Za pomoc s Karakaly bude i šamanka Les-Ten sdílnější.

Postavy se od ní mohou dozvědět:

- O Jin-Y
- Pověst o Zvon-Dvoru (a odkáže je na přímé svědky událostí z řad místních, ona sama zná události jen zprostředkovaně, v době událostí byla dítě)
- Cestu do Dar-Jinu, jak se pohybovat v hamadě a Soutěskách rudého písku (odkáže na lasiččího hraničáře Naj-Duna, který má osamocený kaz-bah výše v horách a zná velmi dobře místní krajinu, postavy si mohou najmout jeho doprovod, nebo za splnění doplňkového questu **Starý důl** získat jeho průvodcovské služby zdarma až do ústí soutěsek, nakreslí mapu pro další průchod).
- Vad-Varovy kontakty a záliby (sbírání cizokrajných tvorů)





- O tom, že i přes vzájemné klanové nepřátelství a podezření, že způsobil Zvon-Dvorskou tragédii (nebo se na ní podílel) je dobrým šamanem ve smyslu péče o Jin-Y,
- Upozorňuje, že přes Vad-Varovy kladné stránky jsou jednak Hroznýši nepřáteli Lasiček, jednak že urovnat záležitost zvonu by to opravdu chtělo.
- Dokonce může nabídnout za klan i odměnu za vyřešení problému zvonu (pokud postavy dobře vyjednávají, jsou ohleduplné, respektují místní zvyklosti, pomohly s karakalími nájezdníky).
- Dále mohla si všimnout padající hvězdy.

Mezi místními vysloužilci se najdou pamětníci na zvon-dvorské události, nikdo se ale přesně ve výpovědi neshodne. I zde je povědomost o tom, že Vad-Var přijímá cizince, ale nejspíše se tato informace dá získat od znalého hraničáře, Naj-Duna, nebo náhodného obchodníka ubytovaného v místním hostinci, který často projíždí tímto krajem. Obchodník vypráví, že Vad-Varovi vezl několikrát nějaké ty vzácné kamínky z nebe, dával je do věcí a byla to výhodná spolupráce (motivace ve stylu zkuste si to taky).

Detektivně založeným družinám lze rozmístit informace mimo Les-Ten mezi několik pamětníků a vytvořit po Las-Charu malé pátrání, kdy v nejlepším případě se družina dobere i toho, že původně ve zvonu byl nebeský kámen.

5.3 Naj-Dun a Starý důl

Kroky družiny mohou vést do strážní věže s přilehlým kaz-bahem na úpatí hor, kde osamoceně žije hraničář Naj-Dun. Ten se může stát průvodcem, zadat družině doplňkový quest Starý důl:

Pro zásoby si k němu chodil trpaslík Algonz, který shledal, že barbarské těžební práce jsou nedokonalé a v barbarsky opuštěném dole na pravostřebro svépomocí obnovil činnost. Algonz se již druhý den neukázal, postavy jsou požádány, aby prověřily, že se mu nic nestalo. Prý takové výpadky čas od času jsou, takže Naj-Dun si starosti přímo nedělá, ale jistota je jistota.

Naj-Dun může podat velmi důležitou informaci, že Zvon-Dvor je stále místo s negativní energií, která zasáhla samo přírodní jsoucno/Přírodu. Podle něj takové narušení může způsobit neobratná manipulace s mocnými magickými předměty. Ke zvonu jako takovému má nedůvěru až odpor, bohužel jeho sundání stálo mnoho životů a bylo bezúspěšné. Navíc čím více lidí tam zemřelo, tím více zvon vzdoroval odstranění. Tvrdí, že nechat to místo spát, „nekrmit zvon dalšími mrtvými“ je cestou, jak v budoucnu prokletí může samo vyvanout a zmizet. Věří v sílu Přírody, která sama rány zahojí. Povstávání nemrtvých se nediví.

U starého dolu postavy najdou Algonze zalezlého v jeho příbytku, jak hudruje, že barbarská datlová pálenka stojí za plesnivé houby. Je bledý, pohybuje se trhaně, motá se mu jazyk nikoli jen opilostí. Pak vyličí, že včera při kutání na něj padla obrovská tíseň, mráz, jakoby se v dole ochladilo. A on krátce na to ztratil vědomí. Neví, jak se dostal ven, ale probral se dnes s úsvitem před dolem, doplazil do domku, kde od té doby se vzpamatovává a popíjí.

Algonz v dole osvobodil uvězněného neviděného, který jej posedl. **Pokud je některá z postav slabá** (s odolností 11 a méně. Algonze s jeho trpaslickou odolností neviděný nemůže využívat naplno, časem jej bude muset opustit a najít nového hostitele, Algonze mohl porazit pouze s „bonusem za vyhladovělost“), **neviděný pravděpodobně využije** příležitost změnit hostitele a dostat se tak dál mezi lidi, kde by mohl lépe konat. V místnosti se najednou ochladí, postižená postava může vzdorovat svou odolností a rozdílem úrovní, pokud neuspěje, kolabuje, třese se, ale následky se projeví až v budoucnu. Když přijde k sobě, samovolně po několika směnách, nebo pod vlivem léčení zbytkem družiny, je jí nevolno, zima, ale neví, co se stalo. Algonz je volný, bujarý, najednou mu





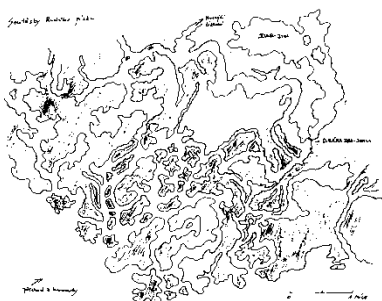
barbarský chlast chutná mnohem více a ochotněji vypráví historky z hornického života, jak přišel mezi barbary a tak různě.

Pokud neviděný necítí mezi družinou vhodnou oběť, zůstává v těle trpaslíka. Tehdy Algonz družinu ujišťuje, že je v pořádku, nic nepotřebuje, jen lepší pálenka by se hodila. A že mohou vzkázat Naj-Dunovi, že si nemusí dělat starosti. Pokud chtějí prověřit důl, iracionálně jim to začne zakazovat, až hystericky vyšilovat, že tam prostě nemohou vstoupit. Pokud na tom trvají, napadne je, jakkoli se to zdá nemoudré a beze smyslu. Pro kompletní družinu je to velmi snadný souboj, zarazit je může pouze to, že mimo rány pěstí je útok veden na samu životní sílu, dotyk trpaslíka je „mrazivý“ (nikoli ve smyslu teploty, ale zásahu do životní energie). Počítá se, jakoby zasažená postava neměla zbroj. V dole je k nalezení narušená kovová schrána/urna, v níž byl neviděný uvězněn. Okolo se válí Algonzovo těžební nářadí.

Pokud družina ponechá Algonze svému osudu, později se může dozvědět o tajemných vraždách na území Lasiček, bude-li se v oblasti vyskytovat. Pokud jej proti jeho vůli dovede k Naj-Dunovi, ten pozná zasažení temnou silou a provede vymítací rituál. (na hraničáře si neviděný nevěří, cítí, že rozdíl úrovně je zde hodně v jeho neprospěch).

5.4 Soutěsky rudého písku a hamada

Průchod hamadou může být hladký i strastiplný, podle toho, jak se družina vybavila a jaké získala informace. V Las-Charu a od okolních obyvatel by měla družina zjistit, že průchod soutěskami je pro cizince bezpečný. Ovšem může se najít hlídka toužící po válečných zásluhách, i když nejsou v hlavním bojovém komandu svého kmene a družinu vyzvat k souboji, či přímo přepadnout.



Soutěsky jsou skalním bludištěm s úzkými pěšinkami pokrytými jemným červeným pískem. Některými projdou dva koně vedle sebe, jinde plně vybavený válečník musí jít bokem, některé jsou zcela neschůdné. Jak postavy, tak hlídky zde mohou chystat léčky. Neexistuje žádná přesná mapa soutěsek, místní je dobře znají, zvláště hraničáři. Naj-Dun mohl postavám nakreslit pouze zevrubnou s hlavními orientačními body.

(Naj-Dunova mapa je součástí příloh a lze ji ve vhodné příležitosti předat hráčům)

Pokud by však družinu doprovázel někdo z Lasiček, nebo přímo Naj-Dun nedělalo by to dobrotu, což by ústy nějaké CP měla družina dostat na vědomí – v čase války Lasička na Hroznýším území není vítána. Dají se zde najít stopy po bitvách, případně i zatoulané komando Karakalů či Vran, které nedodrжуje hroznýší slib Vad-Varovi, že cizinci směji projít.

Pokud se postavy otevřeně hlásí k Vad-Varovi, mohou z některé hlídky Hroznýšů dostat doprovod. Pak je cesta k Dar-Jinu nejbezpečnější.

Pokud naopak hroznýší hlídkám prozradí účel cesty – získat od Vad-Vara Srdce zvonu, jsou Hroznýši nepřátelští (vyloží si to, že postavy chtějí jejich šamana oloupit).

Cesta zpátky závisí na tom, jak se družina v Dar-Jinu chovala, a jak rychle se dostanou zprávy hlídkám soutěsek. Pojede-li na Vad-Varově bílé koramě, musí počítat s automatickým nepřátelstvím (všichni Hroznýši znají jeho vztah ke koramě).

V soutěskách lze podniknout pátrání po padajícím nebeském kameni, který spatřila Les-Ten.

Tuto část cesty lze zcela přeskóčit, pro bojověji laděné družiny naopak rozšířit.

Blíže o hlídkách (viz *Bestiář: Řadoví hroznýší válečníci*).





5.5 Dar-Jin

Pokud postavy uvedou za důvod návštěvu Vad-Vara, nikomu ve vsi to nepřijde divné a nepozastavuje se nad tím, naopak, vědoucně kývou hlavou a sami dávají zprávy, že pokud je šaman zalezlý, může někdy trvat i týden, než vyjde. Ubytují je a vyzývají k čekání. Je na postavách, zdali se pokusí dostat do Vad-Varova doupěte na vlastní pěst proti vůli místních, či nikoli. A jak se zabaví při čekání (můžou se účastnit hroznější arény, různých soutěží, závodů, nechat se přizvat na výpravu proti Vranám a tím získat důvěru místních).

Příchod unaveného Vad-Vara je až po deseti dnech meditací. Pokud s ním chce družina jednat dříve, nezbyvá jí, než do doupěte vniknout sama, nepozorovaně, v utajení.

Lidé šamana chválí, že se příkladně stará o Jin-Y, že je letošní sucho nepostihlo jako jiné oázy.

V záležitosti šamanských obchodů vpouštějí i lid z nepřátelských klanů, ty však po vsi doprovází stráž a rozhodně by je nenechali samotné se potloukat oázou ani vesnicí na vrchu.

Jin-Y je asi sáh a půl vysoký monolit z šedého kamene zdá se dokonale ohlazený. Vyvěrá zpod něj mocný pramen, který v kaskádách spadá na dno oázy, tvoří tam jezero. Nic jiného postavy nezpozorují, pokud sám nebude mít náladu vzít na sebe podobu vodního hádka a družinu si prohlédnout. V bráně se střídají dvojice válečníků (viz *Bestiář: Stráž brány Dar-Jinu*).

V Dar-Jinu postavy mohou sehnat ubytování i stravu v místní ve skalách kutané krčmě, informace o Vad-Varových obchodech, zkrácené informace o Zvon-Dvoru (podávané ve prospěch Hroznýšů, že zvon byl od počátku prokletý a Hroznýši jej naopak pomohli zničit, že už neškodí tolik, co dřív).

5.6 Vad-Varovo doupě

Lidé jsou zvyklí, že třeba i několik dní z příbytku nevyjde ven, nemají potřebu ho hledat. Zvědavé děti, které vlezou všude, dobrodruhům mohou potvrdit, že do šamanova doupěte se nedá dostat, snad jedině kdyby měli dobrodruzi odvalu spouštět se zásobovací šachtou. Vchod do alchymistické dílny je nade dveřmi chráněn runou vstupu, která dovolí závěs odkrýt pouze majiteli nebeského kamene (že to není žádná ochrana, se mohou dobrodruzi přesvědčit na vlastní kůži, zvláště když se dá očekávat, že kdo má důvod Vad-Vara shánět, se vši pravděpodobností kámen mít bude. V zásadě jde pouze o ochranu typu: Mám práci, nerušte.). V případě dar-jinské omladiny je to však ochrana účinná, nedá se dostat za závěs, dokonce ani s kouzly typu hyperprostor, to v očích dětí znamená, že šaman je skutečně mocný a je lepší ho nechat být.

Pokud se postavy budou snažit do doupěte proniknout přemísťovacími kouzly, magenergie vyjde naprázdno, nebo se přemístí pouze blíž ke dveřím: runa je namalovaná pečlivě, je v ní vloženo mnoho alchymistické magenergie.

Pokud postavy vyčkávají na příchod Vad-Vara, dochází k jednání. Vad-Var si nehodlá nechat vyhrožovat, sám se za každou cenu bude snažit přemístit se do pozice síly, mít nad postavami výhodu, když nepůjde jinak, snažit se je uplatit (svou produkcí, která je na jednu stranu velmi nákladná, na druhou i časově náročná, což mu dává možnost postavy v Dar-jinu zdržet, než se vrátí některé bojové skupiny, tedy získá nějakou situační výhodu, aby se jich přiměřeně zbavil). A svého života si nesmírně cení, nebude bojovat proti přesile mimo své doupě, kde v pozici síly je, obecně se do konfliktu s postavami v součtu na výše než své+2 úrovni nepustí, přivolá na pomoc zdejší lidi a tehdy může být pro postavy situace neřešitelná.

Ani Srdce zvonu se dobrovolně vzdát nechce, nepřipouští si, že by udělal něco špatného. Považuje se za mecenáše oblasti, důležitou osobnost. Je si jist svým vlivem a užitečností pro zdejší kraj, jednání s ním jde tedy velmi špatně.

Postavy ho musí přesvědčit velmi pádnými argumenty nebo silou. V této situaci z velmi těžké pozice má družina možnost získat pouze Srdce, nikoli kámen.





Nejspolehlivější cestou, jak získat Vad-Vara na svou stranu je osvobodit jej z vlivu prokletého Srdce, tedy zabít jeho Stín (*viz Bestiář a Lokace*). Tehdy přestane lpět na srdci, prozře a jako pokání za své zločiny přenechá družině kámen i Srdce, spojí je dohromady, slíbí, že vše nechá do budoucna na pokoji. A barbarská čest mu nedovolí slib porušit (případně slíbí i to, že se družině nebude mstít, měla-li by z něčeho takového obavy).

Jako mladý se cti zpronevěřil a kámen ukradl. Nicméně životní zkušeností a zodpovědností za klan se posunul nad mladickou touhu po moci rychle nejlépe hned. Cení si života, důležitá je pro něj čest klanu. Dobrá pověst je mu cennější, než msta a další šarvátky, a nejcennější je blaho jeho klanu (a to skutečně, není to jen fráze a zástěrka). V současnosti vyvyšuje kmen i nad osobní prospěch, o Jin-Y se stará příkladně, vyzbrojuje kmen i na vlastní náklady. Kámen zvonu mu sice umožňoval kouzla, posiloval schopnosti, a přidával moudrost, ale výměnou za život stojí. Časem poznal, že nejen kamenem a poklady je živ mocný šaman, zoologický výzkum a vůbec výzkum kamenů je pro něj více než jejich vlastnictví, dozrál z mladické hamižnosti. Je na družině, pokud to vezme v potaz či ne.

Když šaman zemře, Jin-Y to pocítí a postavy se mohou těšit na záplavu a i v parném létu, pomstu živlů a následně vesničanů. Sice je pravda, že v Dar-Jinu zůstala bojeschopná jen čtveřice strážných, ale i mnoho matek a starců dobře vládne mečem. Bezvýhradnost reakce vesničanů by měla družinu utvrdit, že Vad-Var má sice pověst podivína a minulost padoucha, ale je klanem vážený, uznávaný, potřebný. Jeho slabinou ohledně vlastnictví je bílá korama, již dobrovolně nevydává. Pokud by ji družina požadovala, nevybíravě je nařkne z hamižnosti, že si jistě na úkor klanu vzali již dost.

Pomsta Jin-Y vypadá jako sloupec vody, který se zdvihá, jakmile jeden z vrahů vstoupí do mokré části s půdou (mimo skálu) ze země a snaží se dotyčného utopit, či alespoň rádně přidusit.

Probíhá jako zvláštní útok undiny - topení o počáteční nebezpečnosti 7. Jin-Y má sílu takto zaútočit na tři postavy.

(*Popis Vad-Varova doupěte a průběh při jeho dobývání viz kapitola Lokace.*)

6. Možné konce

a) Srdce je navraceno bez kamene a prokletí trvá:

Jakmile družina navrátí Srdce, dostává šanci stát se dalšími přízraky zvonu. Okamžitě ji napadne přímo pán dvora, obklopen družinou přízračných válečníků v množství, aby byla bitva nesmírně těžká, možná i se ztrátami a s použitím velkého množství zdrojů, ale ne rovnou ztracená (*viz Bestiář: Pán dvora*). Nic ze slibovaného bohatství. Pán má svůj hlas i prokleté Srdce zpět, zvon spustí kouzelné zvonění k přilákání poutníků.

Dá se očekávat nenávist okolních vesnic, snaha družinu eliminovat, či vyhnat ze svého území. Případné následné dávání všeho do pořádku, ale tomu již místní asi nebudou nakloněni, u barbarů mluví za charakter činy, nikoli úmysly.

b) Srdce je navraceno i s kamenem, prokletí je zlomeno:

Navrácení Srdce i s kamenem vyvolá nenávist zlomeného strážce, tentokrát jeho poražení je konečné a zvon je očištěn. Pán má zpět svůj hlas, splní svůj slib, poté se odebere ke skutečné smrti. Zvon-Dvor může být znovu osídlen.

Každý člen družiny si smí vybrat, zda chce cennost či tajemství. Cennost bude nějaký jemu užitečný předmět převážně šperky, kování na pochvy, s mírným okouzlením, (*několikero nápadů viz Předměty: Odměny zvonu*). Tajemství dají nějaké informace o bližším i vzdálenějším okolí, záminky pro další putování a dobrodružství, cokoli co PJ potřebuje.





7. Důležité pojmy a herní prvky

7.1 Nebeské kameny

V dobu významných astronomických jevů a úkazů, například konjunkcí nebeských těles, dochází k narušení nebeských magických polí. Tehdy jako déšť padají k zemi čarovné kameny, ve skutečnosti nebeské bytosti podobné vílám, skřítkům a jejich mazlíčkům, které však na zemi mají formu malého kamínku nabitého značnou mocí. Hledají je alchymisté pro sílu v nich skrytou, aby ji uvolnili pro své potřeby. Hledají je čarodějové, aby z nich sílu čerpali zcela po svém, hledají je jiní magici a učenci, aby je využili jinak. Pověra rozšířená mezi lidmi (když padá hvězda, něco si přej) není jen pověra. Mezi kameny-vílami je něco jako zákon, kdo ji nalezne, tomu splní přání nebo mu slouží. Pro zajímavé osobnosti a vlastnosti (a to, že při splnění přání kámen „zemře“, pukne) naprostá většina nálezců volí službu kamene. Pro lepší přenosnost a využitelnost bývají kameny zasazovány do rozličných předmětů, jimž umocňují vlastnosti, dá se pomocí nich kouzlit a podobně (mezi barbary zcela nahrazují demony sfér). Pro řádné vsazení kamene do předmětu je třeba přijít na jeho runu, která jej sváže. Zkušeni stínotepci ji mnohdy dokáží odhalit jen zběžným prohlédnutím kamene, méně zkušeni potřebují poradu se speciální přístroj odhalující runy. Mezi barbarskými šamany převažuje užívání moci elementů, kdy spojení sil čtyř živlů se zemí uprostřed (bývá symbolizována mramorovou koulí) zobrazí runu.

Jak k vytvoření poutající runy, tak k samotnému vsazení kamene do předmětu, je potřeba značné množství magenergie. Při pokusech odstranit kámen „neodborně“ je možnost, že poutající runa vydá část vložené magenergie v podobě útočného kouzla (před čímž by družina měla být nějakým mudrcem varována).

7.2 Jin-Y a šamani

Jin-Y jsou duchové vody, strážná stvoření hlídající prameny. Žijí v každé oáze, lidem jsou hýčkáni a ctěni. Bez Jin-Y by vody v poušti nebylo. Berou na sebe podobu žabky, vodního hádka, mloka či jiného vlhkomilného stvoření když chtějí jednat s lidmi, jinak svou podstatu ukrývají v kamenném monolitu, zpod něhož voda prosakuje, či přímo tryská, pokud je správně obhospodařován. Mnoho pouštních kmenů má svého vlastního Jin-Y, monolit, který vozí pouští při svém kočování, ten jim zajišťuje stabilní zdroj vody. Tito jsou slabší, vody je méně, ale pro svou přenosnost jsou ctěnější. Z krvavé historie barbarů je známo mnoho záminek pro válku kvůli ukradeným vodním duchům.

Mezi lidem pouště je šamanem zván ten, kdo mluví s Jin-Y, kdo rozumí jejich slovům. Ten se pak stará o potřeby stvoření, je prostředníkem mezi svým kmenem a bytostí. Jen šaman dokáže Jin-Y přemluvit, aby odešel z místa. Šamanem se může stát kdokoli, kdo porozumí. Největší naděje jsou dávány kouzelníkům, zvláště mágům, když se ve vsi narodí dítě s magickým talentem, vždy je předvedeno před Jin-Y jako nový/záložní adept na pozici hlasu vody. Věří se, že když má duch více svých pečovatелů, lépe se stará, více se ctí, nikdy nezeslábné a nedá vodě vyschnout.

Obecně však je mezi barbary šamanem zván každý, kdo jakýmsi způsobem vyjma hraničářského užívá magii, s tím, že šaman nemusí nutně být kouzelník. Může být věstec, vytvářet kletby, tkát magické koberečky, chytat sny.





8. Cizí postavy

Vad-Var – šaman alchymista (*barbar, 12. úroveň*)

- asi 180 cm vysoký, štíhlý čtyřicátník
- ve světlých vlasech stažených do ohonu svítí několik šedých pramenů, pravou skrář mu zdobí šamanské tetování Hroznýše. Zjevem nikterak výjimečný.

ROLE: Velice ctižádostivý muž. S vidinou moci před dvaceti lety sebral zvon-dvorský kámen ze zvonu, později celé Srdce. Dnes jsou jeho ambice zčásti naplněny, stal se uznávaným šamanem svého klanu, dosáhl (vratkého) příměří s okolními klany, udržuje dobré kontakty s cizinou, „dělá barbarům dobré jméno ve světě“. Zvon sice působil na jeho duši dlouho, ale Jin-Y, kterého má v péči, snad byl jistou protiváhou. Mezi ostatními šamany je považován za vzorného opatrovníka ducha vody. V temném působení kamene se nachází především v dobách meditací a transů. Tehdy se on sám nekontroluje a nad jeho konáním přebírá vládu kámen.

Les-Ten – šamanka kouzelnice (*barbarka, 7. úroveň*)

- štíhlá až hubená, vysoká žena, kolem třiceti let
- obléká se velmi skromně

ROLE: předá nejpřesnější informace ohledně minulosti Zvon-Dvora, může zadat další doplňkové questy po okolí.

Naj-Dun – hraničář (*barbar, 11. úroveň*)

- zkušený lasiččí hraničář, měří asi 200cm, slámově žluté vlasy má spleteny do copánků
- nosí kroužkovou zbroj a lehký hraničářský bastard
- ovládá veškerou magii přírody adekvátní své úrovni, je bojově zdatný
- má pověst muže, který má hraničářství za poslání. Pomáhá nehledě na klan a období války komukoli, kdo potřebuje, čímž si vysloužil vážnost mezi moudrými, nenávisť mezi zaslepenými

ROLE: může doprovázet družinu k Soutěškám rudého písku, osvětlí podstatu prokletí Zvon-Dvora, nabádá k opatrnosti a vzdání se řešení (Příroda si s tím časem poradí sama, stačí nekrmit zlé místo dalšími dušemi, mrtvých už bylo dost).

Algonz – horník (*trpaslík, 3. úroveň*)

- šlachovitý chlapík s plnovousem a rozcuchanými drátovitými černými vlasy vysoký asi 130cm, ramenatý
- oblečený ve špinavých hornických hadrech s ochrannou zástěrou

ROLE: narušil ochrannou schránku s uvězněným neviděným, mocnou duší padlého čaroděje. Může se podělit o posedlost neviděným s postavou v družině, později může stát za vraždami v okolí.





9. Bestiář

ŘADOVÍ HROZNÝŠÍ VÁLEČNÍCI

Běžní barbarští válečníci jsou převážně na 4. - 8. úrovni, slavní válečníci do 12. úrovně.

Válečníci, s nimiž se setká družina v terénu, mohou být buď přizpůsobeni její síle, nebo tvořeni náhodně. Běžná hlídka má 4 lidi, stabilní hlídka na okraji soutěsek až 8 lidí s tím, že jsou střídáni, roztroušené stopařské hlídky dva lidi. Běžná hlídka je tvořena z 80% válečníky (pokud na vyšších úrovních 60% šermíři, 60% bojovníci), 20% hraničáři. Co se úrovní týče, 20% 4., 40% 5., 20% 6., 10% 7. a 8.

Jde o barbary ozbrojené v případě válečníků z 90% bastardy a variacemi na bastard (těžké, šermířské i hraničářské lehké varianty), 20% ostatními zbraněmi dle chuti (ukořistěno obchodníkům), často mají i dlouhé luky. Válečníci nosí kroužkové zbroje, dobře vybavení válečníci alchymisticky upravené plátové zbroje do vysokých teplot. Hraničáři mají kroužkové, zřídka kožené. Zbroje prošly nejednou bitvou, pokud není družina ve skutečném stavu nouze, jsou pro ni nepoužitelné, špatně prodejné.

Pro jednoduchost všichni mohou mít stejné vlastnosti, mírně nadprůměrnou sílu a odolnost, průměrnou inteligenci a obratnost.

PŘÍZRAKY ZVONU

Jde v podstatě o duchy lidí, kteří zemřeli přičiněním zvonu, zvon povolává schopnější zemřelé. Ti si ponechávají své vlastnosti ze života: jde o bojovníky na středních úrovních (6-8), platí tedy k jejich útokům veškeré válečnické bonusy, mimo změny v berserkera, i když po přerodu v přízrak životaschopnost bytosti o 2 klesla, odolnost o 3 stoupla, změnila se zranitelnost. Na pohled jsou neviditelní, ale pravidla pro boj s neviditelným protivníkem nejsou aplikovatelná, protože zbroj (zterelá, rezivá, nicméně přízraku poslouží) i zbraň je vidět, velikost bytosti lze také odhadnout. Mimo bojovníků může být pro ozvláštnění přidán přízrak střelce či čaroděje.

Objeví se tolik přízraků, aby byla bitva dle úvahy vypravěče poměrně těžká.

S přízraky se nelze domluvit, nekomunikují, rovnou útočí. Plně slouží zvonu, jejich úkolem je provést modifikované první zvonění.

Příklad:

PŘÍZRAK TRPASLÍKA

Životaschopnost 5 (původně 7)

ÚČ (+3 + 4) = 7/+3 (válečná sekera)=7/+4 díky drtivosti, neztrácí iniciativu

OČ (0 + 5) = 5 (kroužková zbroj)

Odolnost 21 (původně 18)

Velikost A

Zranitelnost nemrtvý + B1/2, C1/2, D2/3

Pohyblivost 20/magický tvor





STRÁŽCE ZVONU

Tato bytost je součástí ochranného kouzla zvonu a hlavní příčinou, proč sundávání bylo často neúspěšné. Slouží i pro třetí zvonění jako utvrzení závazku, šance zvonu zvrátit snahu dobrodruhů o pomoc (nebo zisk). Má plazovité tělo pokryté šupinami, krk a šíji chlupatou, vlčí; ostré kovové zuby v tlamě taktéž podobné vlku, rozeklaný ocas. Ozývá se pronikavým dunivým skřekem. První dva útoky vede z náletu, útok mu lze vrátit jen v dobu, kdy se blíží k vyhlídnuté oběti (mimo střelby), pak sesedá na zem.

Životaschopnost 8 (90 životů)

ÚČ (5+ 5) = 10/+3 (tlama), 3x za 2 kola,

(5+ 4) = 9/0 (pařáty), pařáty může zaútočit v tomtéž kole, kdy jednou kouše tlamou na stejnou postavu, nebo ze vzduchu. Při náletu má bonus +3 na útok pařáty, zasažená postava si hází proti pasti Sil+Odl~10~nic/sražení Když útočí dvakrát tlamou, může útočit na různé postavy, které má v dosahu.

OČ (2 + 4) = 6 (šupiny)

Odolnost 25

Velikost B

Zranitelnost B,C,D, veškerá kouzla 1/2

Pohyblivost 20 v letu 12 na zemi/magický tvor

STRÁŽCE ZVONU FINÁLNÍ

Stejný, ale silnější než jeho předchůdce. Teprve teď se projevuje pravá síla zvonu a snaha strážce udržet si svůj vliv.

Životaschopnost 12 (140 životů)

ÚČ (6+ 6) = 12/+3 (tlama), 2x za kolo,

(6+45) = 11/0 (pařáty), pařáty může zaútočit v tomtéž kole, kdy jednou kouše tlamou na stejnou postavu, nebo ze vzduchu. Při náletu má bonus +3 na útok pařáty, zasažená postava si hází proti pasti Sil+Odl~13~nic/sražení Když útočí dvakrát tlamou, může útočit na různé postavy, které má v dosahu.

OČ (2 + 5) = 7 (šupiny)

Odolnost 25

Velikost C

Zranitelnost B,C,D, veškerá kouzla 1/2

Pohyblivost 20 v letu 12 na zemi/magický tvor

PÁN DVORA

Původně byl jako většina barbarů schopným válečníkem, po létech v područí kletby se zcela změnil (velkou roli v tom jistě hraje, že je duch). Sice v přízračných rukách svírá oblíbený bastard, ale jde spíš o symbol jeho postavení a velení, spolu se zvonem křičí kletby a velí strážným přízrakům. Veškeré přízraky pod jeho velením získávají +3 k útoku, +1 jeden útok na kolo navíc.

V každém kole může vykřiknout jednu kletbu.

- 1) **Rozpadání:** past Odl~7, jeden cíl. Pokud postava neuspěje proti pasti, je zasažena chátřáním těla, odpadávají z ní kusy masa, v podstatě se mění na kostlivce. A to tolikrát, o kolik neuspěla v hodu proti pasti. Rozpadání probíhá jednou za kolo. Každé odpadnutí zraní za 1/10 celkových životů, sníží útok a obranu o 2 (je velmi bolestivé, odhaluje kosti). Rozpadání lze





zastavit požitím vyššího léčivého lektvaru (alespoň Modré hvězdy), který nenavrátil žádné životy, ale zastaví rozpadání. Postava zůstává v polorozpadlém stavu, dokud nevyhledá profesionálního léčitele, kněze, či druida/hraničáře na vysoké úrovni a nepodstoupí léčbu. V případě, kdy postava v hodů proti pasti uspěje, je zasažena lupenkou – svědění, pálení a loupání kůže, -1 k útoku a obraně, -1k6životů.

- 2) **Omamný hlas zvonu:** past Int~6, jeden cíl. V případě neúspěchu ztratí postava na jedno kolo vládu sama nad sebou a poslouchá pána dvora – zaútočí na nejbližšího spojence, či pokud má možnost vybírat, tak co nejefektivněji na nejzranitelnějšího společníka. Pokud uspěje, pocítí hluboký zármutek nad pomíjivostí věcí, nad smutným příběhem zvonu a jedno kolo se neúčastní bitvy.
- 3) **Odmrštění:** past Sil~6, jeden cíl. V případě neúspěchu je postava odmrštěna o tolik sáhů přímo dozadu, o kolik neuspěla proti pasti. Za každý sáh letu je při dopadu zraněna za 1k6životů.
- 4) **Němota:** past Odl~6, jeden cíl. Postava, která neuspěje, přichází o hlas se všemi postihy z toho plynoucími pro např. kouzlení, velení apod. Každý hlas, který kletba vezme, posílí Strážce zvonu o 1 bod životaschopnosti (za každé dva body životaschopnosti roste útok o 1, za každý bod narůstají životy o 15). Tuto kletbu Pán sesílá, když si je jist vítězstvím v bitvě a do budoucna chce posílit zvon.

Životaschopnost: 13

Životy: 110

ÚČ: (+3+7)=10+1 (rodová zbraň)+2(magický meč)+2(přesnost)+2(pokud bojuje proti meči)=15 nebo 17/+1

OČ (0+6)=7+1(magie zbroje)=8

Odolnost: 20

UTOPENÍ KOSTLIVCI

Povraždění dávní obyvatelé a návštěvníci Zvon-Dvoru, jejichž ostatky spočinuly na dně studny, se vlivem prokletého místa transformovaly v kostlivce, jejichž výhodou je boj ve vodě. Při průzkumu studny napadnou potápějící se postavu v počtu adekvátnímu obtížnému boji. Jsou velmi hbití, snadno lezou po stěnách studně a mohou postavu ven pronásledovat. Mohou se probudit k neživotu současně nebo postupně, podle potřeby a situace.

Životaschopnost 5

ÚČ (+3 + 4) = 7/+3 (pařáty) ve vodě, (+3+2)= 5/+2 (pařáty) na souši

OČ (5+ 0) = 5

Odolnost 25 (nemrtvý)

Velikost B

Zranitelnost nemrtvý

Pohyblivost 15 ve vodě a po stěnách studně, 13 na souši

STRÁŽ BRÁNY DAR-JINU

Střídající se dvojice barbarů s průměrnými hodnotami na 5-7. úrovních. Pokud jdou postavy za šamanem, nedělají problémy.

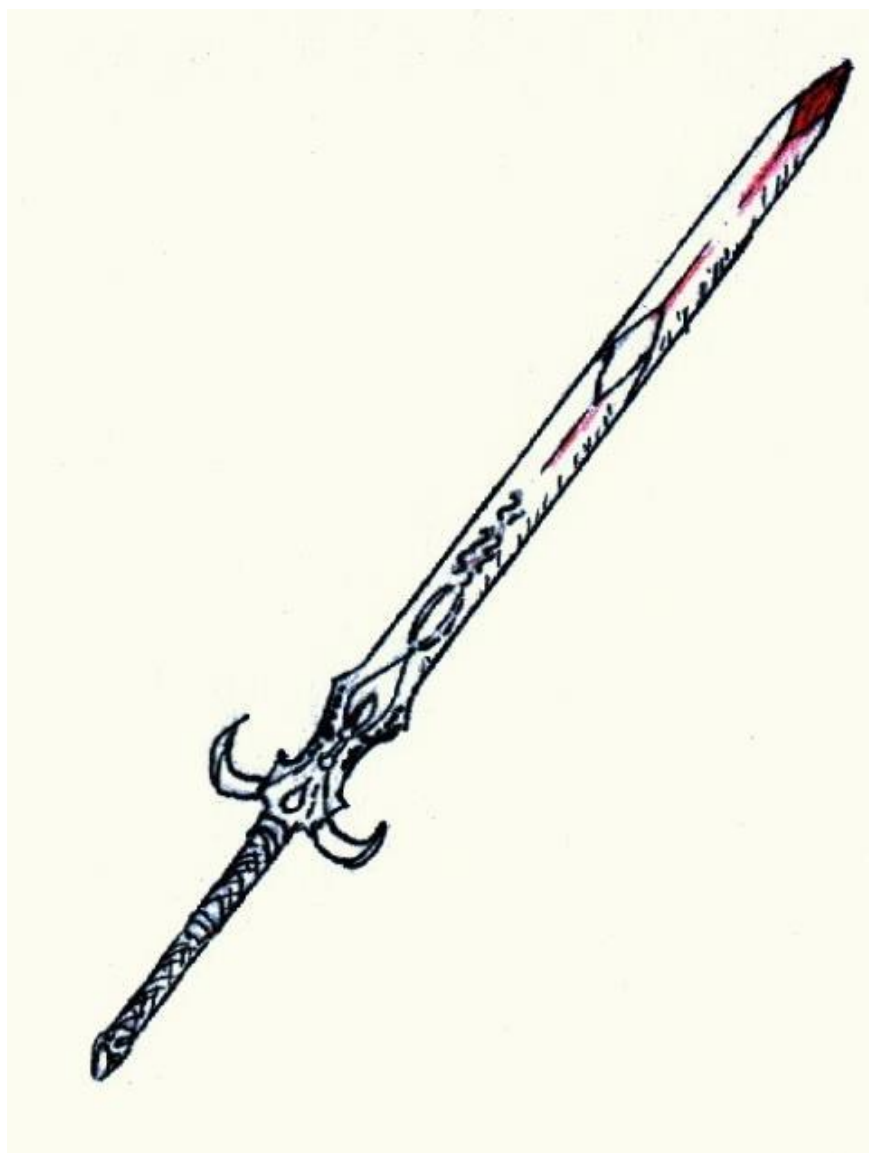


TANČÍCÍ ČEPEL

Na pohled běžný bastardský meč o délce 1-2, jakým se v těchto končinách bojuje obvykle. Ovšem létá ve vzduchu, bojuje docela sám ovládán rudým kamenem v hrušce. Chová se jako v rukou válečníka, nastavuje čepel ranám, jako když se osoba brání zbraní. I rány, které jsou do čepele, nevnímá, nereaguje na ně. Jiné to je, když je snaha zasáhnout kámen, což může pouze někdo, kdo útočí zezadu. Útoky na ostří sice zasáhnou, ale nezpůsobí meči zranění. Při svém útoku se otáčí ostřím na toho, kdo vedl poslední ránu bez ohledu na to, jestli je nositelem kamene či nikoli.

Životaschopnost 3 (20 životů), ÚČ 6/0 (SZ bastardského meče), OČ 5, Odolnost 25,
Zranitelnost: kámen veškeré typy útoků mimo A a O,P

Po odebrání všech životů kámen pohasne, postupně zčerná a rozpadne se v prach. Samotná čepel zůstane použitelná jako to, čím byla původně: obyčejný meč bastard (*tento samostatný list lze předat jako dárek tomu hráči, jehož postava projeví zájem o zbylý artefakt*).





ALCHYMIŠTOVA ZAHŘÁDKA

KRVESAVKA

Asi 2 sáhy vysoké slabě světélkující „rostliny“ s téměř průsvitnými stonky, je skrz ně vidět mizní systém,

lépe řečeno žíly, cévami totiž proudí tmavá krev. Při bližším prozkoumání se dá zjistit, že ve skutečnosti o rostlinu nejde, u „kořenů“ v hustším svazku stonků je drobné pulsující srdce vhánějící krev do jednotlivých stvolů. Každý stonek je zakončen tepločivným výrůstkem a trojicí pichlavých savých zoubků. Krvesavka s životaschopností 3 má 4 ozubené stonky, které se zaměří na jedinou postavu, pro jednoduchost všemi útočí v jednom kole najednou. Má pouze zvířecí inteligenci, nepřemýšlí, že je výhodnější jít sát postavy bez brnění. Jakmile se jí povede úspěšný útok, přísaje se na napadeného, který se může vytrhnout při překonání pasti Sil~3, a každým kolem vysaje počet životů jaká je její životaschopnost. Po vytržení postava bude 1k6 kol krvácet 1život/kolo, díky vstříknutí protisrážlivé látky do rány ihned po zakousnutí.

Životaschopnost 3 (o 1 vyšší za každé 3 stonky navíc)

ÚČ (0+ 4) = 4 (zoubky), (o 1 vyšší za každý bod životaschopnosti)

OČ (2 + 1) = 3, Odolnost 12, Velikost B, Zranitelnost zvíře

HRAJÍCÍ STROMEK

Necelý sáh vysoký keřík. Místo poupat jsou na něm kvítka ve tvaru zvonků, která slabě chřestí, jakmile se k němu někdo přiblíží. Rozvinutější květy ze sebe sypou bílý sněživý pyl a omamnými účinky. Na blízko jde od něj slabý chlad a i trpaslík infraviděním jej uvidí jako studenější než všechno v místnosti. Postavy, které se pyly nadýchají, čelí pasti Odl~5. Pokud neuspějí, dostávají se do stavu snění s otevřenými očima. Nejsou schopny nic dělat po dobu jedné směny, než omámení vyprchá.

DUSIVÉ HOUBY

Bednička šedozelených hub pochází z nejhlubších jeskyní, kam nikdy neproniknou paprsky slunce, houby světlo instinktivně nesnášejí, a když se cokoli přiblíží, vypustí oblak jako inkoust temných dusivých spór. Inkoust se z nich také vyrábí. Černý oblak zahalí nejbližší okolí s takovou měrou, jako kouzlo tma, sebe ochrání a ohrožení ublíží. Dušení je past Odl~5~ kašel/dušení a následný postih -1 ke všem hodům po dobu jedné směny.

STUŽNATKA

Nebezpečná chapadlovitá rostlina z okrajů jeskyní. Její dlouhé liánovité provazce rostou vysoko ke stropu, odkud se spouští do prostoru. I ona je vnímavá na teplo a pohyb. Když toto zaznamená, neřkuli když se zavaděním podráždí, útočí stuhami chapadel zakončenými „dlaněmi“. Snaží se oběť ovinout, přitisknout na ni drápatou dlaň, která má z citlivé strany zahnuté, jed vypouštějící trny. Snaží se útočit nečekaně, postava má šanci uhnout jejímu ovinutí při úspěchu proti pasti Obr~6~uhnutí/lapení (když si postava rostliny všimne, past se mírně snižuje), následně po přitisknutí trnů vypouští jed, který první kolo po útoku vezme 1k6 životů (bez hodu na odolnost – okolí rány je silně poleptáno) a následně podle Odl~4~ 2-12 / 4-24 životů v průběhu jednoho dne. Snaží se oběť udolat dlouhodobě. Při nepřekonání pasti Odl~7 má postava navíc postih -2 na všechny hody po dobu dvou směn.





VAD-VARŮV STÍN

Stín tvořený pylem zvonových kvítků a držený pohromadě silnou magií zvonového kamene. Brání svého pána při vyrušení z meditací. Symbolizuje Vad-Varovu část ovládanou kamene a Srdcem zvonu. Stín má stejné charakteristiky jako Vad-Var, ale žádnou z jeho schopností podle povolání, na rozdíl od něj vnímá jinak, je schopen útočit potmě, vycítí i neviditelnost, má polovinu jeho životaschopnosti. Veškerá magie a živelné útoky jej zraňují za polovinu.

V pravé ruce třímá přízračnou šavli SZ 5/+2 OZ+1, v levačce má zvonek, pomocí nějž kouzlí. V jednom kole může použít buď útok, nebo kouzlení. Kouzlení pomocí zvonku mu nedává bonusy k iniciativě. Veškerá kouzla zvonku mají vyvolání 1 kolo, efekty působí po první akci. V průběhu bitvy může každé z kouzel použít dvakrát.

Stín má mírnou možnost regenerace – pylová zrnka, jimiž je tvořený, se přeskupují a zacelují rány rychlostí 1k10 životů/kolo (vždy na konci kola).

- 1) **Zvukový třesk** – malý zvonek zazvoní s intenzitou kostelního. Všechny slyšící bytosti v místnosti budou otřeseny a to následovně: nepřekonají-li past Odl~3 jsou na 1k6 kol omráčeny, po 1 směnu trpí silnou dezorientací, třestěním hlavy (-3k OČ a UČ, ztráta iniciativy, resp. -3). Při nepřekonání pasti Odl~6 následuje dezorientace a migréna, částečná ztráta stability, jsou přerušena kouzla, tento stav trvá 3 kola a projeví se číselně jako -2 k OČ, UČ, inic. Při nepřekonání pasti Odl~8 nastává lehké otřesení, -1 k OČ a UČ po následující 2 kola.
- 2) **Píseň zvonku** – od zvonku se line líbezná píseň, rozechvějí se všechny přítomné zvonky v jeden chór, něco nepředstavitelně krásného. Píseň je zacílena na jedinou postavu, pokud ta neuspěje proti pasti Int~5 s bonusem +1 pro krolly a postihem -1 pro hobity a -2 pro elfy (nebo podle estetického cítění ras ve světě PJe), bude po 1k6 kol poslouchat a nic nedělat, přerušit se tento stav dá pouze útokem stínu samotného na ochromeného.
- 3) **Sebevražda** – píseň zvonku je chmurná. Postava, která jí podlehne, již nemá chuť žít, není důvod, vše krásné je ztraceno, nic nemá smysl. Int~5, v případě neúspěchu postava 1k6 kol útočí sama na sebe. I přes vliv touhy po sebevraždě na sebe útok instinktivně mírní, útočí pouze z polovinou svého ÚČ.

Životaschopnost 6 (životy 60)

ÚČ (+1 + 5) = 6/+2 (přízračná šavle, která zcela ignoruje zbroj a šaty protivníka, ten se brání pouze obratností, k OČ se připočítávají bonusy dle povolání a případné magické vylepšení).

OČ (+1 + 4) = 5 (prášek, jímž je tvořen mu dává KZ šupinové zbroje)

Odolnost 17/+3

Velikost B

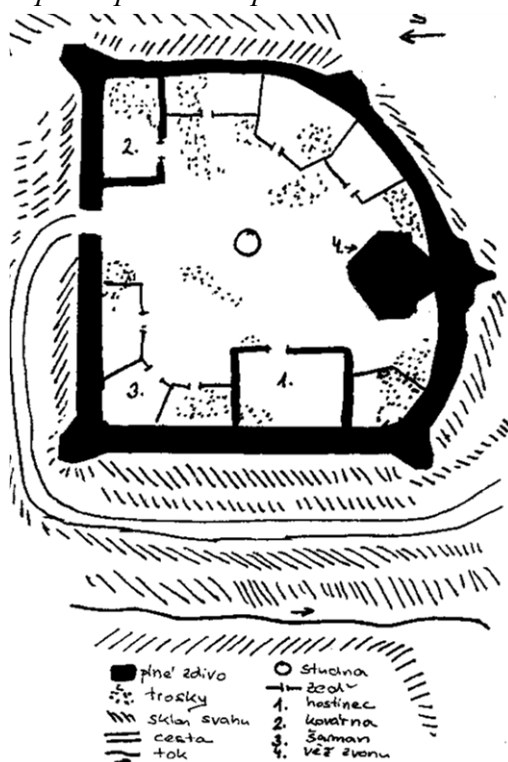
Zranitelnost A0, B ½, O0, veškerá magie a elementy 1/2



10. Popis lokací

10.1 Zvon-Dvor

(slepá mapa určená pro hráče viz Přílohy)



Pevnou, nasucho kladenou hradbou obehnané prostranství se zbytky obytných stavení a hostince. Na hradbě je stále použitelný ochoz. Hradba má na výšku v maximu 7 sáhů, věž 10. Věž je tvořena plným zdivem, ke zvonu je přístup vnějškem po obvodu věže z hradebního ochozu. Zvon je zavěšen na krovu, který již je pouhou kostrou původní zvonice. Konstrukce však je z velmi pevného dřeva místních borovic, za dvacet let bez údržby i přes pokusy ji zničit, přetrvala (aktivní “základový kámen”). Je zčernalá ohněm, který ji měl shodit, najdou se i záseky po sekerách, nic však neuspělo.

Zvon má průměr bezmála sáh, na výšku o něco více než sáh. Je pokryt runovou rytinou – očarováním svolávajícím poutníky.

Místní potok je v létě vyschlý, avšak ve studni v hloubce téměř 70sáhů je voda. Studna nemá rumpál. Není tu džber, jen zbytky ohavného lana. I tak lze pomocí magie či zručnosti studnu prohledat. Pokud družina jenom nabírá vodu, nic se neděje. Spouští-li se do studny, čeká ji boj s utopenými (viz *Bestiář*) a nález hvězdného kamene.

Brána dvora je zpola vyvrácená. Pod nohama na prostranství leží několik starých koster v reliktech zbrojí, polámané zrezlé meče. Podobně nějaké kosti jsou i na ochozech. Vzhledem k pohřebním praktikám místního obyvatelstva by družině mělo být zřejmé, že kosti patří prokletým/zavrženým nebo cizincům.

Nádvoří je pokryto troskami zdiva, krámy, zbytky kupeckého vozu apod. Dá se zde nalézt několik užitečných drobností, dokonce nějaké peníze (drobná suma cizokrajné ražby). Ovšem při hledání je doporučena opatrnost, zdejší kraje jsou tradičním místem jedovatých potvor, neopatrný hledač může být rázem uštknut štírem, zmijí rohatou či jiným jedovatým hadem.

U zdi vedle brány jsou patrné zbytky po nocování: staré ohniště, hromádka nespotřebovaného dříví z odolných místních keřků.

Nejzachovalejší stavbou je zbytek hostince, dnes ho obývá hejno pouštních netopýrů. Vše užitečné bylo odneseno již dávno, přesto se zde dá po důkladném průzkumu nalézt dvojice litinových pohárů s reliéfem z východních krajin.

Bývalá kovárna je stále rozpoznatelná svou pecí a kovadlinou. Zde se družina může obohatit i o nějakou rudu, pod závalem je truhla s několika meči, které jsou po důkladnější péči stále použitelné. Šamanský domek i dnes poskytne několik sáček s bylinami, většina je rozpadlá na prach. Mimo nich je zde několik zavařovacích sklenic se žlutými švestky připomínajícími plody, zčásti rozbitých. Jde o léčivý kompot z plodů “pouštních švestek” trn-ki, který družině identifikuje kterýkoli místní bylinkář či znalejší šaman (ale i pacient). Každý z kusů léčí za 1-3 životy (v lahvi je 5-10 plodů).



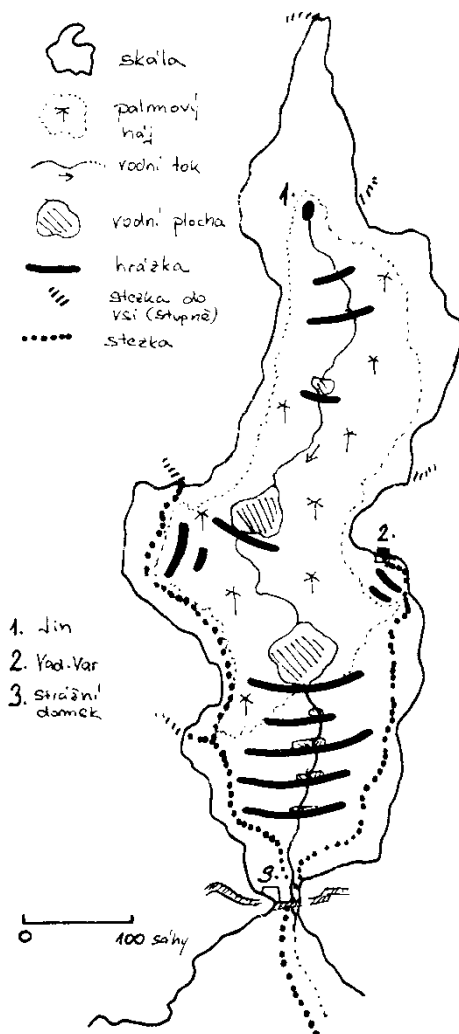
10.2 Las-Char

Menší vesnice Lasiček. Asi půlden chůze coby nejbližší sousedi od Zvon-Dvora. Stojí podobně jako Zvon-Dvor u vysychajícího potoka z hor s tím rozdílem, že zde nemají studnu, ale vlastního Jin-Y, jako jediný z podhorských kmenů. Traduje se, že jej uloupili přemoženému pouštnímu kočovnému kmeni. Zdejší šamanka je kouzelnice Les-Ten, kterou si Jin-Y natolik oblíbil, že často bývá vidána s ním coby mlokem šplhajícím po paži nebo na rameni. Ves je významná svým hostincem a hradbou chránící před nájezdem od pouště, od hor je chráněná pouze valem.

V blízkosti toku je několik políček, hustší porost javorů, oliv a datlí. Stezka jde necelou míli jižně odtud, kupci často využijí hostince coby nocležiště, od dob zničení Zvon-Dvora zdejší ves vzkvétá (i když v době, kdy byl zvon zkažený i mnoho Lasiček podlehl jeho vlivu).

V Las-Charu žije velmi zručný kovář (toho času posilující trestnou výpravu proti Karakalům), starý bylinář schopný určit kompoty z trn-ki (potvrdí, že se dávají do magií obohaceného nálevu, takže i pokud jsou dvacet let staré, budou stále účinné), několik řemeslníků.

10.3 Dar-Jin



Dar-Jin je oáza v soutěsce mezi až 100sáhů vysokými skalami. Na vršku skal je vesnice z části vykutaná přímo do nich. Několik skalisek je nižších, vyčnívajících z masivu (asi 25 sáhů, např. ta, kde má doupe šaman). Je zvykem žít mimo oázu, aby mohla být veškerá možná půda zúrodněna. V zadní části vsi je kámen Jin-Y, zpod kterého vyvěrá silný pramen zavlažující celou oázu. Soutěska je členěna hrázkami k zadržení vody, porostlá datlovým hájem. Je to úrodná trojpodlažní oáza (palmy-keře/oliv/jabloně-zelenina).

V měsíci války a sucha se přímo v oáze vyskytuje jen velmi málo lidí, cestou od brány k šamanovi budou mít postavy štěstí, když potkají dva tři starce kontrolující olivy. Kousek od šamanova doupete se pase korama.

Sama vesnice je tvořena převážně ve skále vykutanými pokojíky, důmyslně spojovanými nebezpečnými teráskami a schůdky, stejně jako vnitřně. Skály jsou pískovce. Ve vsi zůstalo několik matek s malými dětmi, starci, čtveřice válečníků se střídá ve strážním domku.

Přichází se sem obcerstvit bližší hlídky ze Soutěsek rudého písku. Zbytek bojeschopného obyvatelstva se shromažďuje do armády táhnoucí proti současnému úhlavnímu nepříteli - Vranám, hlídky jsou rozmístěny směrem od hory k Lasičkám.





10.4 Vad-Varovo doupě

Skalní doupě bylo vyhloubeno generacemi Dar-Jinských šamanů. Za zhruba dvacet let působení na této funkci Vad-Var obydlí zvětšil, upravil svým potřebám. Lidé z vesnice vědí, že jeho příbytek je ve skále rozlehlý, jak moc s naprostou přesností neví nikdo. Mimo přední obytnou místnost nikoho nebere, výjimečně své zásobovatele a klienty do alchymistické dílny. Lidé rozlehlost mohou tušit jen podle šachty, kterou se z obydlí ve vyšších polohách na skále spouští dolů zásoby – je poměrně hluboko v masivu.

1. Běžná obytná místnost: lůžko, kamna, koše s šatstvem, několik demižonů s datlovou pálenkou, olivovým olejem, koše a vázy s běžnými užitkovými věcmi. Lůžko pokryto korami kožešinou coby přehozem. Na zdi tapiserie, na zemi koberečky, těžký závěs kryjící vstup do dílny nad ním bledě svítící složitá runa. Postava bez nebeského kamene nedokáže závěs odkrýt.

2. Alchymistická laboratoř. Uprostřed dlouhý stůl vytesaný ze skály, na něm aparatury, pytlíky surovin, všemožné profesní krámy, držák s flakóny, v němž je možno nalézt několik hotových lektvarů o spíše malé hodnotě (podle úvahy PJ), bastardský meč s dírkou připravený na vložení kamene, svazek psaný v runách. Pod stropem visí svazky sušících se bylin, které krom chemikálií poskytují pracovně těžký omamný pach. Místnost je členěna dvěma sloupky stejně jako stůl tesaných přímo ze skály. Druhá kamna, jež využívají stejný komín, jako obytná místnost. Tato jsou rozměrnější. Připraveny kotlíky i otop. Zaujme stěna proti vstupní: je pokrytá malými poličkami, na každé jeden exemplář zvířete: vycpaní savci, ptáci, ještěři, nabodaní motýli ve všech stádiích vývoje, obecně nesčetně druhů hmyzu, pavouci, ale i naložené exempláře, ryby, plazi, včetně mořských. Zoologie je Vad-Varův největší koníček a za exempláře cizokrajných potvůrek je ochoten drazé platit (může povědět Naj-Dun, který sám mu několik tvorů do sbírky donesl. Problém je, že Vad-Var je chce buď živé, čerstvé, nebo profesionálně vycpané, žádné hnijící mrtvoly; nehledě na alchymistické využití vnitřností takovýchto tvorů.).

Vstup dále je strážěn zeleným nebeským dveřním kamenem nemalé inteligence. Dokud se jej postava nedotkne, nejeví známky života. Po dotyku prasklina, kterou je horizontálně „poškozen“, se změní v ústa. Kámen je poměrně ukecaný, nemá tu společnost, rád vyslechne novinky, i leccos práskne na svého pána a především varuje, že neradno je vyjímát jej ze zdi, je svázán runou. Pokud by to někdo přeci zkoušel, šťourat do něj mečem či zlodějským nádobím, bude odměněn dvěma zelenými blesky. Kámen má pojistit Vad-Vara, aby se mu nikdo dál neprocházel po domě, ale i on počítal s tím, že ani kámen není dokonalá ochrana (viz dále).

Kámen je nadšený hádankář: postavy pustí dál za hádanku, kterou on neuhodne (int. 13), nebo pokud ony uhodnou trojici jeho hádanek. Koukání na zoologické exponáty mu trochu zatemnilo myšlení (i v hádankách, které dostane, bude odpovídat často zvířecími odpověďmi), tedy jeho hádanky se budou vesměs týkat zvířat. Všichni tvorové by se měli dát nalézt v jeho sbírce.

I.

Oblečení v provázku
Na cestu změny, vlastně procházku
Na křídlech
Tak už leť!
(kukla)

II.

Ve zbroji jsme zakutí
Nestačí mít meč
Snad jen dobré obutí
Věř si, čemu chceš.
Náš dům byl ti potravou
Nechtěl bys ji zpět
Tomu věř.
(hovnivál)

III.

Brnění jak z plátek duhy
Však žádný meč ba ani štít
V říčním bahně nezanechá stopy
Rychleji zmizí, než chtěla by tě stít.
(ryba)





3. Malá místnost. Na zemi leží bastardský meč, v hrušce mu žhne vsazený rudý kámen. Jakmile vkročí první postava bez nebeského kamene, meč se zvedne ze země a zaútočí na *ni* (viz *Bestiář: Tančící čepe*)). Vstup do 4. je za těžkým závěsem. Při pozorování chodby do 9. je možno zahlédnout problesknutí světla.

4. Po odtažení závěsu každý, kdo pohlédne do místnosti, spatří přímo proti vstupu magický runový ornament. Runy tančí, mění se, plně upoutávají vetřelcovu pozornost. Jde o dílko pokročilé runokresby. Oběť hází proti pasti Int ~8~nic/strnutí na 1 směnu. Oběť je nucena sledovat obrazec, který jí při neúspěchu v hodů způsobí omráčení. Má stále otevřené vytřeštěné oči, není schopna reakce. Obrazec působí na každého, kdo se na něj podívá, osoba znalá runokresby má +1 k hodů, stejně jako postavy, které již mají s tímto úkazem zkušenost: každý další pohled sníží past o 1 až do doby, kdy postava neuspěje, pak již nad ní obrazec nemá moc. Postava přijde k sobě po směně, dalšímu incidentu lze předejít zakrytím obrazce (má 1,5x1,5 sáhu západní vproštěd stěny), či jeho zničením: je kreslen barevnými hlinkami, které snadno ulpívají na prstech, snadno ke smazání. Po probrání pálí a slzí oči

Jsou zde maličká okénka pod stropem ven, dopadá sem poskrovnu přirozeného světla. V důkladných koších jsou v plátnech zabaleny knihy často psané runami, ale několikero titulů přečtou i postavy. Jedná se o převážně alchymistické příručky psané cizokrajnými mistry, několik listin psaných poznámek přímo Vad-Varem. Je zde k mání kniha o nebeských kamenech, kde postavy mohou načerpat zkušenosti, alchymisté se dovzdělat. Najdou se i prázdné svitky, psací potřeby. Z knih pro příklad: Světlokamení, O runách sil kamenných uchopujících, Kterak Dušice měsíčné využití by neškodily, cestopis, nějaká próza. Většinou jde o ruční opisy, často po okrajích doplňované poznámkami. A o zoologii samozřejmě. O přeměně dokonavé a nedokonavé, kteréžto téma hmyzu zajímá Vad-Vara především.

V rohu pod ornamentem další kámen ve zdi, neinteligentní, neživý, jen po dotyku vydává bílé ostré světlo na čtení. Pod kamenem čalouněné křeslo z dovozu, na něm položená kniha Polarita elementů: věštoživly run. Ve stručnosti v této knize se pojednává o moci elementů při zjišťování run, o různých aparaturách využívajících elementy k zobrazování run, jak je vytvořit, jak si runy vykládat a dále je přenášet. Pro většinu postav i alchymisty a stínotepece do 9. úrovně to bude dost nesrozumitelné, ale kniha může dát nápovědu, pokud by se postavy chtěly zabývat 11. a nevěděly co si tam počít.

5. Chodba se čtyřmi výklenky, v každém tapiserie vyobrazující nějaká cizokrajná zvířata (tygr, slon, polární liška atp.) a vysoká váza/amfora. Dvě od jihu jsou plné datlového vína, další prázdné. Nápadnost tajných dveří za tapiseriemi nechť stanoví sám vypravěč tak, aby schrána byla k nalezení i družinou bez zloděje. Je to starší schrána po předchozím šamanovi, autorem nových skrýší je až Vad-Var. V úkrytu bydlí akorát pavouk. Vchody do kumbálků středních výklenků by měl najít jedině zloděj z toho do 7. jen opravdu s velkým štěstím.

6. Menší Vad-Varova „pokladnice“. Místnůstka vystlaná koberečky a tapiseriemi naházenými bez ladu a skladu. Několik z nich jsou věštecké tapiserie známé šamanky Tkadleny, které mají jak sběratelskou cenu, tak jsou i užitečné, ovšem nikoli postavám. Jeden z koberců má v sobě antigravitační okouzlení. Ovšem je zapotřebí spouštěcí formule (pod nátlakem může prozradit Vad-Var, nebo theurg v družině či blízkém městě provést výzkum).

7. Místnůstka brány. Na zemi nakreslen kruh z run, který přenáší do svého protějšku v místnosti

8. Větší Vad-Varova pokladnice. Šaman je známý svým sběratelstvím převážně kamenů, ale i jiných cizokrajných předmětů. Postavám může vrtat hlavou, že někde je přeci mít musí - většina užitečných šla do zbraní bojovníků jeho kmene, do amuletů, pro ochrany, byla obohacena o

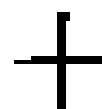




alchymické praktiky a zase odešla. Často se stává, že cizinci přijdou s kamenem, který sami chtějí použít, pokud bude užitečný, ještě doplatí Vad-Varovi za práci, a zase si je odnesou. Ale několik kousků si schovává. Necht' PJ sem umístí, co si dovolí družině dát, družina by neměla zapomenout (nebo by se zde měla dozvědět), že ne všichni šamani-alchymisté s kameny umí pracovat, že zasazení kamene do předmětu je procedura nákladná (ve výsledku by měla být jen o málo levnější než povolání démona). Pokud by byl Vad-Var v ohrožení života a družina by tuto skrýš našla, začne kupčit o život i sliby vsazení těchto kamenů do věcí. Pak jsou zde i nějaké jím ceněné věcičky jako magické zrcátko pro vyhledávání magenergie (zvyšuje pravděpodobnost uzření magenergie až z dalekého severu). Dále hmotné šamanovo bohatství ve formě měšce s drahokamy v hodnotě cca 50zl a měšce se zlatkami barbarské městské ražby. A samozřejmě záložní magenergie, železná zásoba. Dobře uskladněná. K tomu výbava dobrodruha z časů, kdy jako mladík sám Vad-Var navštívil Suché jezero a své první kameny posbíral: šupinová zbroj a milovaný krátký meč, nicméně zbraň nehodící se pro okouzlení, tedy v nostalgii zabalená a schovaná.

9. Příbytek undiny. Vodní nádrž je hluboká na dva sáhy, žije v ní povolaná undina, občas ji dále zásobuje. Současná undina má životaschopnost 3. Dno je poseto mincemi. Nádrž slouží jako vidoucí kámen, za minci ukazuje střípky budoucnosti. Jak undina čerá vírem vodu, voda se leskne, vrhá odlesky zlatavého světla po zdech, asi to není jenom voda. Na nepovolané na šamanův příkaz slouží nádržka jako další „past“. Když postavy hodí minci, hladina se vyhladí, ukáže výjev z rodných krajin dotyčného. Místa, jež důvěrně zná a dobře poznává. Výjev zahálí kouř následován plameny, ty se mění do válečného výjevu, kdy je vše ničeno a zabíjeno nepřáteli, skutečnými protivníky dané oblasti, nikdo přízračný (takže podhorskému barbarovi se zjeví pouštní klany, jak vítězí nad jeho lidem). Postava pozná i sebe zabíjeného. V dalším závanu kouře se zformuje tvář postavy, která na hladinu hledí. A to se stane každému. Vad-Var později postavám vypráví, že se chystá nebezpečí pro celý svět a tak dále, že všichni směřují do války, že za to mohou zhoubné vlivy Dvojího měsíce, přicházejí cizinci z hlubin pouště a jeho klan ve spojení se všemi dalšími z hamady proti nim jde bojovat, jeho že je potřeba na výzbroj této armády a pokud neuspějí, válka se rozšíří celým světem. Tedy je nutné, aby jej nechali žít. Nu, co je na tom pravdy, necht' si postavy zjistí jinde. Že jsou barbaři ve válce skoro pořád, o tom není pochyb, ale tajemný nepřítel z hlubin pouště se zatím neobjevil. Nádrž undiny má způsobit pouze citové nalomení postav, vyvolat v nich pocit ohrožení, nejlépe je zahnat domů.

10. Chodba je pomalována ornamenty, vypadají jako škrábance na zdi a pokud se zde pouze prochází a neprohledává zdi důkladně, nejspíš si jich postavy ani nevšimnou. Při detailnějším průzkumu je zde druhý návod pro 11: symbolika žvlů.





11. Malá místnost, hůře tesaná než ostatní, zdi jsou pokryty zdánlivými škrábanci. Při zevrubném prohlédnutí past na Int~4, dotýčný si všimne, že jde o písmenka. Při detailnějším průzkumu to napadne každou postavu, co umí číst. Přechází zde velmi špatně, spíše připomíná vrypy po tesání, než slova.

Na stropě mimo dalšího škrábancového nápisu je dřevěný poklop.

Uprostřed je stolek z tmavého lakovaného dřeva. Na čtyřech stranách jsou prohlubně, uprostřed v další podobné prohlubni vsazena koule z narudlého mramoru. Pod stolem čtyři misky se symboly živlů: dřevo – uschlé olivové snítky, oheň – uhlíky, kov – hrudka rudy, voda – voda. Misky pasují do prohlubní. Místnost odpovídá zobrazení na mapě, sever je proti dveřím, jih tam co dveře, západ nalevo, východ napravo, stejně jsou i prohlubně ve stole. Stolkem nelze hýbat (*viz přílohy: stolek s miskami*).

Nápisy na zdech a stropě:

**Tíseň hlubin
Smrti stín
Tma přísluší severním**
(sever / voda)

**Život v žilách
V srdci troud
Neboj se k západu plout**
(západ / dřevo)

**Kámen kosti uprostřed
Nezapomeň otáčet**
(strop / střed / země)

**Bílý meč
Chladný žal
Naposled tě uvázal**
(východ / kov)

**Vřelá náruč lávy
Jen se spal
Jih je žhavý pán**
(jih / oheň)

Po správném umístění a roztočení koule světla pohasnou, na všechny zdi se promítnou světlem psané runy. Konkrétně runy příslušející ke kameni/kamenům, který má družina, čímž ušetří část nákladů na výzkum vazebné runy.

12. Zmiňovaný poklop do druhého patra, vede krátkou šachtou zakončenou dalším podobným poklopem. V šachtě je provazový žebřík.

13. Alchymistova zahrádka. Pěstírna vzácných jeskynních rostlin/živočichů, vesměs využitelné pokud ne přímo k destilaci magenergie, tak jako cenné suroviny. Po příchodu se světlem většina stvoření reaguje nelibě, hýbající se snaží před ním stáhnout či jej zhasit, jiné s infravnímáním vycítí přítomnost teplého masa. Procházka zahrádkou se družině nebude líbit (*vi. Bestiář*). Konflikty by však měly být snadné a spíše pro atmosféru, umocnění dojmu ze zahrádky.

Po stěnách jsou police a regály plné bedýnek s hlínou, zde se nevyskytující kamením, pískem či štěrkem, v nichž si hoví nejružnější houby, zakořeněná stvoření i květiny. Většina věcí působí bledě a neduživě, má často průsvitné stvoly. Vzduch je tu nahořklý exotickými výpary. Postavám s odolností nižší než 10 se tu bude dělat mdlo.



14. Šachta do horní vsi. Tudy spouští nebo dostává šaman zásoby v dobu kdy má příliš práce, již nemůže přerušit. Především se jedná o králíky pro krvemilné rostlinstvo.

15. Meditační místnost ba přímo menší sál. Je podepřená několika ponechanými kusy skály ve formě sloupů. Zadní jižní část je zcela tmavá. Na stropě je zavěšeno několik zvonků všemožných tvarů, z všelijakých materiálů a několik plodů hrajícího stromku (viz *Bestiář: Alchymistova zahrádka*). Vydávají chřestivé zvuky, plody stromku pouští k zemi vločky, na polštářích i ležícím šamanovi je již slabý poprašek; světélkují. Mezi zvonky je zavěšeno i srdce velikostí odpovídající hledanému, vespod má zdířku podobnou jako meč připravovaný na kámen v pracovně. Šaman zde leží zdánlivě v transu, oči otevřené, upřené na strop. Na hrudi má viditelně na šňůře zavěšený bělomodrý kámen. Když se postavy přiblíží na dosah, foukne a z prášku se zvedne postava tvořená vločkami (ovšem větším počtem, než na šamana mohlo kdy nasněžit), je postavou identická s šamanem, v ruce svírá přízračnou šavli. Více než vločkami je tvořená magií zvonového kamene. (viz *Bestiář: Vad-Varův stín*). Sám Vad-Var vypadá duchem nepřítomen, do souboje nijak nezasahuje, útok na něj je v tuto chvíli jako na nehybného protivníka. Není problém jej pouze omráčit. Ani pak se ovšem stín nerozplyne, bojuje s družinou z vůle zvonového kamene. Bitva by měla být středně obtížná, znesnadněná psychickou magií zvonu.

16. V centru je velký, zdánlivě skleněný zvon na nízkém podstavci z podobného čirého materiálu. Podstavec má po obvodu jamky pro kotouče s obrázky, které leží opodál. Zvon stojí na zemi, má sáh na výšku, půl sáhu v průměru. V místě, kde by obvykle měl závěs, je další z bledých nebeských kamenů. Ten po dotyku vypustí bílým světlem psaný text uvnitř zvonu. Text je logickou hádankou na správné poskládání kotoučů k vyhlazení povrchu podstavce zvonu. Opět jde o elementovou symboliku, tentokrát s obsazením barev. Na severní straně je jamka pro kotouč vybarvena černě, na jižní rudý, na východě bílý, západní je hnědý, ostatní 4 bezbarvé. Kotouče jsou všechny čiré, je na nich vyobrazeno osm zvířat: **Vlk, opice, drak, fénix, had, ryba, kůň, orel.**

Text dává tyto návody, vysvětlení kurzívou:

Točím se proti směru slunce, černotou počínám, osm přátel mám

Slunce putuje od východu k západu, zde je myšlen směr, v jakém se skládají obrázky za sebou. Pokud jsou ve světě známy hodiny po našem, může se text změnit „po směru hodin“. Jako první je brán severní symbol s černým podkladem, ale postavy zřejmě ani nenapadne vztahovat světové strany k označování u zvonu.

Vlk není rudý, nechce pozřít opici ani fénixe

Nechce pozřít = nesousedí s nimi.

Největším nepřítelem hada je ryba, však ten draka i fénixe plamenem spálí.

Největší nepřítel = protilehlý, spálí je plamenem, protože je v barvě plamenů rudý a oni s ním sousedí.

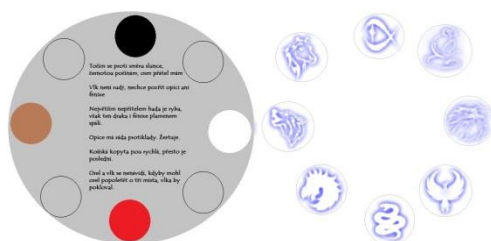
Opice má ráda protiklady. Žertuje.

Mezi černou a bílou na SV.

Koňská kopyta jsou rychlá, přesto je poslední.

Orel a vlk se nenávidí, kdyby mohl orel třikrát popoletět, vlka by pokloval.

Správné pořadí od S po SZ je Ryba-Opice-Orel-Fénix-Had-Drak-Vlk-Kůň.



Po vyskládání správných symbolů text zmizí v jasném záblesku a vynoří se nový: **“Půjč si mé přátele.”**

Na kameni navrchu se objeví prsten (viz *Předměty: Prsten elementů*). Vad-Var před několika dny vložil svůj prsten zpět, aby mu dobil magenergií. Dále jsou zde stopy po krvi směrem od šachty k zahrádce, stažené kočky králíků, zakrvavený stahovací nůž, krev je stará cca den.





11. Předměty

(tipy na dárky pro hráče)

Prsten elementů

Pomocí prstenu je možno povolat na pomoc elementála. Jeho magenergie se doplňuje opětovným vložením do zvonu.

Pro postavu vyvolávající elementála platí totéž co pro theurga, že vyvolaný elementál může mít maximálně polovinu vyvolávačovy úrovně. Postava navíc nemůže určit, jakého elementála povolá, pokud nemá instrukce k používání od Vad-Vara. Jedině jiný theurg dokáže prsten užívat bez omezení. (Ne)theurgům se pouze z 60% se podaří vyvolání, těchto 60% se dělí rovnoměrně mezi čtyři živly.

Prsten má 50 magů.

Srdce zvonu (zvonový kámen)

Prokletý kámen zvonu. V držení postav působí na jejich povahu, posiluje magické schopnosti, učí nová temná kouzla, dovoluje např. omezené vysávání životů soupeřům – tedy část přelévána na postavy apod. Záleží na úvaze vypravěče. Rozhodně dlouhodobé držení kamene by mělo postavy výrazně posílit, ale vytvořit na jejich duších poskvrnu. Než prostým hrubým zásahem do přesvědčení dokáže kámen např. zaviňovat některé herní události: na postavách se zevnitř pozná (nějaké vnímavé CP), že není vše v pořádku a adekvátní tomu budou reakce. Mohou se je začít snažit kontaktovat příslušníci „temné strany“ – kněží, ďáblové, cechy vrahů a zlodějů, temné politické frakce - co je po ruce.

ODMĚNY PÁNA DVORA

Kování vyverny

Kování na pochvu ve tvaru okřídleného ještěra, údajně vyverny. Zbraň uzavřená v pochvě s tímto kovááním má na první vedený útok po alespoň šesti hodinách pobytu v pochvě šanci způsobit dodatečné zranění 1k6 kyselinou.

Želví amulet dlouhověkosti

Svrasklý vak - zřejmě vysušené želví vejce – zavěšený na koženém řemínku. Nosí se kolem krku. Dává nositeli alespoň malou šanci dožít se želvího dlouhého věku. Dává mu dva životy k maximu, každou noc regeneruje o jeden život navíc.

Porcelánová kořenka

Drobná nádobka s uzávěrem z křehkého cizokrajného čistě bílého porcelánu. Každý den se v ní objeví exotické alchymistické suroviny v hodnotě 1 – 30 zl, každý den jiné.



12. Slovo závěrem

Zpracování příběhu do použitelné podoby pro ostatní je velká výzva. Je to tvrdý test mistrovství ve vypravěčství a literárních dovednostech. Dobrodružství musí být sepsáno tak, aby se v něm kterýkoli jiný Pán Jeskyně rychle a intuitivně pohyboval. Pokud něco takového máš nebo si na něco podobného troufáš, budeme moc rádi, když se s námi spojíš. Najdeš nás na adrese www.DraciHlidka.cz

Pokud máš nějaké vlastní dobrodružství, o které se můžeš podělit, udělej to!



© 2018 Petra “Ascella“ Vřesová

Ilustrace obálky: Petr Přichystal

Korektury: Petr “Pret“ Vařeka

Mapy: Lukáš “Bunny“ Králík

Všechna práva vyhrazena

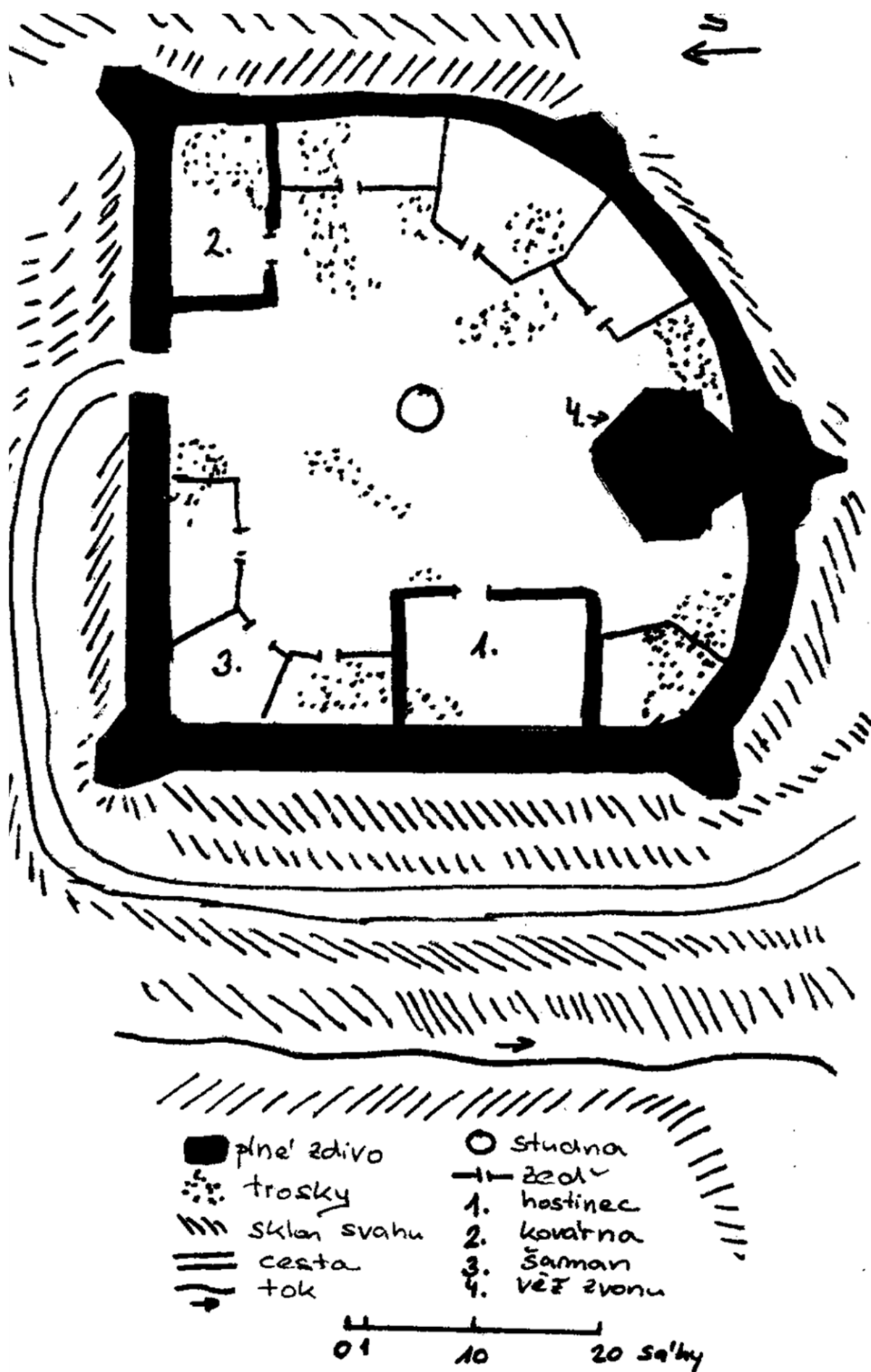
Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora.

Původní zdroj byl upraven do podoby příručky, která je umístěna k volnému stahování na portálu www.DraciHlidka.cz, a určena hráčům fantasy RPG her.

Jde o volně použitelný zdroj za podmínky zachování informací o autorovi a portálu Dračí Hlidka. Není povoleno umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či uložistiích.



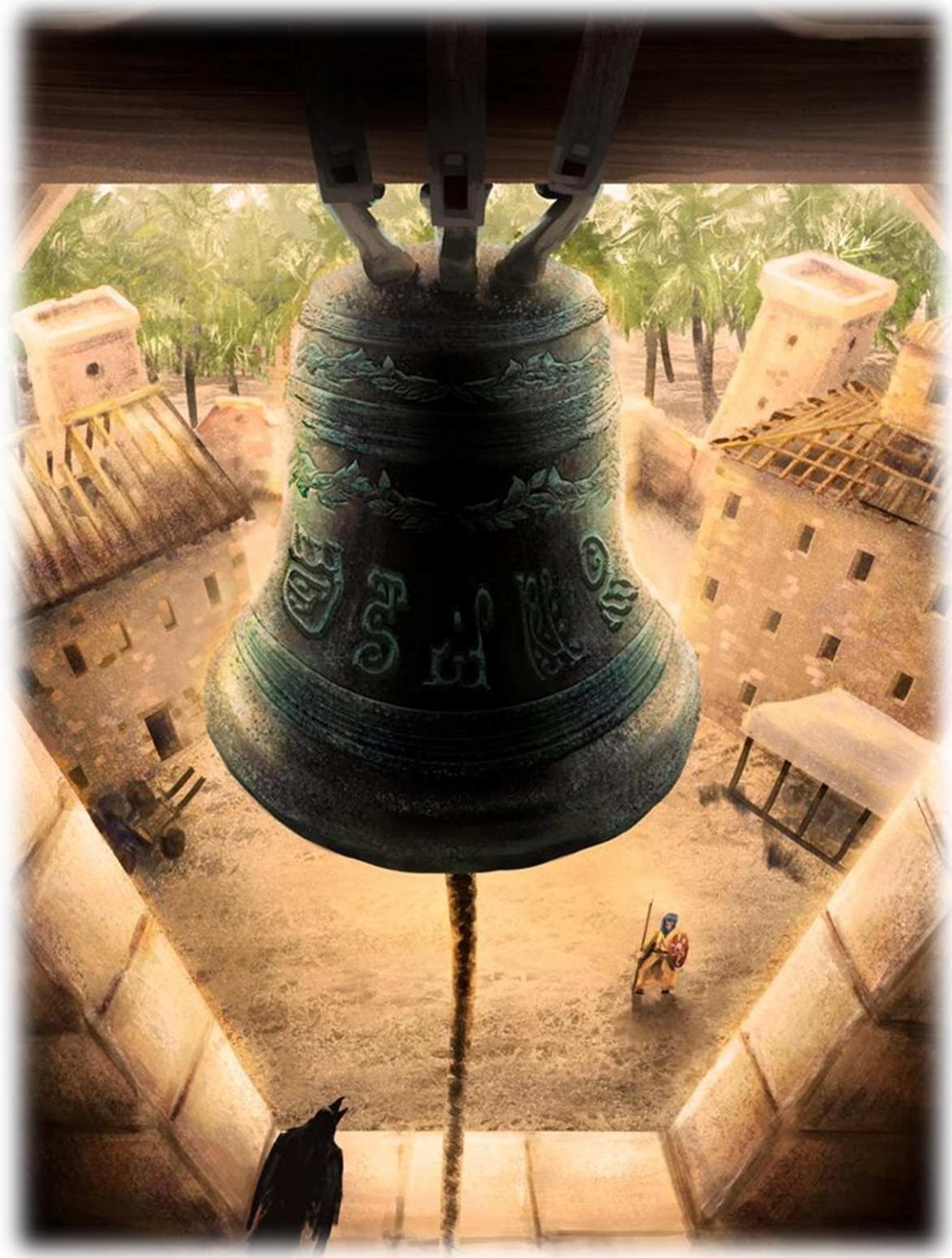
13. Mapy, přílohy, hádanky

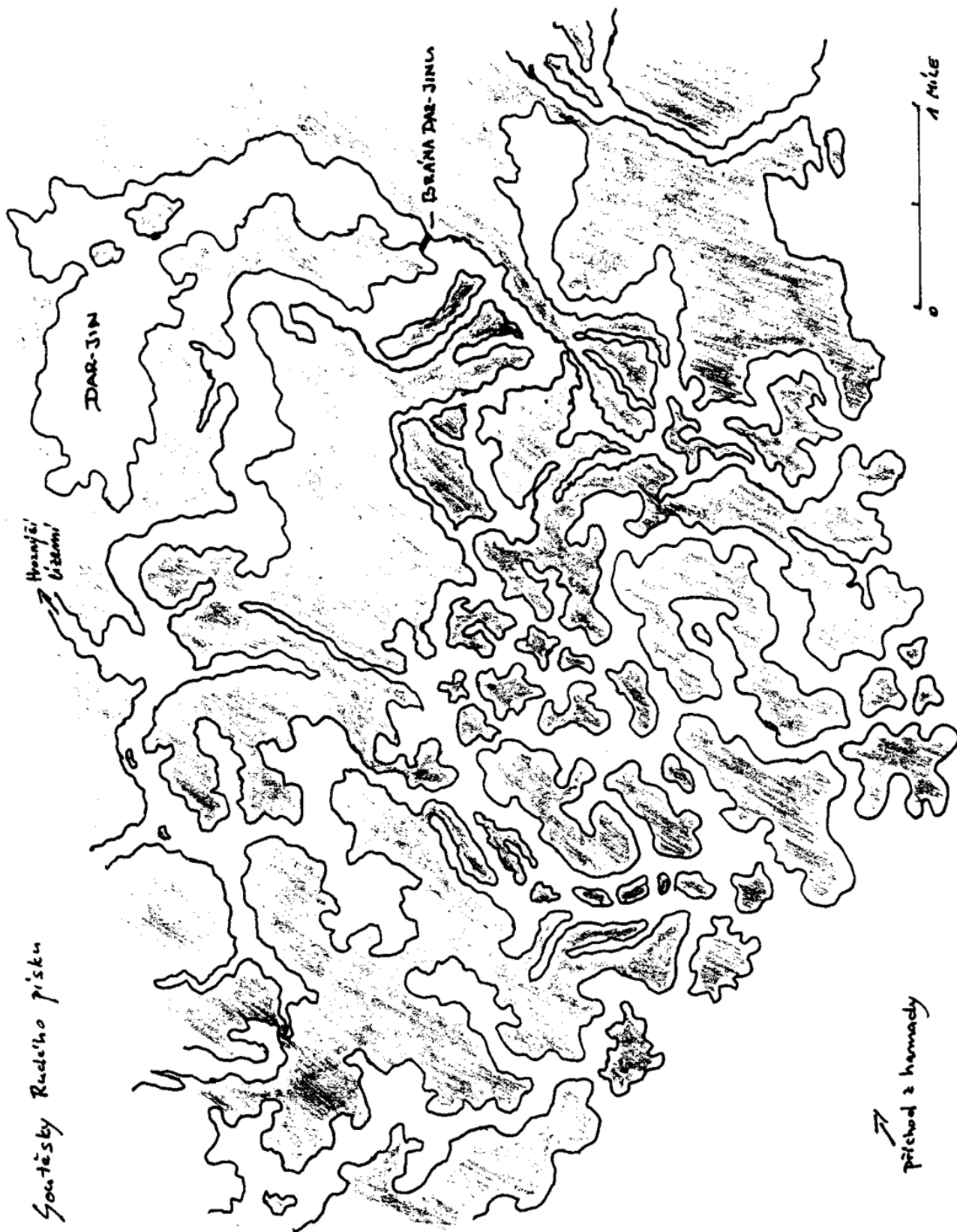


Zvon-Dvor

Slunce se chýlí k obzoru zbrázděnému siluetami skalních věží, obarvilo rozptýlený prach ve vzduchu na rudo. Jste unaveni celodenním putováním pouští, od minulé vsi klanu Šakala, kde jste zaplatili za oběd a vodu nehoráznou sumu, uběhlo již několik hodin. Podle šakaliho stopaře jste již dávno měli být na lasiččím území a dopřát si zaslouženého odpočinku v hostinci Las-Charu, ale cesta jakoby snad neubíhala. Štěrk vám chrastí pod nohama, když krok za krokem postupujete na západ. Stezka na kamenité zemi skoro není patrná. Mohli jste z ní snad sejít? Ne, zdá se, že tu a tam za staletí vyježděné koleje od těžkých kupeckých vozů jsou vidět.

A tu, na skalním výběžku nad stezkou, vypadá to na shluk palem, zeď, věž vyčnívající nad hradbu. Může to být konečně Las-Char? Nevidíte stáda, neslyšíte pokřik honáků ani hrajících si dětí. To místo působí pustě. Ano, ta hradba je přizříčená, ta věž očazená požárem. Ale co se to na ní leskne v posledních paprscích? Zvon? Stezka se zdá být dobře patrná, míří k tomu dvorci. Když ne Las-Char, tak alespoň bezpečí starého opevnění. Z vrchu bude rozhled, tábořiště za hradbou bude dobře hájitelné, kdyby vás snad sledovala nějaká loupeživá banda



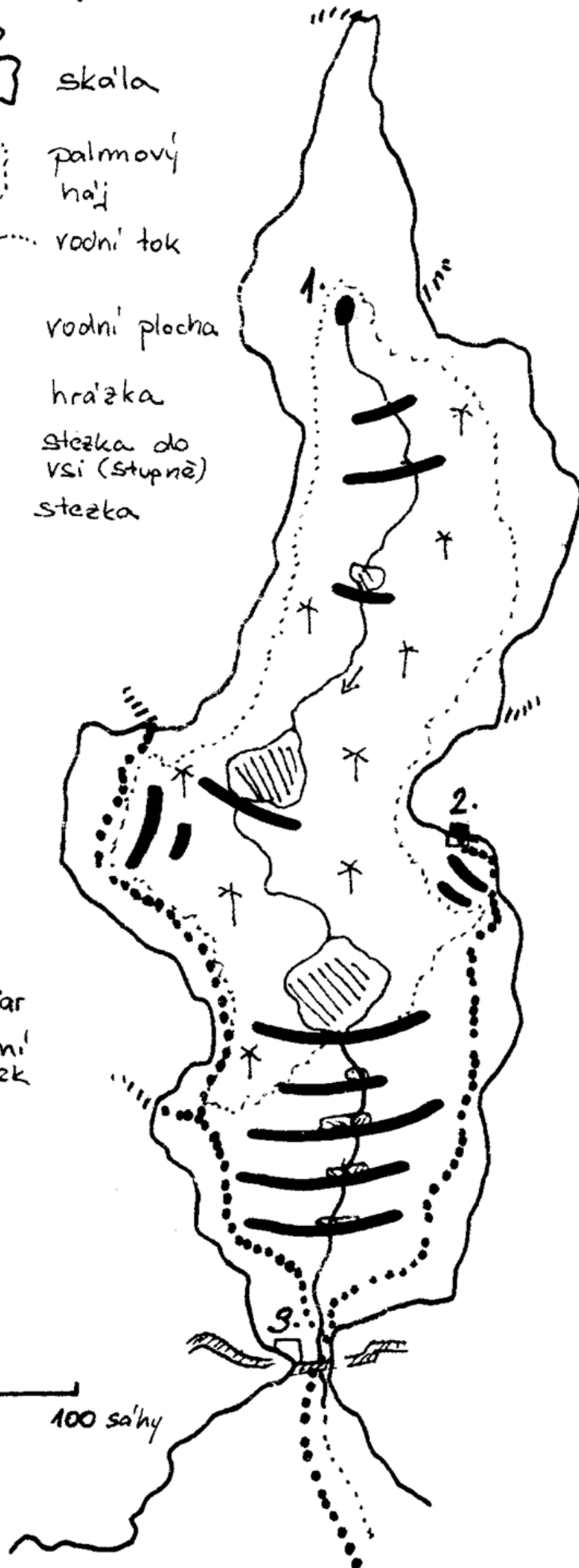


Dar-Jin

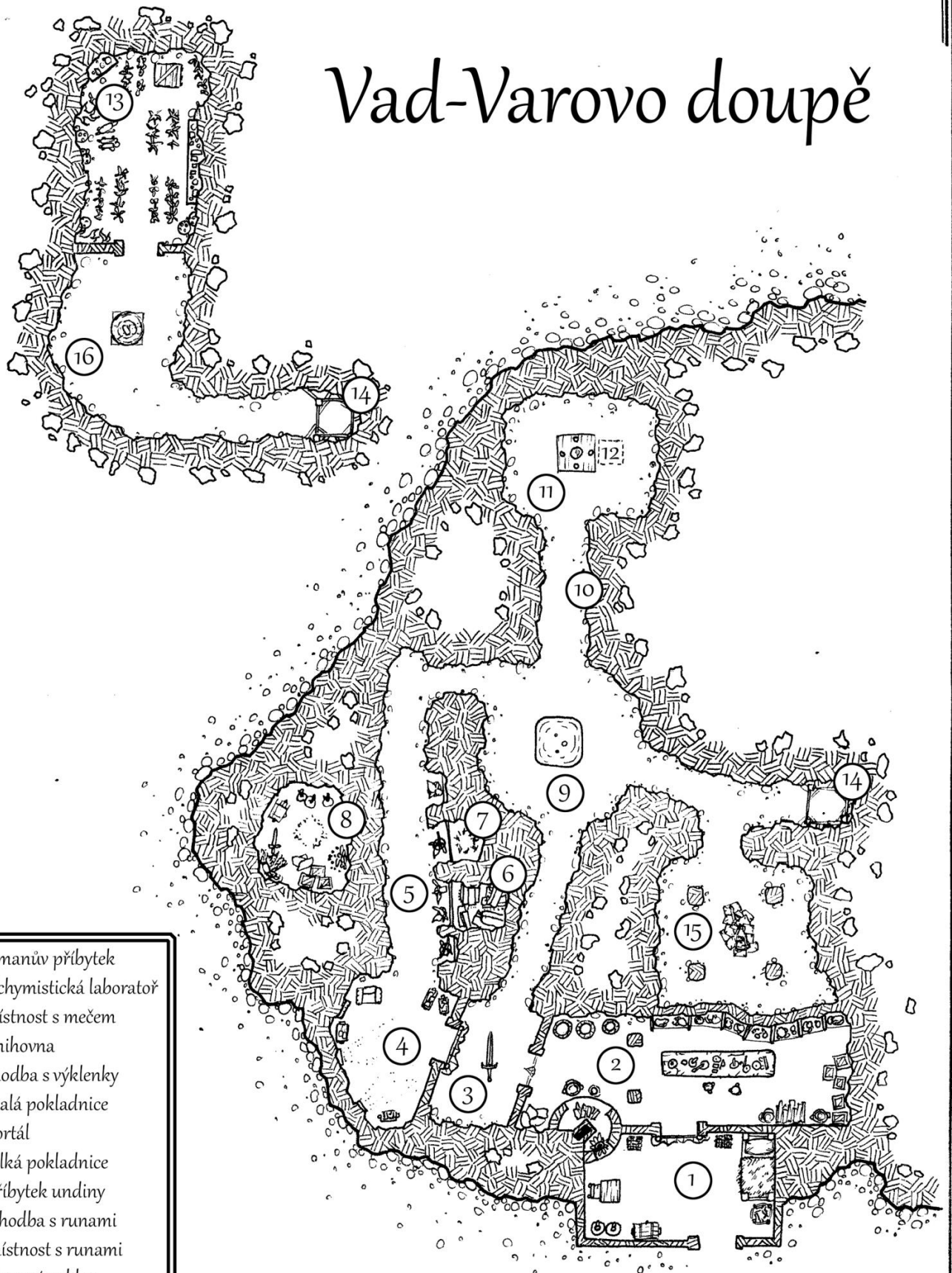


1. Jin
2. Vad-Var
3. strážní domek

0 100 sa'hy



Vad-Varovo doupě



- 1 - šamanův příbytek
- 2 - alchymistická laboratoř
- 3 - místnost s mečem
- 4 - knihovna
- 5 - chodba s výklenky
- 6 - malá pokladnice
- 7 - portál
- 8 - velká pokladnice
- 9 - příbytek undiny
- 10 - chodba s runami
- 11 - místnost s runami
- 12 - stropní poklop
- 13 - Vad-Varova zahrádka
- 14 - šachta
- 15 - meditační místnost
- 16 - místnost se zvonem

Oblečení v provázku
Na cestu změny, vlastně procházku
Na křídlech
Tak už leť!

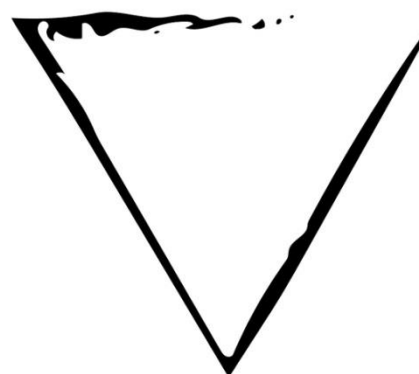
.....

Ve zbroji jsme zakutí
Nestačí mít meč
Snad jen dobré obutí
Věř si, čemu chceš.
Náš dům byl ti potravou
Nechtěl bys ji zpět
Tomu věř.

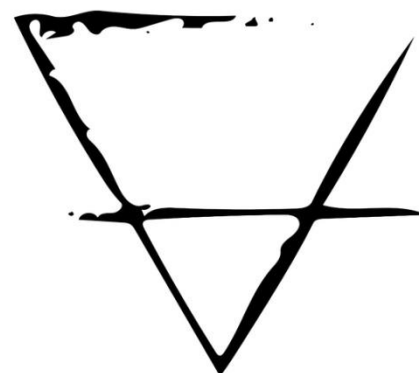
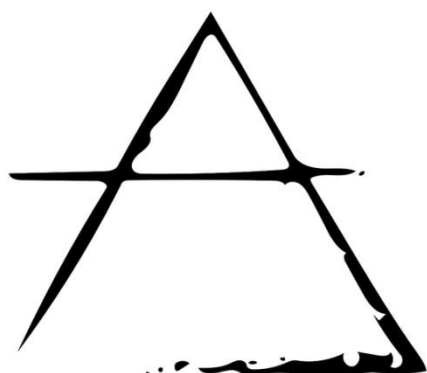
.....

Brnění jak z plátek duhy
Však žádný meč ba ani štít
V říčním bahně nezanechá stopy
Rychleji zmizí, než chtěla by tě stít.

Symboly elementů na tesané na zdi



Water



Tíseň hlubin
Smrti stín
Tma přísluší severním

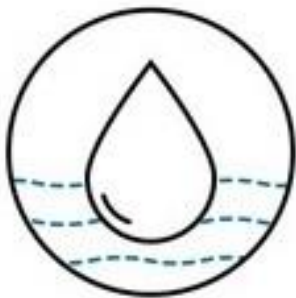
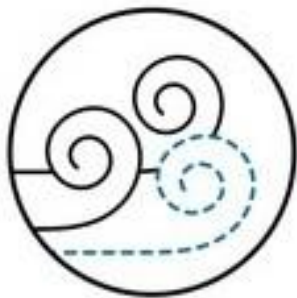
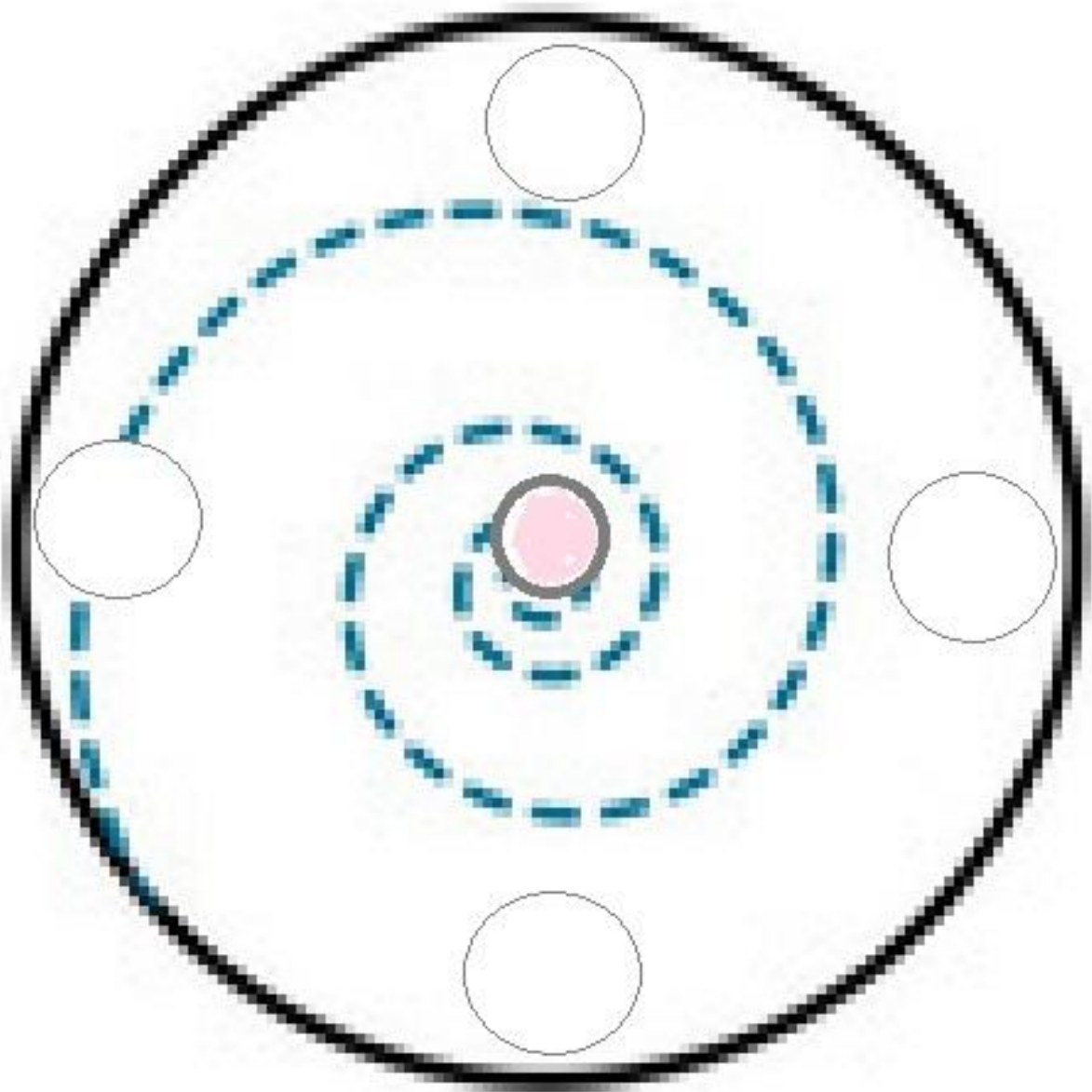
Život v žilách
V srdci troud
Neboj se k západu plout

Vřelá náruč lávy
Jen se spal
Jih je žhavý pán

Bílý meč
Chladný žal
Naposled tě uvázal

Kámen kosti
uprostřed
Nezapomeň otáčet

Stolek s mramorovou koulí a miskami elementů v místnosti 11



Podstavec se zvonem

