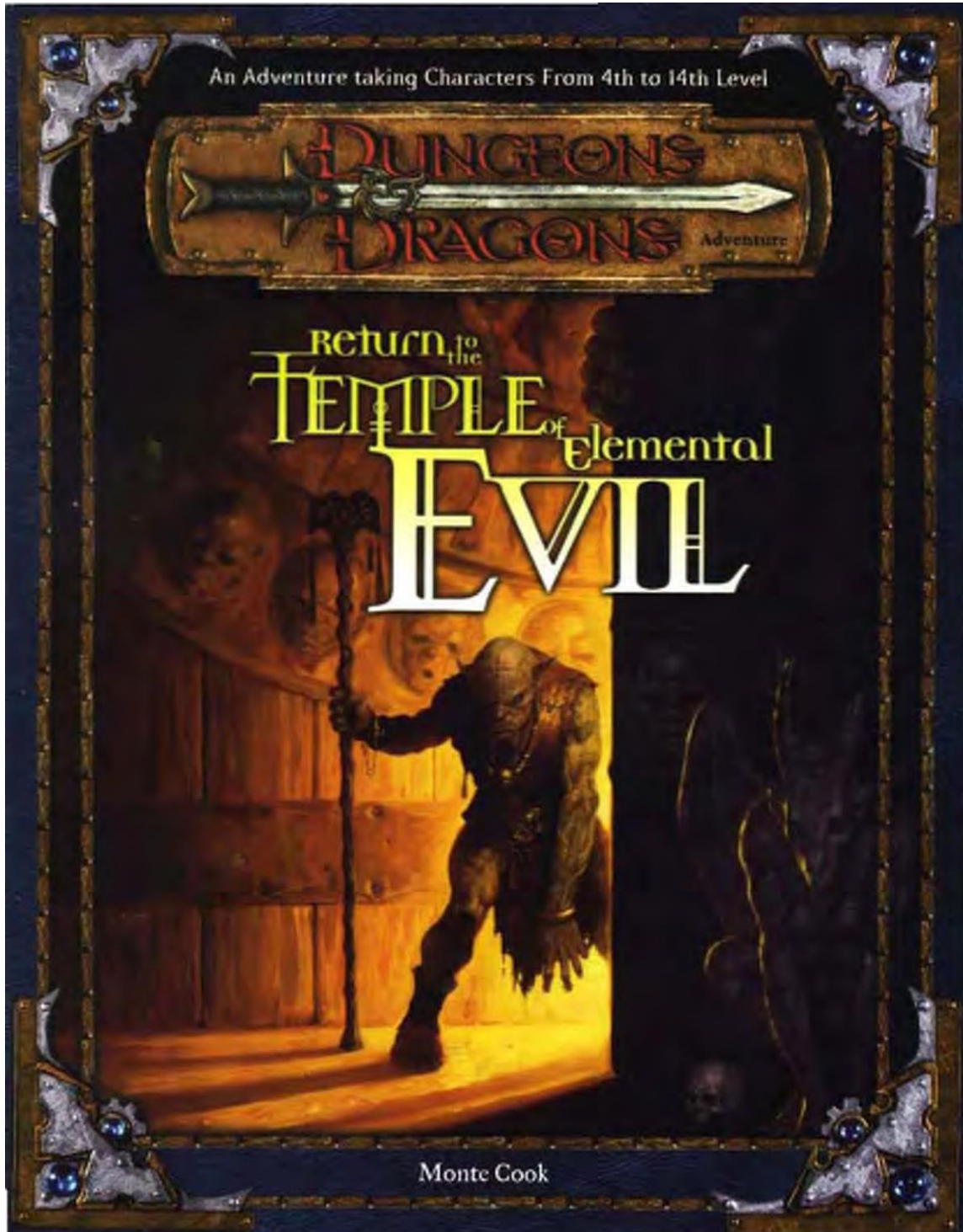


Dobrodružství vedoucí postavy ze 4. úrovně na 14. úroveň

Návrat do Chrámu živelného zla

Revidovaná a do 3.5 edice D&D konvertovaná verze



Monte Cook

Úvod

Návrat do Chrámu živelného zla

Revidovaná a do 3.5 edice D&D konvertovaná verze

Monte Cook

Autoři

Návrh dodatečných bloků statistik: **Jennifer Clarke Wilkes, Andy Collins, Dale Donovan, David Eckelberry, Duane Maxwell, Erik Mona, David Noonan**

Editori: **Jennifer Clarke Wilkes, Andy Collins, Duane Maxwell**

Tvůrčí ředitel: **Ed Stark**

Umělecký vedoucí: **Dawn Murin**

Grafika: **Sean Glenn a Robert Campbell**

Přebal: **Brom**

Vnitřní ilustrace: **David Roach**

Mapy: **Todd Gamble**

Sazba: **Erin Dorries**

Obchodní vedoucí: **Anthony Valterra**

Vedoucí projektu: **Justin Ziran**

Vedoucí produkce: **Chas DeLong**

Zvláštní poděkování Gary Gygaxovi a Franku Mentzerovi za jejich práci na původním Chrámu živelného zla.

Playtestéři: **Bob Baxter, Rich Bue, Andy Collins, Sue Cook, Bruce R. Cordell, Bret Holien, Erik Mona, David Noonan, Jeff Quick, John D. Ratelif, Sean K. Reynolds, Ed Stark, Jonathan Tweet**

Revize a úprava

Výsledek spolupráce členů Return to the Temple of Elemental Evil fóra na webových stránkách Monte Cooka.

Errata shromáždil, editoval a formátoval **Siobhark**

Projekt konverze do 3.5 edice vedl **Andorax**.

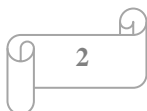
K práci použita verze ze dne **16. března 2004**

Ani konverze, ani errata nejsou žádným způsobem oficiální (i když Monte Cook je zřejmě četl)!

Překlad: **Rytíř** (Úvod, Kapitola 1, začátek Kapitoly 2), **Chrochta** (ostatní)

Doplněno několik obrázků, které by zde být měly a nebyly tu.

Postaveno na pravidlech původního DUNGEONS&DRAGONS® vytvořeného E. Gary Gygaxem a Davem Arnesonem, a novém DUNGEONS&DRAGONS® vytvořeném Jonathanem Tweetem, Monte Cookem, Skipem Williamsem, Richardem Bakerem a Peterem Adkinsonem.



Úvod

Obsah

Úvod	4	Kapitola 7: Obnovený chrám	175
Příprava	4	Zabezpečení/ organizace	175
Jak sehrát dobrodružství	4	Vnější vstup	175
Předchozí hra v chrámu	5	Podzemí	176
Velikost a rozsah	6		
Tharizdun/ Temný bůh/ Starší oko všech živlů	6	Kapitola 8: Ohnivé ohnisko	190
Historie	7	Podmínky v ohnisku	190
Běh dobrodružství	9	Cestování do a z ohniska	190
Požadavky na postavy	10	Zabezpečení/ organizace	191
		Klíč k ohnivému ohnisku	191
		Další setkání	194
Část 1: Homlet a okolí	12	Doplněk 1: Nové kouzelné předměty a nestvůry	195
Historie	12	Nové kouzelné předměty	195
Kam jít a co dělat	13	Nové menší artefakty	197
		Nové větší artefakty	197
		Nové nestvůry	199
		Nová šablona: Půelementál	203
Kapitola 1: Město Homlet	14	Příloha 2: Uctívání Tharizduna	204
Jak použít Homlet	14	Tharizdun a Starší oko všech živlů	204
Tajný kult	14	Kněží Temného boha	204
Město v nebezpečí	15	Úroveň šílenství	205
CP ve městě	15	Doména Šílenství	205
Klíč k Homletu	17	Doména Síla	206
		Nové prestižní povolání: Zkázosněnec	207
Kapitola 2: Vodní hrad	27	Příloha 3: Statistiky CP	209
Historie vodního hradu	27	Homlet	209
Cestou do vodního hradu	28	Vodní hrad	215
Vývoj událostí	29	Město duchů a zničený chrám	218
Klíč k vodnímu hradu	29	Doly okolo kráteru	221
		Vnější a Vnitřní okruh	243
		Obnovený chrám	256
		Ohnivé ohnisko	262
Kapitola 3: Město duchů a zničený chrám	42	Příloha 4: Hráčské materiály	263
Nulb	42	Citáty z deníku Geynora Tona	264
Klíč k Nulbu	43	Citáty z Hederakova deníku	265
Zničený chrám	44		
Klíč k chrámu	46	Průvodce po rámečcích	
		Město Homlet	14
Část 2: Chrám Všepozření	52	Vedlejší dobrodružství	15
Organizace chrámu	52	Dynamické podzemí	51
Náhodná venkovní setkání	55	Klíče	52
		Osada Rastor	56
		Tvorba odboček	57
Kapitola 4: Osada Rastor	55	Řízení důlního vozíku	67
Vliv chrámu v osadě	56	Naznačování	70
Blízký orčí tábor	57	Alternativní vyvrcholení	131
		Stinné stránky démonických implantátů	147
Kapitola 5: Dolyokolo kráteru	57	Vyžití Varachana	158
Historie a geologie	57	Obtížnost Vnitřního okruhu	162
Chrám	58	Spánek ve Vnitřním okruhu	165
Kobky v kruhu	58	Triáda	167
Vstupy do Temných říší	58	Původ Velkého oltáře	171
Náhodná setkání	58	Laret	188
Klíč k Dolům	59	Živlové sféra Ohně	191
Kapitola 6: Vnitřní a Vnější okruh	136		
Vně Vnějšího okruhu	136		
Vnější okruh	137		
Vnitřní okruh	161		
Černá jehla	163		
Část 3: Znovuzrození Živelného zla	174		
Plán Triády	174		
Spojenci z Homletu	174		
Nepřítel z Nulbu	174		

Úvod

Úvod

*Noc znovu srostla celá... Stíny odpočívají
Shromážděné pod křídly většího stínu*

- Clark Ashton Smith, „The Eldritch Dark“

Jedno z nejlepších a obecně nejvzpomínanějších dobrodružství ke hře D&D je *Chrám živelného zla*. *Vesnice Homlet* byla vydána v r. 1979 a brzy se stala velmi populární. Desítky tisíc skupin hráčů poznalo lidi v Homletu a prozkoumalo ruiny chrámu, které byly v jeho blízkosti. A velmi záhy vznikl hlad po pokračování, neboť celé toto dobrodružství bylo jen předzvěstí, velkým úvodem pro něco mnohem většího: *Chrám živelného zla*. Až teprve v r. 1985 však byl vydán modul T1-4 *Chrám živelného zla*, který v sobě obsahoval původní dobrodružství ve vesnici Homlet a detailně popisoval velký chrám, po němž všichni tak toužili.

Zlo však znovu povstalo a jeho hrozbě musí čelit nová družina dobrodruhů. Musí odhalit utajenou moc stojící za starým chrámem a porazit ji dřív, než její plány přinesou své hrůzné ovoce a vyvolají na světě dosud nevídané zlo a ničení.

Návrat do Chrámu živelného zla je postaven na původním dobrodružství *Vesnice Homlet* a *Chrám živelného zla*, stejně jako na *Síni Krále ohnivých obrů* a *Zapomenutém chrámu Tharizduna*. Užijte si to.

Příprava

Abys využil toto dobrodružství, potřebuješ jako Dějmistr (DM) výtisk *Příručky hráče*, *Průvodce Dějmistra* a *Bestiář*.

Text, který najdeš v tmavě šedých ohraničených rámečcích, je informací pro hráče, kterou jim můžeš nahlas přečíst nebo převyprávět v okamžiku, kdy je to příhodné. Texty uvedené v postranních sloupcích obsahují informace důležité pro tebe, včetně speciálních pravidel nebo instrukcí. Herní statistiky nestvůr a cizích postav (CP) uvádíme u každého setkání ve zkratkovité formě, pouze na běžné nestvůry je uveden jen odkaz na stranu v *Bestiáři* (nebo na *Průvodce Dějmistra*, v případě běžných CP). Úplné statistiky speciálních nestvůr a významných CP jsou uvedeny v příloze 3 (více informací viz níže).

Úroveň setkání

Návrat do Chrámu živelného zla je dobrodružství vhodné pro družinu vlastních postav hráčů (VP) na 4. úrovni, i když i postavy na 3. úrovni by měly být schopny zvládnout počáteční setkání. (Budou však potřebovat častěji odpočívát a je větší riziko, že zahynou.) V době, kdy dobrodružství dokončí, budou mít postavy pravděpodobně 14. úroveň.

Jednotlivá setkání, pokud to má význam, mají definovanou celkovou míru nebezpečnosti, kterou nazýváme úroveň setkání (US), což je součet nebezpečnosti (N) všech jednotlivých prvků setkání. US ti pomáhá odhadnout, jak obtížná budou pro tvé hráče uvedená setkání.

Jak sehrát dobrodružství

Každé dobrodružství takovéto velikosti je pro DM výzvou. Abys ho dokázal dobře sehrát, musíš se nejprve dobře obeznámit s celým materiálem. Tím máme na mysli nejen obeznámenost s oblastí, kde se VP právě nacházejí, ale též s těmi v jejich sousedství. V tak organizovaných a komplexních jeskyních, jaké tu popisujeme, se tvorové i PC pohybují. Hraj nepřátele tak inteligentní, jak to jen jde – velká nebezpečnost jsou vždy paměťhodnější než snadná cesta do ráje.

CP a nestvůry

V tomto dobrodružství uvádíme 3 typy CP a nestvůr. První jsou nebojovní. Ti nemají uvedeny žádné herní statistiky ani odkazy, pouze povolání a úroveň. V nebezpečných oblastech jsou nebojovní tvorové jako taková označováni.

Druhým typem je běžná sorta CP a nestvůr. V jejich statistikách je uveden odkaz na *Bestiář* nebo *Průvodce Dějmistra* a chovají se přesně tak, jak se v těchto knihách uvádí. CP můžeš vybavit standardními věcmi popsány v *Průvodci Dějmistra* v Kapitole 2: Postavy nebo jim můžeš dát výbavu podle svého uvážení, ale nedávej jim jiné poklady, než ty uvedené v dobrodružství.

Úvod

Někdy je typický protivník lehce pozměněn, ať už ve vybavení nebo úrovni. V takovém případě jsme prostě všechnu práci udělali za tebe. Pokud byla například zlepšena tvorova Síla, nemusíš si dělat hlavu s výpočtem nového útoku a zranění – herní statistiky tvora již tyto úpravy obsahují.

Třetím typem jsou specifičtí CP a nestvůry. Jejich kompletní popis a statistiky jsou uvedeny v Příloze 3. V textu je na tuto přílohu uveden odkaz.

Obtížnost

Úroveň setkání udává, jakou by měla mít úroveň skupina čtyř postav hráčů, aby mohla dobrodružství zvládnout bez nepřekonatelných obtíží. Jak tato statistika platí pro tvé hráče už však musíš rozhodnout sám. Přesto by však setkání o stejné US měla být pro postavy hráčů zhruba stejně obtížná. Pokud např. tvá družina obvykle bez problémů zvládá setkání s US o jedna vyšší, než mají oni, pak to bude platit pro všechna taková setkání. Samozřejmě můžeš kdykoli nebezpečnost setkání upravit přidáním nebo odebráním počtu nepřátel, změnou úrovně CP nebo přidáním vybavení.

Zkušenosti

Je jasné, že nikdo nemůže s jistotou říci, v jakém pořadí k jednotlivým setkáním dojde. Pokud narazí na osmici zlobrů válečníků (N 5) družina postav na 13. úrovni, pak podle tabulky uvedené v *Průvodci Dějmistra* nedostanou žádné zkušenosti. V takovém případě prostě vypočítej ono množství z posledních známých údajů – vezmi nejnižší Nebezpečnost, za niž by ještě zkušenosti získali a vyděl ji 1.5, čímž získáš odměnu za nebezpečnost o jedna menší.

Jednou z možností, kterou ti vřele doporučujeme, je dávat odměnu ve zkušenosti i za osvobozené vězně, kteří se bezpečně vrátí do svých domovů. Odměna by měla odpovídat síle vězně, je tedy stejná, jako kdyby ho dobrodruzi porazili v boji (minimálně však dávej 100 Zk). Nikdy to ovšem nepoužívej na případy, kdy by za málo námahy získali postavy hodně zkušeností. Osvobozením CP na 18. úrovni z rukou několika orků postavy jistě nezískají tolik zkušeností, jako kdyby ji věznil někdo, kdo by jí svou silou odpovídal.

Předchozí hra v chrámu

Toto dobrodružství předpokládá, že dobrodruzi, kteří napadli chrám před patnácti lety, provedli některé akce, mimo jiné že zničili původní Chrám živelného zla. Pokud jste toto předchozí dobrodružství hráli a v tvém tažení se věci odehrály jinak, máš jen dvě možnosti.

1. Změníš toto dobrodružství tak, aby odpovídalo tvému tažení a světu.
2. Řekneš, že poté, co VP hráčů udělali to, co udělali, přišli CP dobrodruzi a vykonali vše, co se zde předpokládá. Pokud například družina nezničila chrám zničením *Zlatého oka smrti*, předpokládej, že CP to potom udělali. Podobně pokud CP z původního dobrodružství během tvého tažení zemřeli, přičemž tady se předpokládá, že jsou dosud naživu, pak předpokládej, že byli prostě oživeni kouzlem.

Hráči znali původního dobrodružství

Hráči znající dobrodružství *Chrám živelného zla* nejsou žádný problém. Možná že i samotné jejich postavy toto místo a jeho příběh znají od přítele nebo příbuzného nebo o něm prostě někde četli nebo slyšeli podrobně vyprávět. Znalost předchozích dobrodružství je pěkná, ale není ani nutná ani neznamená nějakou velkou výhodu při hraní tohoto dobrodružství.

CP z původního dobrodružství

V herním světě sice uplynulo od porážky Chrámu živelného zla patnáct let, ale někteří nepřátelé (i hrdinové) z prvního dobrodružství jsou stále aktivní. Každý se nachází v jiné části tohoto dobrodružství, ale do hry se vrací všechny tyto postavy: kanovnice Ydej, Elmo, Falrint, Hedrak, Krásný Laret, princ Trommel, Senšok, Smigmal Rudoruká, Spugnor a Zert.

Pokud ti ta jména nic neříkají, buď v klidu – dlouho to nepotrvá. Pokud jsou ti známá, pak záhy seznáš, že i když je toto dobrodružství kompletně nové, budeš se v něm cítit jako doma.

Úvod

Velikost a rozsah

Nazýváme-li *Návrat do Chrámu živelného zla* pouhým dobrodružstvím, trochu ho podceňujeme. Ve skutečnosti je to regulérní tažení. Postavy ho začínají s malou zkušeností, aby na konci už měly poměrně vysokou úroveň. Počítej tedy s tím, že dokončit ho vám zabere mnoho herních sezení, pravděpodobně měsíce a měsíce hraní, a to i když budete hrát pravidelně každý týden.

Nákup vybavení

I když jsou v dobrodružství detailně popsány dvě komunity, dříve či později budou postavy určitě chtít získat vybavení, zejména magické, které nebude k sehnání v Homletu ani v Rastoru. Asi pětasedmdesát mil na severozápad od Homletu leží město Verbobonk (viz mapa 2). Je to velké město s limitem 40 000 zl (viz *Průvodce Dějmistra*, str. 137). Verbobonk už je schopen postavám nabídnout takřka cokoli, co by mohly chtít koupit a na co by měly získáním pokladů z tohoto dobrodružství mít.

Protože tu Verbobonk není blíže popsán, můžeš cestu do města a zpět odehrát rychle, bez zbytečného zdržování. Je to však jen na tobě a hráčích.



Znak Staršího oka všech živlů

Jiná dobrodružství

Během hry se určitě přihodí, že budou hráči chtít udělat něco, s čím v tomto dobrodružství nepočítáme. Pro takovát postranní dobrodružství je tu mnoho příležitostí, ať už vyplynou z děje zde popsaného, z tvého popudu v touze po nějaké změně nebo z něčeho úplně jiného. Při jejich hraní si dej pozor pouze na úroveň postav hráčů. Pokud totiž při hraní těchto vedlejších dobrodružství získá družina významné zkušenosti nebo dokonce úroveň, pak pro ni některá setkání zde popsaná už potom mohou být příliš snadná. Ale příliš si s tím nelam hlavu – systém je v tomto případě samonápravný, protože pak za takovát setkání získají méně zkušeností, takže budou postupovat pomaleji ve svém dalším získávání zkušenosti a tím se srovnají na žádoucí úroveň.

Tharizdun/, Temný bůh/ Starší oko všech živlů

Tharizdun je bytost stvořená z čistě destruktivní síly, mrazivého, totálního vyhlazení a skrz naskrz zlého nihilismu. Je tak strašný, že se v dávných věcích proti němu spojila všechna božstva. Avšak ani jejich spojená moc nestačila na jeho zničení, takže se museli spokojit s jeho uvězněním ve zvláštní sféře k tomu stvořené.

A dokonce i pak, oddělen od Materiální sféry a vymazán ze všech oficiálních historických záznamů, Tharizdun ovlivňoval životy některých smrtelníků. Jeho kult je malý, ale je mu fanaticky oddán. Svou temnou vůli bůh na své následovníky uplatňuje skrze mystické, mysl ničící sny. Cílem Tharizdunových kněží je předat svému temnému pánu tolik energie, aby se dokázal osvobodit ze svého vězení. To bude samozřejmě mít za následek mj. naprosté zničení světa, takže jejich víra osloví jen naprosté šilence.

Aktivita kultu ovlivnila dvě možné cesty ke splnění tohoto grandiózního úkolu. Za prvé se snaží obnovit staré svatyně a artefakty, zasvěcené jejich božstvu. Pozvednutím míst jeho uctívání a použitím strašlivých předmětů vysvěcených jeho jménem posilují Tharizdunovu moc. Za druhé, následující radu, kterou obdrželi při temných věštbách a ve svých nočních mýrách, založili novou církev. Toto nové náboženství, nazývané jednoduše Živelné zlo (které se odkazuje na božstvo zvané Starší oko všech živlů), rovněž předává úctu a sílu nevědomých věřících přímo Temnému bohu.



Tharizdunův symbol

Starší oko všech živlů je ve skutečnosti jeden s aspektů strašlivého Tharizduna. Kněží Staršího oka všech živlů jsou jeho kněží, i když si toho někdy nejsou sami vědomi. Např. drowí kněz, který vstoupil do náboženství Živelného zla (viz níže) neví, že ve skutečnosti slouží Tharizdunovi. Dokonce ani kněží původního Chrámu živelného zla se neobraceli na Starší oko všech živlů. Věřili, že se modlí jen ke zlému aspektu samotných živlů (nebo démonce Zugtmoj; viz níže).

Úvod

Symbolem Staršího oka všech živlů je špičkou dolů obrácený černý trojúhelník s obráceným žlutým Y uprostřed, takže se konce jeho nožiček opírají každá o střed jedné ze stran trojúhelníku.

Kult také používá mnohem jasnější symbol zlatého plamenného oka. Ten celé roky lidé mylně pokládali za symbol Zugtmoji, ovšem z dobrých důvodů. Zatímco byl Tharizdun kdesi předaleko vězněn, používal jako přenašeče moci na své kněží mocné pány démonů, jako byla např. Zugtmoj, Lolth a Demogorgon. V některých případech o tom dokonce ani samotný démon nevěděl, ostatní pak věřili, že objektem uctívání těchto věřících jsou oni sami. Když v dobách již minulých Krásný Laret velel vodnímu hradu (strážnici Chrámu živelného zla), jak Zugtmoj, tak i Lolth věřili, že je jejich kněz – přitom ve skutečnosti nesloužil nikomu jinému než Staršímu oku všech živlů (Tharizdunovi).

Kněží Staršího boha všech živlů si často jako objekt své víry volí jeden živel (viz Příloha 2: Uctívání Tharizduna). Rozdělení do čtyř frakcí má za následek velkou rivalitu mezi jednotlivými kněžími. Svě soupeření však všichni vnímají jako pozitivum – i když někdy přechází v otevřený konflikt – protože i skrze něj sílí.



Obex používaný kultem

Starší oko všech živlů je tajemné. Ke správné identifikaci jeho symbolu je třeba úspěšné ověření Znalostí náboženství (TO 17) a nějaké další údaje vyžadují další ověření s TO 20. Jména Tharizdun nebo Temný bůh jsou poměrně dobře známa, ale natolik obávána, že jakékoliv podrobnosti jsou zahaleny tajemstvím a nejistotou. Úspěšným ověřením Znalostí náboženství (TO 18) může někdo rozeznat jeho další symbol, *obex* – obrácená dvoustupňová pyramida – nebo jiné znaky, např. černou a purpurovou barvu, propletené klubko chapadel, velký

a nepomíjející mráz a se silou spojené efekty. Na určení ještě jiných detailů je třeba další úspěšné ověření Znalostí náboženství (TO 23).

Podrobné informace o herních statistikách náboženství (nové domény, kouzla a prestižní povolání) najdeš v Příloze 2.

Zlí elementálové

Mnoho elementálů a živelných tvorů je v tomto dobrodružství popsáno jako zlých, přestože podle *Bestiáře* mají vždy neutrální přesvědčení. Avšak malé, omezené množství obyvatel Elementální sféry je opravdu zlé; podle svých rozmarů jim vládou živelné princové zla, mocné nestvůrné bytosti. Tito zlí elementálové jsou stejní, jako normální, s výjimkou jejich přesvědčení a podřízenosti Princům a svému pánu, Staršímu oku všech živlů (Tharizdunovi).

Pokud vyvolá nebo přivolá elementála nebo živelnou bytost (tvor typu elementál) kněz Staršího oka všech živlů, pak se objeví vždy ten zlý. Pokud je taková bytost vyvolána nebo přivolána někým jiným v oblasti, která je ovládána kultem, je tu jistá šance, že se též objeví zlý tvor. V případě přivolání to není až tak důležité (protože kouzlo přivolanému tvorů nedovolí jednat samostatně), ale v případě povolaných živelných tvorů už je to nebezpečné. Zlí elementálové, vyvolaní kouzlem, jako je např. *sférický spojenec*, nikdy nejednají proti zájmům sil Staršího oka všech živlů (nebo Tharizdunovým) a mohou se dokonce pokusit i obelstít sesialtele a vlákat ho do pastí nebo nějak spolupracovat s jeho nepřáteli.

Šance na přivolání nebo vyvolání zlého elementála nebo živelné bytosti závisí na konkrétní oblasti, a to následujícím způsobem:

Normální	0%
Vodní hrad	10%
Doly v kráteru	20%
Vnější	50%
Vnitřní	70%
Chrámu živelného Zla	90%
Elementální zdroj	100%

Dokonce, i když je přivolán neutrální elementál nebo živelné tvor, tak je tu jistá šance (polovina výše uvedeně), že se promění ve zlého v okamžiku, kdy se do těchto oblastí dostane.

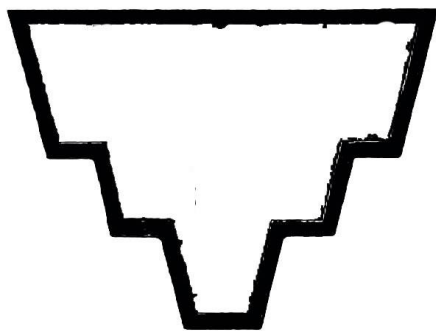
Historie

Historie této oblasti je důležitá – obyvatelé si tu nemohou pomoci a nadále setrvávají v historii, i když přítomnost je šťastná a budoucnost slibná. Události kolem Chrámu živelného zla byly prostě příliš hrůzné na to, aby se na ně dalo zapomenout.

Úvod

Historie tak, jak ji znají místní

Před pětadvaceti lety se na severu a východě od Homletu shromáždily síly temnoty a zla a postavily obrovský chrám. Stal se pevností pro armády gnolů, gobrů, zlobrů, trolů a obrů – nepočítaje v to zlé lidské pány tohoto místa a demony a ostatní zhoubné tvory, kteří jim sloužili. Z tohoto místa pak jeho zlovolní obyvatelé sesílali na okolní krajinu zemětřesení, bouře, ohně a záplavy. Nestvůry to do jeho okolí přitahovalo jako železo magnet. Chrám živelného zla byl postaven za tři roky, ale i během této krátké doby síly dobra seznaly, že takové místo nemohou nechat bez povšimnutí. A tak země Furyondy a Veluna shromáždily své armády a vytáhly proti chrámu. K bitvě na Emridských lučinách došlo před dvaadvaceti lety. Většina zlých tvorů byla poražena nebo uprchla. Chrám samotný byl těžce poškozen, avšak podzemní rozsáhlá a nebezpečná dokonce i pro tyto hrdinné vojáky. Proto byl Chrám elementálního zla zapečetěn mocnou magií, která demony uvěznila uvnitř.



Jiná podoba obexu

O devět let později se začali v okolí Homletu objevovat bandité. Na cestách byli náhle vidáni zlí lidé a podivně vypadající kněží. Během následujícího roku už bylo jasné, že Chrám živelného zla znovu povstává. Tentokrát to byli lidé z Homletu a nejbližšího okolí, kdo pomocí družiny dobrodruhů vedli a podporovali útok na zbořený, avšak stále osídlený chrám. Nakonec bylo zlo znovu poraženo a tentokrát byla nebezpečná spodní podlaží chrámu zcela zničena. Od té doby tu vládne mír. Mezi lidmi tak převládá názor, že už jim žádných dobrodruhů není v Homletu zapotřebí.

Co se stalo ve skutečnosti

Před mnoha a mnoha lety začali vyznavači Tharizduna uskutečňovat svůj plán, jak rozšířit a oživit víru ve svého pána. Jejich agenti, stejně zákeřní jako byli šílení, pronikli do hierarchie jiných zlých církví. Dokázali si dokonce najít cestičku i mezi temné elfy uctívající Lloth (Lolth). Jakmile se tam usadili, začali šířit lži, mylné informace a manipulovali ostatními. Mezi temnými elfy dokonce zformovali nové náboženství, jehož základem se stal sice malý, ale mocný kontingent temných elfů, kteří povstali proti své pavoučí bohyni a začali uctívat Starší oko všech živlů. Tito odpadlíci se pokusili rozšířit svou moc na povrch tím, že ovládli mnoho obřích kmenů a nařídili jim zaútočit na okolní komunity, avšak tento plán zcela selhal.

Zugtmoj

Mezitím však kněží Tharizduna slavili mnohem více úspěchů v získávání následovníků z řad vyznavačů Zugtmoji (což je shodou okolností nepřítelkyně a věčná soupeřka Lloth). Vzhledem k tomu, že je to patronka hub a plísni, nebylo nic překvapivého na tom, že mezi lidmi žijícími na povrchu měla jen málo uctivačů. Tharizdunovi špehové mezi jejími kněžími ji přesvědčovali, že víra založená na Elementálním zlu bude mít mezi nimi mnohem větší šanci než víra v houby a slizy. Zugtmoj uznala moudrost jejich rady – každý ze čtyř různých živlů by mezi její následovníky přitáhl jiné lidi, přičemž soutěživá povaha živlů by kultu rychle zajistila velkou znalost a moc.

Jejich snahy byly natolik úspěšné, že špehové se rozhodli využít této Zugtmojininy církve Živelného zla k obnově některých prastarých svatyní Tharizduna, vytvořených jeho uctívači v dobách, kdy ještě mohli otevřeně jednat. Největší z těchto míst moci bylo sídlo v Kronsých kopcích, po staletí pohřbené hluboko v zemi. Po několika nenápadných pobídkách začaly síly Živelného zla vztyčovat chrám přímo nad tímto temným místem. Zugtmoj jeho moc cítila, ale místo aby pojala podezření, hodlala ho místo toho využít k posílení své vlastní moci. Nerozpoznala jeho pravou tvář, stejně jako neodhalila to, že právě skrze ni má být všechna zde uložená moc znovu vypuštěna na svět.

K velkému překvapení Tharizdunových vojáků se do tvorby Chrámu živelného zla zapojil i zlý polobůh Iuz. Zaujat jeho vzrůstající mocí, Stařec v něm viděl možnost, jak porazit nebo alespoň oslabit své nepřátele ve Veluně a Furyondy. Manipulovat Iuzem bylo ještě snazší, než Zugtmojí, takže zanedlouho dával ve prospěch celého projektu značnou část své vlastní moci a vlivu.



Jiná podoba znaku Staršího oka všech živlů

Úvod

Iuz a Zugtmoj shromáždili svou moc a stvořili *zlaté oko smrti* (artefakt známý též jako *žlutá lebka*, *zlatá lebka* nebo *oko smrti*), kterým otevřeli mocná ohniska živelné síly. Každé ohnisko bylo částečnou sférou obsahující měsíční tělo uvězněné v chladném a izolovaném, magicky vytvořeném prostoru. Tyto zdroje se vznášeli těsně na hranicích Elementálních sfér, brali si z nich moc a jejich jedinečnou esenci (byly tedy čtyři, jeden pro každý živel – oheň, vodu, zemi a vzduch). Iuz a Zugtmoj věděli jen to, že vláda nad těmito zdroji dá jim a jejich chrámu velkou moc. Co už však nevěděli, bylo, že stvoření těchto zdrojů sloužilo rovněž cílům Kultu Tharizduna (viz níže Běh dobrodružství).

Pád chrámu

Zugtmoj začala být arogantní. S tím, jak se zdroje pěkně rozvíjely a její armády se neustále zvětšovaly, začala nájezdy na sever a na západ nepokrytě dávat všem okolo najevo, že je to právě Chrám živelného zla, kdo tomuto koutu světa vládne. Nebylo tedy nic překvapivého na tom, že okolní království – zejména pak Veluna a Furyondy, náhle ohrožená jejími výpady – se spojila a na chrám zaútočila. Po méně než dva týdny trvajícím obléhání byl chrám zničen a jeho služebníci rozprášeni. Dokonce i vodní hrad na západě byl zbořen.

Po pádu chrámu bylo spatřeno mnoho drowů prohledávajících jeho ruiny. Ve skutečnosti se tam objevovaly dvě frakce: Někteří byli uctívači Lloth, kteří zde hledali mocné předměty a služebníky chrámu, kteří by byli ochotni sloužit démonské královně. Lloth se na tuto operaci docela zaměřila, protože si myslela, že řada Tharizdunových přísluhovačů sloužila ve skutečnosti jí. Její drowí služebníci se zde také pokoušeli zjistit, co se stalo s její rivalkou, Zugtmojí. Ostatní drowové byli uctívači Staršího oka všech živlů, kteří ruiny prohledávali s jediným cílem – záchrana, čeho se dalo, a získání informací.



Znaky jednotlivých živlových chrámů

Chrám znovu povstává

Roky plynuly, ale Tharizdunův kult věděl, že Chrám živelného zla byl příliš silný a příliš pro ně cenný, než aby ho nechali jen tak padnout. Zugtmoj byla uvězněna, což jim ovšem docela vyhovovalo – rozhodně neměli v úmyslu ji osvobodit.

Skrze své konexe na stále vzkvétající (na rozdíl od Zugtmojina) kult Lloth kněžích Staršího oka všech živlů se snažili přimět mocné osobnosti k návratu do zbořeného chrámu. Do hierarchie nového chrámu se nakonec dostali Krásný Laret, kouzelník Falrint, velitel Štěkavec a ještě další, přičemž ne všichni si byli přátelsky nakloněni. Jak všichni věřili, tentokrát bude moc chrámu tajně vzrůstat tak dlouho, až bude opravdu připraven udeřit.

Znovu byla upoutána pozornost Iuze a on je znovu začal podporovat. Vyslal mocného kněze jménem Hedrak, který byl však rychle přetažen k uctívání Staršího oka všech živlů (a postupně byl pak zasvěcen do všech tajemství kultu Tharizduna). Konverze Hedraka byla důležitá, neboť Iuz pověřil svého vyslance nalezením cesty, jak osvobodit Zugtmoj, aby byla potom Iuzovi zavázána – to však praví vládci chrámu neměli v plánu.

Další pád Chrámu

Naneštěstí pro ně byl Chrám živelného zla znovu objeven ještě předtím, než byly jeho síly zcela připraveny. Namísto armád provedla rychlý, ale bolestivý úder družina dobrodruhů, která porazila klíčové osobnosti a rozmetala jejich strážce. Skupina hrdinů byla podporována místními lidmi, kteří tenkrát zapůjčili meče i kouzla, aby zničili zlý chrám.

A pak dobrodruhově prorazili zapečetěné dveře a zničili ochranu na nich seslanou před deseti lety, čímž osvobodili Zugtmoj. Démonce okamžitě došlo, že se něco děje a poprvé si uvědomila, že ve stínu se tu neustále držel někdo, kdo věcmi manipuloval a řídil síly, které ona považovala za svůj chrám.

Zugtmoj si ale svobodu dlouho neužila: *Zlaté oko smrti* bylo zničeno, což démonku vrhlo do Propasti (ve skutečnosti však byla značná část její esence polapena kněžimi Tharizduna – viz Kapitola 6). Podzemní podlaží Chrámu živelného zla se propadla a zničeny byly i přístupy k jeho živelným ohniskům.

Dnešek

Po takové totální porážce už chrám samozřejmě nepředstavoval pro okolní země žádnou hrozbu.

Úvod

Alespoň to tak vypadalo. Pravdou ovšem je, že v následujících letech se šílení následovníci Temného boha přiblížili konečnému vítězství víc než kdy předtím. Značný počet kněžích a mocných služebníků byl agenty Tharizduna magicky přenesen do nového tajného chrámu v Loritmilských horách.

Aby splnili svůj šílený cíl, sluhové Temného boha museli obnovit zdroj moci pod chrámovým vodním hradem a pak obnovit spojení se zdroji živelné moci. O jejich úmyslech nikdo neví, ani to, že nějaké mají. Úspěch jejich plánů se tak zdá být takřka zaručen.

Běh dobrodružství

Toto dlouhodobé dobrodružství má tři hlavní fáze.

Část 1: Homlet a okolí

Dobrodružství začíná v Homletu, prosperujícím malém městě. Dobrodruzi záhy poznají, že kolem blízkého vodního hradu se děje něco podivného a přistihnou kněze Staršího oka všech živlů, jak tu vyhrabávají utajenou svatyni. Tady kněží (a možná už i VP) získají klíč vedoucí k porozumění konečného cíle kultu.

Dobrodruzi zjistí, že kněží mají v Homletu spojence. Při vyhánění této náklady z města se dozví, že příslušníci kultu přišli z tajné základny v Loritmilských horách, kterou nazývají Chrám všepozření.

Dobrodruzi pak mohou pokračovat do Nulbu, města duchů, nebo do ruin Chrámu živelného zla. Nulb je nebezpečný, plný mocných a neklidných duchů, zato chrám zdá se není opravdu nic jiného, než jen úkryt pro bandu skurutích lupičů. Až teprve později mají VP šanci pochopit, že tu jde o mnohem víc, než si kdy myslely, ale zkušenost z boje se skuruty by jim měla pomoci zesílit natolik, aby se mohly postavit kněžím Tharizduna.

Část 2: Chrám všepozření

Dobrodruzi cestují do městečka Rastor, které je v Loritmilských horách. Zde získají pár dalších důležitých detailů o umístění, zázemí a ochraně Chrámu všepozření.

Tento chrám, umístěný v kráteru staré sopky, má tři odlišné části. Největší a nejvíc na očích jsou doly v kráteru, které tvoří několik katakomb uvnitř vlastního kráteru. Během toho dlouhého dobrodružství, které je tu čeká, VP zjistí, že jsou tu ve skutečnosti chrámy čtyři (jeden pro každý živel), které mezi sebou navzájem soupeří. Objeví také tajemství průniku do druhé části chrámu, tzv. Vnějšího kruhu. Najít mohou rovněž indicie, které je povedou do Nulbu (viz výše), kde se mohou dozvědět více od bláznivého kněze, který tu kdysi žil.

Vnější kruh se nachází v menším kráteru uvnitř toho velkého. Žije tu většina kněžů Tharizduna a Staršího oka všech živlů, dále je tu též přístup do nejnižších částí chrámu.

Vnitřní kruh je srdcem Chrámu všepozření. Právě zde, ve věži Černá jehla, sídlí Vnitřní kruh zkázosněnců (šílených vyznavačů Tharizduna) a Triáda tří prastarých a mocných bytostí. Tyto dvě vládnoucí „skupiny“ kultu osnují strašlivé, sebezničující plány na opětovné otevření živelných ohnisků vytvořených před dávnými věky a přivolání čtyř Princů živelného zla, aby pustošili vše, nač pohlédnou, čímž oslabí pouta svazující samotného Tharizduna. Aby to dokázal, kult musí vyhrabat vstupy k živelným ohniskům, které samozřejmě leží pohřbené v nejhlubších částech původního Chrámu živelného zla.



Symbol Vodního chrámu

Část 3: Znovuzrození živelného zla

Ve třetí a poslední části dobrodružství se dobrodruzi musí vrátit zpět do ruin Chrámu živelného zla, konkrétně k již odkrytému zdroji Ohně, kde mohou čelit samotnému Princovi živelného zla Imixovi. Pokud uspějí, postaví překazí plány kultu Tharizduna a očistí svět od jeho zla – ovšem dá se vůbec tak šílená a oddaná zaslepenost zastavit navždy?

Roční období

Návrat do Chrámu živelného zla je tažení epických rozměrů, zajišťující hru na mnoho měsíců herního času. Na tobě, jako na DM, je, abys bral v úvahu plynutí času ve hře a patřičně ho hrál. Buď připraven na to, že to

Úvod

postavám zabere celé měsíce, než srazí zlé kněze na kolena. Proto bude nejlepší předpokládat, že celé dobrodružství začne brzy v létě a dělat si potom poznámky o následném plynutí času.

Zima může poměrně významně změnit situaci; viz níže pár postřehů (více detailů najdeš v *Průvodci Dějmistra*, v pojednání Prostředí).

- Cestování je pomalejší a riskantnější
- Bouře může lidi uvěznit na jednom místě i několik dní
- Je těžší sehnat něco k jídlu
- Narozdíl od jiných ročních období je v podzemí tepleji než na povrchu
- Stalagos, Imeridský kanál a většina dalších vod vyskytujících se v dobrodružství v zimě zamrzá. Dokonce i příkop kolem vodního hradu (pouze vodní nádrž v jeho podzemí ne).

Uzavření dobrodružství

Dobrodružství je ukončeno, když VP překazí plány Tharizdunova kultu. K tomu je třeba porazit Imixe, zničit nebo schovat jak *oko zapomnění*, tak i *stříbrné oko smrti* a vybití, nebo skoro vybití, kultu zkázosněnců (zejména pak Triády). Pokud družina zničí víc jak polovinu osazenstva dolů v kráteru, místo bude opuštěno a těch pár zbývajících kněžích a slouhů Tharizduna se rozprchne.

Pokud na konci dobrodružství bude žít někdo z Triády, bude se snažit svůj kult vést dál, vytvořit jiný plán na navrácení svého boha. Pokud zůstane většina osazenstva dolů a Vnějšího i Vnitřního kruhu, pak tu budou dále pracovat a provozovat své zlé rituály. Pokud přežije Imix, pak je hrozba Tharizdunova návratu nadále velmi reálná.

Požadavky na postavy

Abyste mohli dobrodružství začít, není třeba nic víc, než aby se postavy ocitly v Homletu. Dobrodruzi vážící si sami sebe by neměli být schopni odolat touze prozkoumat nechvalně proslulý vodní hrad nebo i ruiny obávaného Chrámu živelného zla.

Protože však po postavách chceš, aby okolí prozkoumali a poznali osobně a za tvého vedení, bude nejlepší, když nikdo z nich nebude místní. Nabízíme ti několik možných vysvětlení příchodu postav do Homletu a jejich zasazení do děje:

- Jedna nebo více postav jsou potomkem někoho, kdo bojoval v bitvě na Emridských lučinách a teď se snaží dozvědět víc o tomto pamětihodném místě a jeho historii.
- Družina se dozví, že do Homletu už dobrodruzi chodí jen zřídka, takže tu pro tak odvážné reky, jako jsou oni, nebude žádná konkurence – neboť nějaké nebezpečí tu dozajista musí být skryto.
- Celá tato oblast má takovou pověst a vzrušující historii, že, bez ohledu na zprávy o míru a prosperitě, by mohlo stát za to se tam podívat.
- Přítel nebo příbuzný jedné z VP žije v Homletu a pošle postavě dopis, v němž se obává problémů valících se na město. Tato osoba nemá žádné informace, pouze neklamně tušení – které se posléze potvrdí.
- VP jsou najaty, aby dovezli nějaký vzácný náklad nebo důležitou zprávu někomu z Homletu.

Typografická poznámka

Fontem Arial je psán popis (přímá řeč), který je možné přečíst nebo parafrázovat hráčům.

Část první: Homlet a okolí

Část první: Homlet a okolí

Sedmdesát pět mil na jih od velkého a prosperujícího města Verbobonku, uprostřed Kronských vrchů, které leží východně od Lortmilských hor a přímo na západ od Sukového hvozdu, se nachází malá osada s dlouhou a temnou historií. Tato nezajímavá vesnice, zvaná Homlet, zažila vzrůst jednoho z největších sídel zla a korupce ve známém světě: Chrámu živelného zla.

Homlet je typické malé městečko s populací těsně pod jeden tisíc obyvatel. Před pouhými dvanácti lety tu ale bylo jen pár chalup s ne víc jak sto obyvateli, i když už tehdy tomu všichni říkali vesnice. Od té doby však město zažilo nevídaný rozkvět a blahobyt.

Městu nevládne starosta nebo městská rada, jako je tomu v mnoha jiných městech. Místo toho svěřil vikomt z Verbobonku správu města a jeho okolí dvěma bývalým dobrodruhům, Rufusovi a Palivcovi. Tak se však na to dívá jen málo obyvatel Homletu. Většina lidí je prostě považuje za městské „stařešiny“ a prokazují jim úctu, která jim podle nich právem náleží. Je jen málo těch, kteří si stěžují, když přijde čas platit těmto dvěma pánům daně. Takřka každý přijímá ochranu, kterou poskytují Rufusovi a Palivcovi vojáci, stejně jako je každému jasné přičinění těch dvou o pád původního Chrámu živelného zla (a také o odvrácení všech nebezpečství, která od té doby městu hrozila).

V tak malém městě nejde sehnat ke koupi nic dražšího, než věci do 800 zl. Existují samozřejmě výjimky – např. církev sv. Gisberta může vlastnit jednu rytířskou zbroj navíc, na prodej statečným hrdinům, kteří zjevně bojují proti zlu. Ale takovéto výjimky by měly být vzácné.

Více než co jiného je v tuto dobu Homlet prostě pěkné, mírumilovné místo. Jeho lidé jsou dobře živeni, jsou v bezpečí a jsou za to šťastni. Přesto jsou nadále ostražití, neboť jejich štěstí už bylo v minulosti několikrát ohroženo. Proto se tu lidé, zejména ti, co tu žijí dlouho, zajímají o každého nového příchozího, zvláště vypadá-li podivně. Stejně tak nespouští ze zřetele bývalý vodní hrad a chrám, které byly v minulých letech místem ne jednoho, ale hned dvou vzestupů zlých sil.

Historie

Kdysi tu nebylo nic než divočina. Z několika osamělých farem a přístřešků podél cesty však rychle vyrostl Homlet. Díky úrodné zemi se tu lidem dařilo, rozrůstající se Homlet se stal domovem farmářů, lovců, stopařů



a dřevařů. Městečko bylo postaveno na křižovatce cest mezi Verbobonkem a Divým pobřežím, takže pocestných tu bylo dost. A právě tyto pocestní s sebou přinesli problémy.

Část první: Homlet a okolí

Lupiči a další zlí humanoidi byli několik let postrachem celého Homletu. Nakonec si zloději, vrazi, orkové a ještě horší sběh udělala svou vlastní základnu – Nulb. Tam se scházela nejen většina těch nejhorších lidí, ale stejně tak i nestvůry a netvoři. Nedaleko pak vyrostla kaple zasvěcená neřesti a ztracení a ta pak přitahovala stále horší a nebezpečnější tvory, aby tu uctivali svá odporná božstva. Z kaple se postupně stal Chrám živelného zla, plný temných kněží a jejich pokřivených služebníků.

Za vlády tohoto prvního chrámu panovala nad zeměmi kolem Homletu temnota a násilí, následovaná zmarem a neúrodou. Jak vzrůstala jejich moc, kněží z chrámu se rozhodli postavit si poblíž Homletu malou pevnost, vodní hrad. Odsud pak měli v plánu vést nájezdy na západ a shromažďovat zde bohatství na nich získané. Naštěstí pro Homlet vládce chrámu nezajímala ani tak vesnice, jako spíš silné pevnosti na severu. Když se však náhoda z chrámu rozlezla po celé zemi, přitáhla na sebe pozornost armád, jejichž síle chrám dosud nedokázal vzdorovat.

Síly ze severu na chrám zaútočily, přičemž některé využily Homlet jako svou vlastní operační základnu. Po pádu chrámu viděli obyvatelé Homletu prchat kněze v okrových pláštích na západ a radovali se, že zlo bylo poraženo.

V Homletu se usadili dva muži, kteří se významnou měrou podíleli na pádu chrámu – Rufus a Palivec. Postavili si tu věž a jejich dobré vztahy s pánem Verbobonku na severu byly známy stejně dobře, jako jejich plány na rozšíření věže na celou pevnost. Městu se opět dobře dařilo.

Jenže zlo se ještě Chrámu živelného zla nevzdalo. Během let ho pomalu znovu začali osídlovat jeho páni a jejich služebníci, kteří se vrátili a přinesli sebou zápach zla, jenž se od té doby znovu vznášel nad nebohým Homletem. Tentokrát se však obyvatelé Homletu rozhodli jednat sami a hned. Mladý muž Elmo a jeho bratr Otis se spojili s kanovnicí Ydej z církve sv. Gisberta a sledovali, co se kolem bývalého chrámu děje. Potom pomohli malé družině dobrodruhů přemoci zlé kněze ve vodním hradě a mnohem mocnější nepřátele uvnitř samotného chrámu – z nichž ne nejmenší byla paní démonů, která byla nakonec zahánána zpět do Propasti. Tentokrát už se podzemní podlaží chrámu zcela propadla, a tak se zdálo, že tu bude už navždy klid.

V následujících letech město vzkvétalo jako nikdy předtím. Díky tomu, jak byl chrám a Homlet znám v širokém dalekém okolí, se z bývalé malé vesnice rychle stala vesnice a nakonec úplné městečko. Palivec a Rufus dokončili svou pevnost a dostali lénem město i jeho okolí, aby ho chránili a starali se o jeho prosperitu. O potřeby vzrůstající populace se začalo starat několik církví a mluvit už se začíná dokonce i o stavbě hradební zdi kolem města.

Kam jít a co dělat

Postavy hráčů se mohou po a kolem Homletu nějakou dobu jen tak poflakovat, než je to znudí. Posléze však určitě zatouží po nějakém vzrušení.

Jako první se samozřejmě nabízí výprava do vodního hradu. V podstatě kdokoli ve městě o něm může VP vyprávět, včetně popisu cesty k němu; leží asi dvanáct mil od města. Většina lidí věří, že je opuštěn, ale ve městě je možné potkat i CP, zejména pak v hospodě U Milého děvčete, kteří na to mají jiný názor. Právě s pomocí těchto CP povzbudí tím nebo oním způsobem chuť družiny vypravit se do hradu.

Potom je tu Nulb, ovšem setkání v něm připravená jsou zatím skoro určitě nad síly začínajících postav. Většina lidí věří, že Nulb je plný duchů – správně, jak se později ukáže. Několik přesvědčivých popisů nehmotných nemrtvých by mělo chytrým hráčům napovědět, aby se od nich drželi zatím raději dál. CP mohou o Nulbu sem tam něco poznamenat, ale zatím se snaž co možná nejvíc dobrodruhy od cesty tam odrazovat.

Též samotné ruiny chrámu si přímo říkají o průzkum. Elmo, a několik dalších zkušenějších lidí z města (např. Ydej nebo Spugnor), vědí, že se tam usídlila banda skurutů. Přestože Homlet nijak neobtěžují, představují potenciální problém, který by většina lidí určitě s radostí vyřešila s předstihem. Proto VP klidně dovol vydat se do chrámu. To, co tam objeví, nemůže nijak ohrozit vyvrcholení celého dobrodružství v samotném závěru, naopak, dodá tomu autentičnost.

Tuto první část dobrodružství hraj s rozvahou a raději v pomalejším tempu – nech VP zkoumat kult v Homletu a už tady je pouč o kněžích ve vodním hradu. Je tu riziko, že se budou chtít pustit rovnou do Chrámu zkázy. Dokonce, i když se postavy do vodního hradu vydají, pokus se věnovat trochu herního času a úsilí ústupu kněží, stejně jako dobrému popisu jejich reakce, pokud byl odhalen a poražen kult ve městě, zatímco oni ještě pořád pracovali ve vodním hradě.

Kapitola 1: Město Homlet

V životě jsi neviděl příjemnější a idyličtější místo. Velká věž na kopci dohlíží na celé město, ještě září novotou, a zdi pevnosti očividně dosud nezažily boj. Ačkoli se město skládá ze stovek domů, uchovalo si příjemný venkovský ráz se spoustou stromů a keřů všude kolem.

Část první: Homlet a okolí

Rámeček: Město Homlet

Homlet (malé město): Nestandardní; Přesvědčení ND; limit 800 zl; příjem 38,000 zl; populace 950; smíšená (člověk 79, půlčik 7, elf 5, gnóm 4, trpaslík 3, půlelf 1, půlork 1).

Vrchnost: Rufus, člověk, Boj 8; Palivec, člověk, Kou 10.

Důležité postavy: Chytrý Jetr, lidský muž, Knz 5 (vůdce Pelorova chrámu); kanovnice Ydej, lidská žena, Knz 10 (představená církve sv. Gisberta); Jaro Jasanhůl, netvor dvojník (maskovaný za starého druida); mistr Dunrat, lidský muž Knz 5/Čar 1 (tajný člen kultu Tharizduna); Elmo, lidský muž, Tul 6 (kapitán milice).

Ostatní: Palivcovi Jezevci, Vál 1 (18), Vál 4 (1), Vál 5 (1).

Poznámka: Do města už pronikli agenti Tharizdunova kultu, kteří mají jednak získávat informace a zároveň odrazovat dobrodruhy od toho, aby se vydávali prozkoumat ruiny chrámu a vodního hradu.

V Homletu se nachází více postav s povoláním, než by podle jeho velikosti mělo (a některé s pěkně vysokými úrovněmi). Způsobeno je to zejména jeho pohnutou historií, plnou dobrodružství a nebezpečí.

Jak použít Homlet

Homlet je bohaté město, které můžeš použít zcela podle svých potřeb. I když možná pocítíš potřebu vytvořit si během putování VP po městě další jeho obyvatele, velký díl této práce už jsme za tebe udělali. Možná zjistíš, že se ti jeho propracovanost líbí natolik, že do něj a jeho okolí umístíš i další dobrodružství potom, co toto tažení dokončíš.

V následujícím výčtu zajímavých míst ve městě jsou uvedeny i CP, které je tam obvykle možné potkat. Jinak je uveden odkaz na místo, kde se o dané CP mluví (např. jakákoli zmínka o Šipce Jomanovi obsahuje i odkaz na Starou obchodní stanici, kterou vlastní). Některé CP jsou ale neustále v pohybu a je tedy možné se s nimi setkat na více místech. Jsou popsány na konci této kapitoly, v oddíle věnovaném CP ve městě. Mnoho z těchto CP bude s VP asi jednat často a některé se k nim mohou dokonce i přidat.

Měj na paměti, že v Homletu se toho děje tolik, že VP prostě nemohou poznat všechno a každého hned. Je možné, že některá místa a CP nikdy nepoužiješ. Typická družina může jen vejít do města, usadit se v hospodě U Milého děvčete, vyrazit rovnou do vodního hradu (možná si mezi těmi výlety v hospodě odpočinou), pak navštívit jeden dva obchody a předtím, než vyrazí do hor, se vypořádat se členy kultu ve mlýně. Ovšem události v Chrámu zkázy (viz druhá část) mohou časem VP klidně přimět k návratu do Homletu. Navíc se vrchol celého dobrodružství odehrává ve znovuotevřených spodních podlažích Chrámu živelného zla a Homlet je ta nejprůhodnější základna k výpravě do těchto míst.

Tajný kult

Kněží Tharizduna se vetřeli do města, když si jejich vůdce, mistr Dunrat, pomocí *okouzli osobu* naklonil Karla Ošklivce, místního mlýnáře. I poté, co účinek kouzla dávno vyprechal, se Dunrat ke Karlovi choval velmi přátelsky a navíc mu dal ještě nemalé množství kulat'oučkových zlat'áků. Karel kněžím na oplátku umožnil udělat si z mlýna tajnou základnu (viz oblast 28).

Karel věřil, že Dunrat a jeho kumpáni jsou pašeráci a banditi; ale nestaral se o to. Pokud by věděl, že jsou to zlí kněží nebo dokonce že uctívají Tharizduna, pak by pravděpodobně změnil názor. Naneštěstí k tomu nedostal příležitost – svými novými přáteli byl před několika dny zavražděn.

Ve mlýně se skrývá jen několik členů kultu; zbytek je v současné době ve vodním hradě. Mistr Dunrat je vysoká, impozantní osoba s černým voušem zastříženým do špičky a hustým, klenutým obočím. Jeho hlavní pomocníci a kněžkou Staršího oka všech živelů je Chenaš. Své rudé vlasy si stříhá hodně nakrátko a je docela statná. Toridan je půlorčí bojovník se sinavou, zelenošedou pokožkou a vyholenou hlavou, kde si nechává růst jen malý cop. Osobním strážcem Dunrata je Grun, člověk válečník s dlouhými černými vlasy; nikdy svého pána nenechává o samotě. Tiefsinglská kouzelnice Vakra má na starosti bezpečnost. Nyní na sebe pomocí své hůlky *změny svého vzhledu* vzala podobu Sarta, muže, který čas od času pomáhal ve mlýně; tím se zároveň zbavila svých podezřelých růžků a kopytek. V této podobě se může přes den potloukat kolem mlýna a dávat pozor na dění kolem.

Vakra je ve mlýně neustále, že tam budou ostatní členové kultu je však šance jen 50% (ovšem Grun je vždy s Dunratem). Pokud VP nebo milice napadnou mlýn, ti, kdo tu nebudou, se skryjí v lese s dvojníkem Jarem, přičemž v případě nutnosti navždy umlčí Yundiho (viz oblast 26).

Část první: Homlet a okolí

Mimo těchto lidí jsou ve městě ještě další dva služebníci kultu: Maridosen, servírka v hostinci U Milého děvčete (viz oblast 4), a Chatrilon Unoš, jeden z hostů v tomto hostinci.

Rámeček: Vedlejší dobrodružství

Členové kultu působí v Homletu a vodním hradě, avšak s výjimkou mistra Dunrata (viz oblast 28) ve skutečnosti nejsou z Chrámu zkázy (Dunrat žil ve Vnějších kruhu). Pocházejí z tajné pevnosti Staršího oka všech žvlů blízko Kronských vrchů. Mezi vůdci tohoto kultu byl i Festrat a Taqe (viz Kapitola 2: Vodní hrad), kteří byli oba Vodním chrámem přemluveni, aby přišli a přidali se k nim v dolech v kráteru.

Nalezení a vymýcení kořenů tohoto kultu může být zajímavým vedlejším dobrodružstvím. Stačí přidat mezi členy kultu několik narážek a informací o jeho existenci a umístění. Měj se však na pozoru, aby to VP nesvedlo z linie hlavního dobrodružství; dej proto v jeho rámci několik jasných náznaků ukazujících zpět na Chrám zkázy.

Město v nebezpečí

Městská milice má třicet až čtyřicet řádných členů, kteří spolupracují s Elmem (viz níže). Řeší problémy ve městě, bojují s lupiči i nestvůrami. Mnoho z nich jsou válečníci (není-li uvedeno jinak), většina však má pouze 1. úroveň.

Posledních několik let tu byl víceméně klid. Přes neustálý růst města tu došlo maximálně tak k opilecké rvačce v Teriganu, což není nic divného na město jeho velikosti, ležící na křižovatce cest. Pokud by se objevil skutečný problém (například válka) a město by se muselo bránit, Elmo by pravděpodobně dokázal sebrat stovku silných prostých obyvatel města a k nim asi dvacítku dalších válečníků, navíc k těm z povolání.

Když se ve městě něco semele – větší krádež, skupinové výtržnictví, vražda apod. násilí – zabývá se tím nejprve vždy Elmo. Předpokládej, že se k takovýmto případům dostane do 5 minut, plně ozbrojen. Elmo si, pokud to bude pokládat za nutné, může přizvat několik lidí z milice.

Přestože jsou silní, Rufus a Palivec se takových věcí osobně neúčastní, dokud není situace opravdu vážná, což je v podstatě pouze v okamžiku, kdy je ohroženo celé město. Vědí, že Elmo je ve spolupráci s ostatními lidmi z města schopen se s běžnými problémy vypořádat. Nanejvýš mu pošlou na pomoc svoje vlastní vojáky.

Když je poškozen majetek někoho z města (např. mlýn nebo některá z hospod), ti, kdo škodu zavinili, musí obětem zaplatit opravu. Výkon tohoto práva zajišťuje Elmo, a má při tom podporu Rufuse i Palivce.

CP ve městě

S jedním určitým místem není spojeno několik důležitých CP; ty je možné potkat různě po městě.

Elmo

Elmo je kapitán milice. Žije z pokladu, který získal spolu se svým bratrem, když pomáhali kanovnici Ydej



Část první: Homlet a okolí

Elmo si dobře rozumí s Jetrem z Pelorovy církve (viz oblast 2). Nestýká se však s kanovnicí Ydejí, ani s nikým z církve sv. Gisberta. Stále totiž obviňuje Ydej ze smrti svého bratra Otise, k níž došlo před dvanácti lety při boji proti podruhé vzrůstající síle Chrámu živelného zla. (Ydej se nestihla dostat k tělu Otise dost rychle na to, aby ho ještě mohla vzkřísit.)

Elmo: člověk muž Tul 6; žt 50; viz Příloha 3.

Nýret Poskurian

Nýret Poskurian je zlý iluzionista, který se zajímá o místní historii, zejména pak o konečný osud bývalého pána vodního hradu, Krásného Lareta. O tomto muži se říkalo, že ho měly v oblíbě zlé síly – včetně démonské bohyně Lolth. Pokud půjdou VP do vodního hradu, mohou Nýreta spatřit, jak se potlouká kolem. S kultem nemá nic společného, ale kdyby si myslel, že tím získá nějakou moc nebo mocné spojení, hned by se k nim přidal.

Nýret Poskurian: gnóm muž Ilu 4; žt 10; viz Příloha 3.

Chatrilon Unoš

Chatrilon Unoš tajně pracuje pro kult v hospodě U Milého děvčete, kde přebývá. Často mluví se servírkou Maridosen (viz oblast 4). Chatrilon je nevrlý muž a působí trochu hrozně (nebo se o to alespoň ze všech sil snaží).

Chatrilon je tam od toho, aby odrazoval lidi od výletů do vodního hradu, takže vysedává v hospodě a poslouchá, co si ostatní povídají. Když zaslechne, že se někdo baví o hradě, vydává se za hrabivého dobrodruha chtivého pokladu a připojí se k debatě. Říká, že tam byl před týdnem a že tam k jeho velkému zklamání vůbec nic není. Byl tam, spolu s ostatními členy kultu, před dvěma týdny, takže ví, že tam rozhodně není mrtvo a prázdné. Neví o draku (viz kapitola 2: Vodní hrad), ani to, že v současné době jsou členové kultu ve vodním hradě uvězněni.

Pokud jsou jeho postřehy ignorovány, Chatrilon se snaží přesvědčit dobrodruhy, že by se měli vypořádat se skuruty ve starém chrámu. Jakmile však zjistí, že je družina napevno rozhodnuta jít do vodního hradu, změní taktiku a pokusí se k nim přidat. Jak říká, nechce nic víc, než svůj díl na pokladu. Zaútočí na ně v okamžiku, kdy poprvé narazí na členy kultu - doufá, že jednoho zabije a pak že už se nějak vypořádají se zbytkem. Pokud bude mít příležitost, pomůže VP v boji s drakem; udělá to však samozřejmě jen proto, aby osvobodil ostatní členy kultu, které tam drak očividně polapil.

Chatrilon Unoš: člověk muž Tul 5/Vrh 1; žt 27; viz Příloha 3.

Xaod Zabiják

Xaod je zajímavá postava. I když je oddán Heironeovi, strávil takřka celý život tím, že se zuby nehty snaží udržet paladinství. Nikdo v Homletu netuší, že by v Xaodovi mohlo být něco čistého, svatého. Je sprostý, hluchý a často neurvalý, má pověst nebezpečného bijce a tak trochu i opilce. Hodně času tráví po hospodách, ale ve skutečnosti je tu hlavně proto, že měl vizi o velkém zlu vzrůstajícím se v okolí Chrámu živelného zla.

Zhruba před měsícem šel Xaod do chrámu, ale našel tam jen skuruty. Několik jich zabil a pak se vrátil. V jeho vizi byl oheň a magie, ne takoví obyčejní lupiči, takže je teď zmaten a neví, co po něm Heironeus vlastně chce. Občasné aury zla nepovažuje v tak velkém městě za nic výjimečného, navíc když je napitý, tak je jeho citlivost na takovéto věci jen minimální. Maridosen se mu ale nelíbí, takže se s ní nikdy nebaví (viz oblast 4).

Xaod Zabiják: člověk, muž Pal 4; žt 28; viz Příloha 3.

Questin Himbl

Questin Himbl pochází z malé skupiny půlčků žijících v kopcích. Od narození je tak ošklivý, že si ho lidi často pletou s goblinem a jeho rodiče ho brzy opustili. Byl vychován v divočině a o několik let později pak zachráněn, ale získaných barbarských tendencí už se nezbavil.

Questin je ve městě, protože (oprávněně) věří, že tu žijí jeho rodiče. Nemůže je najít, nezná jejich jména – pamatuje si jen jejich tváře. Chce se jim nějak pomstít, ovšem zatím neví jak. Štěstí ho v poslední době opustilo, takže už nemá žádné peníze. Pokud je na obzoru nějaká kořist, může se chtít přidat ke družině. Questin žije v divočině hned za městem, do města přichází každé ráno.

Questin Himbl: půlčků muž Brb 2/Tul 2; žt 32; viz Příloha 3.

Část první: Homlet a okolí

Ingrid

Ingrid čas od času prochází Homletem, většinou na cestě do svatyně Ehlony, kde jí vzdává poctu (viz oblasti 1). Získala si úctu významných obyvatel města (včetně Elma, Jara a knězů zdejších chrámů) tím, že zbavila okolí města netvorů a nestvůr: trolů, mantikory a smečky lítých vlků. A to všechno udělala bez nároku na odměnu. Po městě kolují klepy, že je tu někdo, ke komu chová hlubokou náklonnost. Pokud je to pravda, tak nikdo netuší, kdo by to mohl být.

Ingrid se zatím nijak zvlášť nezajímá o vodní hrad ani o starý Chrám živelného zla. Později však (viz 3. část: Znovuzrození Chrámů živelného zla) může nabídnout pomoc těm, kdo budou chtít porazit kněze Tharizduna.

Ingrid: půlečka Mnch 4/Tul 3; žt 42; viz Příloha 3.

Klíč k Homletu

Tento klíč použij, kdykoli se budeš zabývat Homletem (mapa 1).

1. Svatyně Ehlony

Služebníci Ehlony je Zlatovlasá Jenitar, půlelfí žena s nádhernými zlatými vlasy; stará se o malou svatyni zasvěcenou jejímu lesnímu božstvu. Jenitar je tu její jedinou kněžkou a je velmi rezervovaná a chladná, není ochotná se nějak vybavovat s někým, kdo nesdílí její víru. Lidé z Homletu si příliš nevšímají jí ani jejího svatostánku. I když se tu modlíva poměrně dost věřících (většina elfů a půlčiků), svatyni navštěvují nepravidelně. Zhruba jednu třetinu návštěvníků tvoří poutníci, kteří městem jenom procházejí.

Zlatovlasá Jenitar: půlečka Knz 4; žt 29; viz *Průvodce Dějmistra*, str. 51.

Ostatní možné CP: Ingrid, Šipka Joman (viz oblast 6), Redit Půlměsíc (viz oblast 4), Thaenai Sedmipísně (viz oblast 10).

Svitky/služby: Jenitar svitky nevyrobí. Svá kouzla sesílá jen pro ty, kdo mají stejnou víru, pokud za to na oplátku věnují něco peněz (40 zl za kouzlo 1. úrovně, 80 zl za 2. úroveň).

2. Chrám Pelora

O tento chrám se starají dva kněží. Před dvěma lety sem církev z Verdobonku dosadila Jetra zvaného Chytrý. Táhne mu na šedesát, má rudou tvář, nosí si krátký, šedý vous a přes své stáří bujnou kštici po celé hlavě. Jeho asistentem je Neris (člověk Knz 1), slouží tu jako akolyta, přestože je už dostatečně starý i zkušený na to, aby zaujal odpovědnější post. Neris je hubený a vysoký, bledý a už začíná plešatět.

Zástup věřících této církve neustále narůstá. V brzké době bude třeba přestavit chrám a zaměstnat tu další personál. Lidé si většinou Jetera a jeho chrám velmi váží, protože mnoho jeho věřících dává dary na charitativní akce konané po celý rok. O Jetrovi je známo i to, že se stará o ty, kdo si nemohou dovolit platit žádné ubytování.

Minulý týden se tu stavil poutník uctívajícího Pelora a zmínil se o tom, že na cestě na východ od města viděl několik podivně oblečených osob. Řekl, že byly oděny do okrově žlutých rób a že z nich vůbec neměl dobrý pocit. Něco takového samozřejmě Jetra zaujalo, protože zná zdejší historii. Pokud se dozví, že se někdo, kdo uctívá Pelora nebo je s ním nějak spojen, vydává do vodního hradu nebo alespoň tím směrem, požádá ho o spolupráci a poprosí, aby mu (stejně jako kapitánovi Elmovi) sdělil cokoli zde uvidí podezřelého.

Chytrý Jetr: Člověk, Knz 5; žt 36; viz *Průvodce Dějmistra*, str. 51.

Ostatní možné CP: Ota Gyver (viz oblast 17), Todarič Nem (viz oblast 14).

Svitky/služby: Jetr svitky vyrábí a dává je těm, kdo obdarovávají jeho církev. Přípraveny má následující svitky:

<i>Požehnání</i>	25 zl
<i>Zhoj lehká zranění</i>	25 zl
<i>Podpora</i>	150 zl
<i>Neutralizuj jed</i>	375 zl
<i>Zbav nemoci</i>	375 zl

Jetr sešle svá kouzla na každého, kdo je takový dar ochoten dát (50 zl za kouzlo 1. úrovně, 100 zl za 2. úroveň a 15 zl za 3. úroveň). Kouzla a dokonce i svitky dá k dispozici knězovi Pelora, který pro město plní nějaký úkol (jako je např. zničení zlých nepřátel ve vodním hradě).

Informace: Jetr dokáže určit symbol Staršího oka všech živlů. Rovněž tak rozezná popis čtyřstranných soch (viz oblast 32A ve Vodním hradě a oblast 18 ve Vnějších kruhu) s tím, že souvisí s Temným bohem a že obex je

Část první: Homlet a okolí

symbolem Tharizduna. Odmítá o tom nějak obsírněji hovořit nebo i jen vyslovit nahlas jméno tohoto prokletého boha.

3. Církev sv. Gisberta

O největší chrám města se stará kanovnice Ydej. Tato stará kněžka byla jednou z příčin pádu Chrámu živelného zla a jeho konečné porážky o několik let později. Ydej si myslí, že na tomto chrámu toho bylo ještě víc, než co viděla ona a její spojenci. Je si vědoma toho, že tu přebýval nějaký mocný démon, který je teď pryč; a tráví bezesné noci přemýšlením nad tím, co to "živelné zlo" má vlastně znamenat a jaká moc ve skutečnosti stála za tím seskupením zlých sil a stavbou chrámu (bylo jí řečeno, a ostatní si to doteď myslí, že za chrámem stál démonický tyran blízkých zemí Iuzu, jí se to však nezdá moc pravděpodobné). Nikdo se s ní neseťká, dokud si nepromluví s Kalmerem, který sešle *najdi zlo* na každého, kdo prosí o audienci.

Kalmer je Ydejovým asistentem a přítelem, kterému věří. Je vysoký a dobře stavěný, ale nikdy se pravděpodobně nevyšvihne na vyšší post, než má nyní. Je si toho vědom a už dávno se s tím smířil. Kalmer je přítel Spugnora (viz oblast 25).

Druhým nejvyšším knězem tu je Terjon, který je srdcem dobrodruh. Vyhovuje mu, že Ydej vede chrám a všechno kolem, takže on se může vydávat na své výpravy. Přibližně čtvrtinu času tráví na cestách s tím nebo oním posláním. Rád se připojí k dobrým dobrodruhům na krátkou misi, nebude však ochoten přidat se ke skupině, která je očividně mnohem nezkušenější než on. Vyptává se možných společníků tak, aby se ujistil, že mají alespoň 5. úroveň. Terjon je drsný, na slovo skoupý muž s tmavě hnědými vlasy i očima. Většina lidí z města se o něj příliš nestará, dává přednost mnohem jemnější a příjemnější Ydej.

Nováčkem je v chrámu akolyta Derim; drží se v ústraní a vše kolem sebe pozoruje, seznamuje se s církevní hierarchií a také s tou městskou. Jeho motivy nejsou nijak hrůzné, prostě se vždy dobře dívá, kam skáče. Doufá, že jednoho dne bude vůdcem tohoto chrámu a jedním z významných vůdců Homletu.

Kanovnice Ydej: Lidská žena, Knz 10; žt 70; viz Příloha 3.

Kalmer: Člověk, Knz 3; žt 23; viz *Průvodce Dějmistra*, str. 51.

Terjon: Člověk, Knz 6; žt 49; viz Příloha 3.

Derim: Člověk, Knz 1; žt 10; viz *Průvodce Dějmistra*, str. 51.

Ostatní možné CP: Jinert (viz oblast 8), Monar a Sunom (viz oblast 7), Nareš (viz oblast 11).

Svitky/služby: Kalmer a občas i Ydej svitky vyrábí a dávají je těm, kdo obdarovávají jejich církev. Připraveny mají následující svitky:

<i>Najdi zlo</i>	25 zl
<i>Zhoj lehká zranění</i>	25 zl
<i>Býčí síla</i>	150 zl
<i>Odstraň paralyzaci</i>	150 zl
<i>Předvídaní</i>	150 zl
<i>Zhoj střední zranění</i>	150 zl
<i>Modlitba</i>	375 zl
<i>Neutralizuj jed</i>	375 zl
<i>Ochrana před energií</i>	375 zl
<i>Sejmi kletbu</i>	375 zl
<i>Navrácení</i>	800 zl

Ydej sešle svá kouzla jen na toho, kdo je ochoten obdarovat církev (100 zl za kouzlo 1. úroveň, 200 zl za 2. úroveň, 300 zl za 3., 400 zl za 4. a 500 zl za 5. úroveň). Kouzla ani svitky však nedává jen tak někomu, poskytně je pouze těm, kdož plní nějaký nezištný úkol. Věří, že každému víc než dary prospěje možnost najít si svou vlastní cestu.

Informace: Ydej dokáže určit symbol Staršího oka všech živlů. Rovněž tak rozezná popis čtyřstranných soch (viz oblast 32A ve Vodním hradě a oblast 18 ve Vnějších kruhu) s tím, že souvisí s Temným bohem a že obex je symbolem Tharizduna. Spekuluje o tom, že za stavbou původního Chrámu živelného zla tajně stojí kult Staršího oka všech živlů.

4. Hostinec U Milého děvčete

Hostinec U Milého děvčete otevřel Ostler Gundigut (člověk, prostý obyvatel [Prb] 6) krátce po bitvě u Emridských lučin, tedy před více než dvaceti lety. V dřívějších dobách byl důležitou osobou v řadách milice i úřadů města. Hostinec záhy proslul jako místo velkého pohodlí a kvality, za jehož skvělé služby, výjimečné jídlo a pití se však musí dobře zaplatit.

Část první: Homlet a okolí

V současné době už je Ostler v podstatě na odpočinku. Má slabé srdce a jeho dcera a žena se snaží ho uchránit velkého rozrušení a překvapení. Ostlerova dcera, Vesta (lidská žena, Prb 1, nebojuje), má na starosti běžnou agendu hostince; snaží se udržet vysokou kvalitu a poctivost služeb, kterou tu zavedl její otec. Je neobyčejně přátelská a milá, čímž z hostince vytváří místo plné domácí pohody a klidu.

Servírka Maridosen je ve skutečnosti agentem tajného kultu. Tato černošská, bledá žena pracuje v hostinci už dva měsíce, takže město zná poměrně dobře. Není příliš trpělivá, nedokáže se bavit o hloupostech a jen tak drbat nebo vtípkovat. Vesta ji patrně do měsíce vyhodí, protože na poměry hostince je příliš obhroublá a nespolečenská.

Klientelu tu baví Redit Půlměsíc, jeho samotného však mnohem víc zajímá dobrodružství a nebezpečnost. Nedávno (před týdnem a půl) byl ve vodním hradě a věří tomu, že v podzemí zůstaly přinejmenším nějaké nemrtví. Ve skutečnosti dole nebyl, ale zaslechl zvuky naznačující, že se někde dole něco pohybuje.

Redit není příliš schopný ani jako hudebník, ani jako dobrodruh. Většina lidí si ho příliš nepovažuje (Vesta mu dovoluje tu hrát výměnou za byt a stravu, ale ve skutečnosti je to akt dobročinnosti). Dokonce i Chatrilon Unoš si dvakrát rozmyslí, než se přidá k družině, s níž jde Redit.

Maridosen: Půlelfka, Boj 3; žt 27; viz Příloha 3.

Redit Půlměsíc: člověk, Brd 1; žt 5; viz Příloha 3.

Ostatní možné CP: Palivec a Rufus (viz oblast 27), Chatrilon Unoš, Elmo, Nýret Poskurian, Questin Himbl, Telna (viz oblast 19), Trag Stříbrný (viz oblast 18).

Popis hostince

Mapa budovy k dispozici není, ovšem nic ti nebrání, aby sis je sám vypracoval.

Dvůr

Tato otevřená prostora je dobře udržovaná, s krásně sestříhanými křovisky a měkkým, nízkým trávníkem.

Stáje

Je zde možné ustájit až deset koní.

Jídlna

Už trochu stará, ale vkusně zařízená místnost, čistá a klidná. Hosté hostince U milého děvčete jsou vychovaní lidé, kteří se rádi v klidu dobře najedí a popijí. Opilci a výtržníci tu nejsou vítáni ani trpěni – většinou na ně stačí Maridosen, v případě potřeby je přivolána milice.

K dispozici jsou tu i dva oddělené jídelní salonky pro soukromé schůzky nebo významné hosty. Kuchyň za nimi je rozlehlá, přímo z ní se dá po schodech sejít dolů do sklepa nebo nahoru do Ostlerova vlastního bytu.

Menu hostince U Milého děvčete se mění, ale vždy nabízí nějaké lahůdky. Níže uvádíme některé vybrané nabídky:

Nápoje	Cena
Pivo, sudové	2 md
Pivo, silné sudové	3 md
Pivo, světlé	4 md
Pivo, kořeněné světlé	7 md
Medovina	1 st
Medovina, zvláštní várka	14 md
Víno, stolní	8 md
Víno, Kešské zlaté	15 md
Víno, Šeříkové	4 st
Víno, Urnské bílé	5 st
Víno, Celenské červené	8 st
Víno, Furyondský bílý smaragd	1 zl
Víno, Velunský zabiják	3 zl
Pálenka, domácí	5 st
Pálenka, Kešská	1 zl
Pálenka, stará Urnská	3 zl
Likér, Ulekův elixír	5 zl

Část první: Homlet a okolí

Hlavní jídla	Cena
Dušené hovězí	4 st
Vařený rak, politý rozpuštěným máslem	4 st
Najemno vařený losos	5 st
Pikantní klobásy	5 st
Nadívaná prasečí kotleta	5 st
Nadívaný pstruh	5 st
Řízek s paštikou z ledvinek	5 st
Marinovaná skopová kotletka	6 st
Pečená husa	7 st
Srnčí řízky	7 st
Nadívaný bažant	8 st

(Všechna hlavní jídla se podávají s chlebem a medem, brambory a fazolemi, sladkými brambory, artyčoky naloženými v rumu, zelím, mrkví nebo špenátem.)

Předkrmy	Cena
Pepřený chléb	8 st
Ovesná kaše	1 st
Vařená vejce	2 st
Ovoce a sýr	2 st

Jídla se podávají na hliněném, cínovém a měděném nádobí. Pití v dřevěných korbělích nebo hliněných džbánech, lepší vína pak ve stříbrných nebo skleněných číších.

Pokoje

Pokoje v hostinci jsou jednoduše, ale pohodlně zařízené. V každém je měkká postel s prošívanou pokrývkou, malý psací stůl se židlí a džbán s vodou a umyvadlo na umytí. Je tu jedno dvoupokojové apartmá, za 3 zl za noc. Dveře do pokojů mají zámky (Otevírání zámků TO 18), hosté mohou dostat klíče, když si na noc připlatí další 1 zl u Maridosen.

Pro ty, kdo si nemohou nebo nechtějí vlastní pokoj dopřát, je tu společná ložnice za 5 md za noc, ale hostinec neručí za bezpečnost toho, kdo se tu ubytuje. Je tu tucet postelí.

Vždy jsou obsazeny 1k4+1 pokoje a ve společné ložnici 1k4 postelí.

Sklep

Toto spodní podlaží má vlastní kuchyň, většina prostoru je tu však využita ke skladování následujících věcí:

1. Potraviny.
2. Rychle se kazící potraviny (udržované v chladu díky studni a kamenným zdem).
3. Víno.
4. Popel (dopravený sem dírou seshora z krbu, násypkou).
5. Starý nábytek, prázdné bedny, nástroje a trakař. Naproti dlouhé zdi jsou tři velké sudy, jeden z nich je prázdný. Jedna jeho část se dá odsunout (Prohledávání TO 20), čímž umožní jedné osobě vejít dovnitř a dostat se k dalším tajným dveřím (Prohledávání TO 20), které vedou do tajné místnosti za sudem ukryté.
6. Zbraně. Když všude kolem města vládlo zlo, ti, kdo s ním chtěli bojovat, se v tajnosti setkávali v odhlučněné místnosti pod hostincem. Kolem jejich zdi je řada kavalců a také zbraně: 1 obouruční meč, 1 halapartna, 2 obouruční sekery, 2 kropáče, 3 sekery, 3 těžké palcáty, 4 krátká kopí, 7 válečných seker, 7 lehkých kuší, 8 dlouhých kopí, 12 dýk, 12 dlouhých mečů, 20 oštěpů a 130 šipek do kuše. Na zdech visí deset malých a 17 velkých štítů (všechny jsou dřevěné). Ve velké truhle je uloženo deset kožených zbrojí, dále je tu velký stůl, lavice a několik židlí.

5. U Terigana

Úplným protikladem hostince U Milého děvčete je levná krčma pro nejhudší U Terigana. Skládá se pouze z nálevny, nenabízí žádné jídlo ani ubytování. Místo toho prodává pouze levné pivo, zato ve štědrých mírách. Je obecně známo, že U Terigana bývá vždy dost rušno. Zejména v nočních hodinách tu pak může být až nebezpečno – opilí hosté se rádi perou tak, že je často musí roztrhnout až Elmo nebo někdo z jeho milice.

Část první: Homlet a okolí

Někteří z "výše" postavených občanů města nálevnu U Terigana záměrně přehlížejí, cítíce, že její přítomnost má na okolí neblahý vliv. Samotný Terigan je však členem milice a Elmo, Palivec i Rufus o něm dobře smýšlejí.

Terigan: člověk, Boj 3; žt 27; viz *Průvodce Dějmistra*, str. 53.

Ostatní možné CP: Ingrid, Nýret Poskurian, Rudolf (viz oblast 9), Questin Himbl, Telna (viz oblast 19), Stříbrný Trag (viz oblast 18), Xaod Zabiják.

6. Stará obchodní stanice

Tento obchod ve velké budově přestavené po požáru, k němuž došlo před několika lety, vede Šipka Joman (půlčík, Prb 2; Oceňování +6). Stále nese své staré jméno, na památku dlouholetých služeb místní komunitě v dodávání zboží všeho druhu. I když je dnes ve městě otevřeno více obchodů a působí tu několik kupců, Stará obchodní stanice zůstává oblíbeným místem nákupu pro dobrodruhy i cestovatele, protože leží blízko hostince U Milého děvčete. Většina lidí už zapomněla, že v době, kdy povstal Chrám živelného zla, mu její původní majitelé sloužili jako špehové.

Joman obchoduje se vším, s výjimkou kazivého jídla. Je tu k dostání vše, co je běžně dostupné a nestojí víc jak 800 zl. Kupuje rovněž bez jakýchkoliv otázek použitou výstroj a výzbroj (takovou, kterou mohou dobrodruzi donést z vodního hradu), za standardní cenu poloviny původní. Joman dokáže odhadnout a koupit i drahé věci, např. drahokamy, šperky a umělecké předměty, za něž vždy nabízí spravedlivou cenu. Neustále má vzadu ve svém obchodě, v tajné pokladně, alespoň 800 zl v mincích; dalších 30 zl, 50 st a 100 md má po ruce vpředu na krámu.

Ostatní možné CP: v podstatě kdokoli z města.

7. Tkalci

Jako tkalci se ve svém domě živí manželský pár Monír a Suna (lidé muž a žena, Prb 1). Dříve v něm žili rodiče Suny, ale ti již zemřeli. Monír je tajným milencem Gany (viz oblast 12).

8. Krejčí

Pracuje tu a žije Jinert (člověk Prb 1), vychrtlý, postarší, plešatý pán. Krejčovinou si na živobytí vydělává již dlouhá léta.

9. Stáje

Celé to tu vede Rudolf (trpaslík, Prb 2), statný chasník s černým plnovousem. Prodává i kupuje koně stejně jako ustájení pro ně (1 st za den). K ruce má dva stájníky, Vese a Initu (lidé muž a žena, Prb 1).

10. Pivovar

Pivovar patří Thaenai Sedmipísně (elfka, Prb 2), a od těch dob, co ho vede, se značně změnil a rozšířil. Během práce si své dlouhé černé vlasy svazuje do vysokého drdolu, na elfku je opravdu impozantně svalnatá. V pivovaru je zaměstnáno deset lidí (všechno jsou to Prb 1, různé rasy).

11. Forman

Nareš (člověk, Prb 3) má ženu, tři dospívající syny a dvě mladší dcerky. Ve stodole přistavěné k domu má dva nákladní vozy a dva vozíky; na půdě bydlí i dva vozkové (člověk Vál 1, člověk Prb 2). V dalším malém stavení, chlévě, je tučet mul.

Nareš a jeho synové jsou fanatici, kteří velmi nesnáší elfy. Forman varuje každého člověka, s nímž mluví, že každý elf ve městě je zlý a přinese jim všem neštěstí. Tupr, kovář pracující pro Alfonse (viz oblast 13), se začal scházet s Narešovým nejstarším synem, dozvídá se o "nadřazenosti" lidské rasy.

12. Dřevorubec

Stromy v okolí města kácí a dřevo zpracovává Tarim (člověk, Vál 1). Je to dobrý přítel Jara (viz oblast 26). Táhne mu na padesát a žije zde se svou ženou Ganou (lidská žena, Prb 1) a svými dvěma dětmi.

Část první: Homlet a okolí

13. Kovárna

Pracuje tu celkem šest kovářů. Alfons (půlčík, Exp 3), pihovatý, s dlouhými zrzavými vlasy, se specializuje na zbraně. Tupr (člověk Exp 1), statný, s hnědými vlasy, pracuje u kovadliny na běžných železných předmětech, jako jsou podkovy, hřebíky, jednoduché nástroje apod. Spolu s ním dělá Tobinrae (lidská žena, Exp 1), bledá, s krátkými blond vlasy, zřetelně dopadá na jednu nohu. Hary Karl (člověk Prb 1) pracuje jako zbrojíř. Je holohlavý, má tmavou kůži. Psorik Ebran (člověk Prb 2) a Artin Lýkovk (lidská žena, Prb 1) jsou tu jako učedníci.

14. Mudrc

Todarič Nem (člověk Exp 5) je nejlepším z učenců v Homletu, je expertem na většinu běžných témat: historii, přírodu, zeměpis a mystiku (předpokládej, že má na tyto Znalosti +10). Má doma docela velkou knihovnu knih i svitků. Todarič miluje Zlatovlasou Jenitar (viz oblast 1), ona však jeho city neopětuje.

15. Tvůrce svitků

Zeroš Nubrik si vydělává zapisováním mystických kouzel na svitky. Obchody se mu příliš nehýbou, protože tu žije jen málo kouzelníků a čarodějů. Jemu však stačí jeden nebo dva svitky za několik měsíců, aby si docela dobře žil. K dispozici má neustále následující svitky:

<i>barevná fontána</i>	25 zl
<i>magická zbraň</i>	25 zl
<i>štít</i>	25 zl
<i>spánek</i>	25 zl
<i>určení</i>	125 zl
<i>neviditelnost</i>	150 zl
<i>levitace</i>	150 zl
<i>zrcadlový obraz</i>	150 zl
<i>ohnivá koule</i>	375 zl
<i>vodní dech</i>	375 zl

Zeroš dělá svitky i na zakázku, pokud dané kouzlo zná. Jeho kniha kouzel obsahuje následující: *barevná fontána*, *levitace*, *jazyky*, *magická střela*, *magická zbraň*, *malý obraz*, *mágova zbroj*, *najdi myšlenky*, *neviditelnost*, *neviditelný služebník*, *odolej živlu*, *ohnivá koule*, *pavučina*, *rozostření*, *spánek*, *spěšný ústup*, *štít*, *určení*, *vodní dech*, *zaklep*, *zlom magii*, *zmenši*, *zrcadlový obraz*, *zvětši* a všechny triky.

Nechce spolupracovat s někým jiným; je to samotář a vyhovuje mu to. Nady Toman (viz oblast 21) ho přesvědčila, že Šipka Joman, který vede Starou obchodní stanicí, je zlý. Proto teď kouzelník odmítá jít do její blízkosti a má v úmyslu s pomocí svých kouzel pořádně prozkoumat jejího půlčického majitele – když bude mít příležitost.

Zeroš Nubrik: elf Kou 5; žt 22; viz *Průvodce Dějmistra*, str. 57.

16. Stará radnice

Předtím, než Rufus a Palivec dokončili svůj hrad, byla tato budova, dříve radnice, používaná mnohem častěji. Nyní je pro zvláštní příležitosti vyčištěna a použita, ale jinak slouží jako skladiště. Je tu plno myší a usídlil se tu také párek sov.

17. Tátova pekárna

Tento dům nese ručně malovaný štít se svým jménem a velkým pecnem chleba. "Táta" je Ota Gyver (člověk Prb 2), pekař v nejlepších letech, který žije ve městě už šestý rok. Každé ráno vychází z jeho obchodu do širokého okolí nádherné vůně, a obchody mu kvetou.

18. Kameník

Gistr Nošim (člověk Prb 4) se žije jako zedník. Zbohatl při stavbě hradu před několika lety a teď žije v luxusním domě se svou velkou rodinou.

Pod svým domem si Gistr postavil tajnou místnost, do níž vede podzemní chodba. Postavil ji s pomocí trpaslíka Traga Stříbřitého (trpaslík Prb 2) a vede pod městem až do hradu. Gistr ji postavil, aby se v případě potíží ve

Část první: Homlet a okolí

městě mohl i s rodinou stáhnout do bezpečí za jeho zdi. Ústí pod a do nejzápadnější věže, ale Palivec ani Rufus o tom nevědí. Je však známo, že když se napije, Trag o nějaké tajné chodbě blábolí.

19. Telnina kuchyně

Telna je špeh vyslaný luzem, aby mu podával zprávy o Homletu, který je nyní centrem událostí, jež ho velmi zajímají. Dělá to už několik let a za tu dobu poněkud zlenivěla – moc se tu toho zatím neudálo. Přesto však často navštěvuje hostinec U Milého děvčete a krčmu U Terigana a ptá se právě tolik, aby jí každý považoval za jednu z největších drben ve městě.

Pro všechny ostatní je Telna pouhá kuchařka. Přípravuje jídla pro zvláštní příležitost (pořádá je ve svém vlastním domě), peče koláče a cukrovinky na prodej, připravuje jídlo vhodné pro cestovatele a za malou úplatu jídlo i donáší.

Telna: lidská žena Čar 4; žt 18; viz *Průvodce Dějmistra*, str. 56.

20. Výroba kol a vozů

Vinta Zlatokřídla (lidská žena, Prb 1) převzala řemeslo po svém strýci teprve před několika lety. Je velmi úspěšná a vydělává tolik, že živí nejen svou malou rodinu, ale i svého manžela Rerida (člověk Brd 1), který studuje na minstrela.

21. Kožedělník

Prodejnu s koženými výrobky vede Nady Toman. Nežije tu žádný z jejích tří zaměstnanců (člověk, elfka, gnómka, všechno Prb 1). Nady je pevně přesvědčena, že v Šipkovi Jomanovi (viz oblast 6) není kouska dobrého, možná proto, že předchozí kupci, působící na tom místě před lety, byli slouhy Chrámu živelného zla. Každému, kdo je ochoten naslouchat, říká, že Jomanovi se nedá věřit a že je třeba na něj dávat velmi dobrý pozor.

22. Hrnčíř

Spolu se dvěma mladými pomocníky (oba lidští muži, Prb 1) tu Sumon Han vyrábí nejrůznější hrnce, džbány, misky, nádoby apod. Pro Sumona teď nadcházejí těžké časy, protože ve městě se usadil další, šikovnější hrnčíř (viz oblast 23).

23. Ašermovo hrnčířské zboží

Ašerm (gnóm Exp 2) je šikovný hrnčíř a sochař. Ve městě je nový (přišel z gnómské vesnice na západě), zaměstnává proto tři další gnómy (všichni Exp 1), aby byla pec plně vytížena. Žije v malém bytě přilepeném k dílně.

24. Mléčný trh

Chonas Divor přerušil svoje studia mystiky a meditací a žije prostý a klidný život. Je dobře znám svým duchovním založením a vyrovnaným přístupem ke všem zákazníkům, ale ti, kdo v touze po mléčných výrobcích navštěvují jeho obchod, netuší, že je to ve skutečnosti mistr bojového umění.

Chonas nakupuje mléko od místních farmářů a drží si u sebe tři zaměstnance (dva lidi a půlčíka, všichni Prb 1), kteří mu pomáhají při výrobě másla a sýra. Uloženy je má ve sklepě pod obchodem.

Chonas Divor: člověk Mnch 2; žt 14; *náloketníky obrany +1* ale žádná jiná magie; viz *Průvodce Dějmistra* str. 53.

25. Lektvary a elixíry

Tento obchod vede desetiletá dívenka Rena (lidská žena, Prb 1). Na svůj věk je nesmírně inteligentní a vyspělá. Prodává lektvary, které vyrábí její otec nebo je sama nakoupí z kostela sv. Gisberta (má úmluvu se svým přítelem Kalmerem, viz oblast 3). Renin otec Spugnor byl dobrodruh, který se ve městě usadil před lety, v době vzestupu Živelného zla. Oženil se s místní dívkou, která však brzy zemřela. Od té doby se Spugnor stará o svou dceru sám, vyrábí lektvary a o samotě propátrává okolí hledaje nějakou magii.

Nyní je Spugnor pryč, zmizel před několika dny. Rena má o něj veliký strach, protože ví, jak snadno ho jeho zvědavá povaha dostane do nesnáží. Nikdo z lidí neví, že posledních dvanáct let strávil Spugnor prozkoumáváním ruin vodního hradu a jeho širokého okolí (i starého Nulbu). Zná vodní hrad lépe než kdo jiný

Část první: Homlet a okolí

a viděl, že ho začínají prozkoumávat cizí jednotky. Rovněž ví, že pod vodním hradem něco objevily, ale chtěl vědět co. Naneštěstí je teď polapen v jeho podzemí (viz Kapitola 2: Vodní hrad).

Spugnor dobře platí Haunorovi (trpaslík Vál 4), aby mu dohlížel na jeho dům, když je pryč. Trpaslík chrání obchod před těmi, kterým by se zachtělo té hromady peněz, kterou nashromáždil.

Neustále jsou tu k dispozici hotové lektvary. Na začátku dobrodružství jsou na skladě následující věci:

<i>zhoj lehká zranění (2)</i>	55 zl
<i>elixír skrývání</i>	250 zl
<i>elixír plavání</i>	250 zl
<i>zamlžení</i>	300 zl
<i>býčí síla</i>	300 zl
<i>vidění ve tmě</i>	300 zl
<i>levitace</i>	300 zl
<i>pavoučí šplh</i>	300 zl
<i>zhoj střední zranění</i>	330 zl
<i>vodní dech</i>	750 zl

Pokud je Spugnor doma, předpokládej, že za prodané lektvary zase hned vyrobí jiné. Při určování toho jaké použij tabulku 8-18: Lektvary z *Příručky Dějmistra*, sloupec slabé lektvary. Použij zde uvedenou cenu mystických lektvarů. Duchovní lektvary jsou o 10% dražší a k dispozici jsou jen lektvary kouzel 1 a 2. úrovně (pokud snad padne nějaký silnější, předpokládej, že ho Spugnor získal nějakou výměnou nebo obchodem). Když je Spugnor doma, může vyrobit lektvar libovolného kouzla do 3. úrovně, který si někdo poručí. Spugnor rovněž za úplatu sesílá kouzla do 3. úrovně, v ceně 70 zl za úroveň kouzla.

Spugnor: člověk Kou 7; žt 33; viz Příloha 3.

Sebekai: kočka, pomocník Spugnora; žt 15; viz Příloha 3.

26. Háj

Tento háj dlouho udržoval Jaro Jasanhůl, starý a mocný druid, jako místo zasvěcené samotné přírodě. V minulosti Jaro tvrdě usiloval a bojoval za dobro zdejší komunity. Ještě než ve městě vyrostly kostely a svatyně, obracelo se na něj a na jeho víru mnoho lidí a žádali o duchovní vedení.

Jaro je dnes naneštěstí mrtev. Nedávno ho zabil a jeho místo zastoupil netvor dvojník sloužící mistru Dunratovi z tajného kultu (viz oblast 28). Jarovo tělo je pohřbeno v hliněné podlaze malé dřevěné chaty, v níž žil; je kousek za hájem. Jeho vybavení už si členové kultu dávno rozebrali.

Falešný Jaro je těžko odhalitelný špěh kultu Staršího oka všech žvlů. Je to poslední linie obrany kultu v Homletu – pokud bude odhalena jejich základna ve mlýně (viz oblast 28), přežívší se s hanbou stáhnou sem. Protože Jaro byl dobrý přítel Elma, dvojník má přehled o tom, co městská garda ví a co podniká. Dvojník se snaží využít své pozice a přesvědčuje Elma (a dělá to už týden), že ve vodním hradě není nic, co by stálo za pozornost a že ruiny chrámu jsou příliš daleko odsud, než aby bylo potřeba si s nimi dělat starosti. Schopnost tohoto tvora *najít myšlenky* ostatních mu umožňuje velmi efektivně manipulovat lidmi – ví, kdy věří tomu, co říká, stejně jako ihned pozná, kdy zašel příliš daleko.

Yundi, mladý pomocník Jara, pracoval v hostinci U Milého děvčete jako číšník. Je to zarostlý blondák, vousy má řídké. Yundi má dům v blízkosti háje a pomáhal Jarovi starat se o stromy, zatímco se od něj učil druidským znalostem. Všiml si, že poslední dobou není Jaro ve své kůži a začíná přemýšlet, jestli snad starý druid nesenilní nebo jestli snad není pod vlivem nějakého kouzla. Zmizel totiž i jeho zvířecí společník, hnědý medvěd Tanak (uprchl poté, co byl Jaro zabit). Když je v háji, Yundi má vždy u sebe svého vlastního společníka, vlka jménem Vyst. Když je ve městě, Vyst hlídá háj sám.

Dvojník Jaro: žt 22, neutrální zlo; viz *Bestiář*, str. 60.

Yundi: člověk Drd 2; žt 14; viz *Průvodce Dějmistra*, str. 52.

Ostatní možné CP: Elmo, Tarim (viz oblast 12), Chatrilon Unoš, Maridosen (viz oblast 4) - poslední dva jmenovaní jsou tu, jen když zde není Yundi.

27. Hrad

Tato pevnost je domovem kouzelníka Palivce a bojovníka Rufuse. Oba jsou vysoce vážení a mocní dobrodruzi, kteří se v této oblasti usadili asi před patnácti lety. Palivec ani Rufus už dobrodružství nevyhledávají. VP, které k nim přijdou se žádostí – nebo ještě hůře s požadavkem – o pomoc, jsou posláni za Elmem (je-li to nutné, tak i násilím).

Rufus je přímočarý, někdy však trochu hrubý. Palivec je opatrný a nad vším uvažuje a přemýšlí, sprádá dlouhodobé plány, dokáže se ale rázem rozzlobit. Ani jeden z nich není bláhový ani pošetilý.

Část první: Homlet a okolí

Právě oni se starají a zajišťují každodenní chod města. Když odešli stařešinové spravující bývalou vesnici, správa města a vůdcovství přešlo tak nějak automaticky a samo do jejich rukou. Vládou velmi neformálně – pokud se nebude ptát přímo na hrad, návštěvník města se o jejich existenci nemusí dozvědět celé dny.

Palivcovi Jezevci

Je to malá skupina žoldáků, jimž už před lety Palivec zaručil pravidelnou rentu. Ačkoli se její členové během let změnili a prostrídali, tato žoldácká kumpanie má nejbližší k tomu, co bychom nazvali městskou gardou Homletu. Jejich hlavní úlohou je obrana hradu (kteroužto povinnost zatím nikdy nemuseli plnit), plní však další úkoly, které jim dají Palivec nebo Rufus. Kumpanie se skládá z deseti mužů (všechno lidé Vál 1), pobočnice (lidská žena Vál 4) a kapitána (člověk Vál 5). Pokud by nastaly opravdové potíže, lidé z města by samozřejmě pomáhali hrad bránit, už proto, že by za jeho zdmi jistě všichni hledali ochranu.

Palivec: Člověk Kou 10; žt 28; viz Příloha 3.

Rufus: Člověk Boj 8; žt 69; viz Příloha 3.

Místa stojící za poznámkou

Je to moc dobře postavená a velmi dobře zásobená pevnost.

Věže a hradba

Vnější hradba je 15 stop vysoká 5 stop široká (má tvrdost 8, 900 žt, TO šplhu je 25). Zdi věží jsou 3 stopy silné (tvrdost 8, 840 žt, TO šplhu 25).

Věže mají dvě podlaží a jsou 20 stop vysoké. Jsou opatřeny střílnami poskytujícími 90% kryt. Ta nejzápadnější má v podlaze tajné dveře (Prohledávání TO 20) vedoucí do tajné chodby do kameníkova domu (viz oblast 18).

Brána

Je postavena jako věže, ale je mnohem větší. Vlastní brány jsou zhotoveny z tvrdého dřeva; na každé straně průjezdu jsou vrata; průjezd je chráněn střílnami a poklopy ve stropě, oboje dává střelci 90% kryt. Doprostřed průjezdu mohou obránci ještě spustit dřevěnou mříž.

Hlavní brána: 4 palce silná; tvrdost 5; žt 40; TZ 4; TO prolomení 27.

Mříž: 3 palce silná; tvrdost 5; žt 30; TZ 4; TO zvednutí 25.

Hlavní věž

Je to nejstarší stavba hradu, postavená mnohem dříve než jeho zbytek. Dříve byla domovem Palivce a Rufuse, dnes v ní přebývají Jezevci. Má tři hlavní podlaží, přední val s dvěma lehkými katapulty a plochou střechu s dvěma balistami.

Tyto válečné stroje jsou tu umístěny dobře, neboť je to nejvyšší místo celého hradu – a také nejvyšší místo na míle kolem. Ve sklepech pod věží je utajená jeskyně s přirozeným pramenem, který zásobuje vodou celý hrad.

Jádro hradu

Hlavní budovu obklopuje vnitřní hradba, stejná, jako je vnější. Má věže a jednu bránu (stejnou, jaký je v barbikanu), celý parkán obklopuje obytná věž. Ta má čtyři patra s přijímacím sálem, hodovní síní, velkou kuchyní, mnoha skladišti a pokoji pro Palivce a Rufuse, velkou knihovnou a komnat pro hosty.

28. Mlýn

Voda roztáčí veliké mlýnské kolo, které pak v hlavní místnosti mlýna otáčí velikým zrnitým mlýnským kamenem. Patro nad ním je plné zrní, které násypkou padá mezi mlecí kameny dole. Vodní kolo pohání i dopravní pás, jehož lopatky dopravují nahoru do patra obilí. V zadní místnosti se skladují pytle s moukou.

Všechno je tu pokryto jemnou vrstvou moučného prachu, který tu neustále poletuje ve vzduchu.

Na stromě blízko mlýnu nechává Dunrat *oddané oko*, kovový výtvar ve tvaru ptáka (viz Příloha 1). Když chce, může skrze jeho oči vidět stejně, jako u pomocníka. Skrze něj tedy Dunrat hlídá. Konstrukt má TZ 18, 5 žt a sám o sobě se hýbat nemůže.

Ve mlýně jsou s ním ještě Temak a Nygen, hřmotní muži (člověk Prb 1). Vědí jen to, že "nějací přátelé" Karla přebývají ve sklepech. Moc toho totiž nenamluví a ve dne, když se tu pracuje, je člověk ani nezahledne. Při první známce nebezpečí dělníci z mlýna utečou.

Část první: Homlet a okolí

Oheň!

Pokud ve mlýně vzplane velký oheň (větší než plamen pochodně), je šance 20% (při delším trvání se sčítá), že v daném kole chytne moučný prach, který tu neustále poletuje vzduchem. To způsobí velký výbuch, který zraní každého ve mlýně za 2k4 životů (žádný hod na záchranu). Poškození samotné budovy je také značné – pokud nikdo nic neudělá, vyhoří do základů. Aby oheň uhasili, alespoň tři lidé se musí tužit 10 minut s vědry na vodu (vědra jsou našťestí po ruce a řeka blízko).

Sklep (US různá)

Matné světlo malé olejové lampy odhaluje špinavou hliněnou podlahu sklepa a šest pokrývek na ní porůznu pohozených; je zřejmé, že je nedávno někdo použil. U zdi naproti schodům leží středně velký kufr a mezi pokrývkami se válí několik kabel a vaků.

Ve vacích není nic než oblečení a věci osobní potřeby, tedy až na kabelu Vakry (viz níže).

Tvorové: Je tu vždy alespoň jeden člen kultu (viz Tajný kult, str. 14-15).

Mistr Dunrat: Člověk Knz 5/Čar 1; žt 36; viz Příloha 3.

Chenaš: lidská žena Knz 2; žt 11; viz Příloha 3.

Grun: člověk Vál 1; žt 8; viz Příloha 3.

Toridan: půlorka Boj 2; žt 19; viz Příloha 3.

Vakra: žena tiefling Kou 3; žt 10; viz Příloha 3.

Poklad: Jeden z vaků obsahuje knihu kouzel Vakry; viz Příloha 3. V zamčeném kufří je zlato a vybavení (viz níže).

Past (US 2): Kufr je zamčen (Otevření zámků TO 25), klíče má u sebe Dunrat. Je chráněn *strážným znakem*, který nespustí, jen když ten, kdo kufr otevírá, pronese větu: „Chvalme Starší oko všech živlů.“

Strážný znak: N4; stříká kyselinu do 5 stop (3k8); Reflexy TO 14 polovina; Prohledávání (TO 28); Vyřazení mechanismu (TO 28).

V kufří je 480 zl (slouží k podplácení a nákupu vybavení), purpurová róba, pomůcky a náčiní pro převlékání a zpráva pro mistra Dunrata od někoho jménem Naquent (viz oblast 6 Vnějšího kruhu v Kapitole 6). Tato zpráva upřesňuje Dunratův úkol a misi na to, aby založil tajnou základnu v Homletu a odkryl prastarou svatyni ve vodním hradu. Rozkazuje, aby našel všechny poklady Temného boha, které jen může, zapečetil znovu svatyni a donesl nalezené věci do Chrámu zkázy. Zpráva končí důležitou nápovědou: „V Rastoru si můžeš od Tal Chamiše půjčit vůz, abys mohl do kráteru dovést vše, co tam najdeš.“ Většina důležitých osob v Homletu ví, kde Rastor leží, stejně jako každá postava, která ověřila Znalost (Zeměpis) s TO 14.

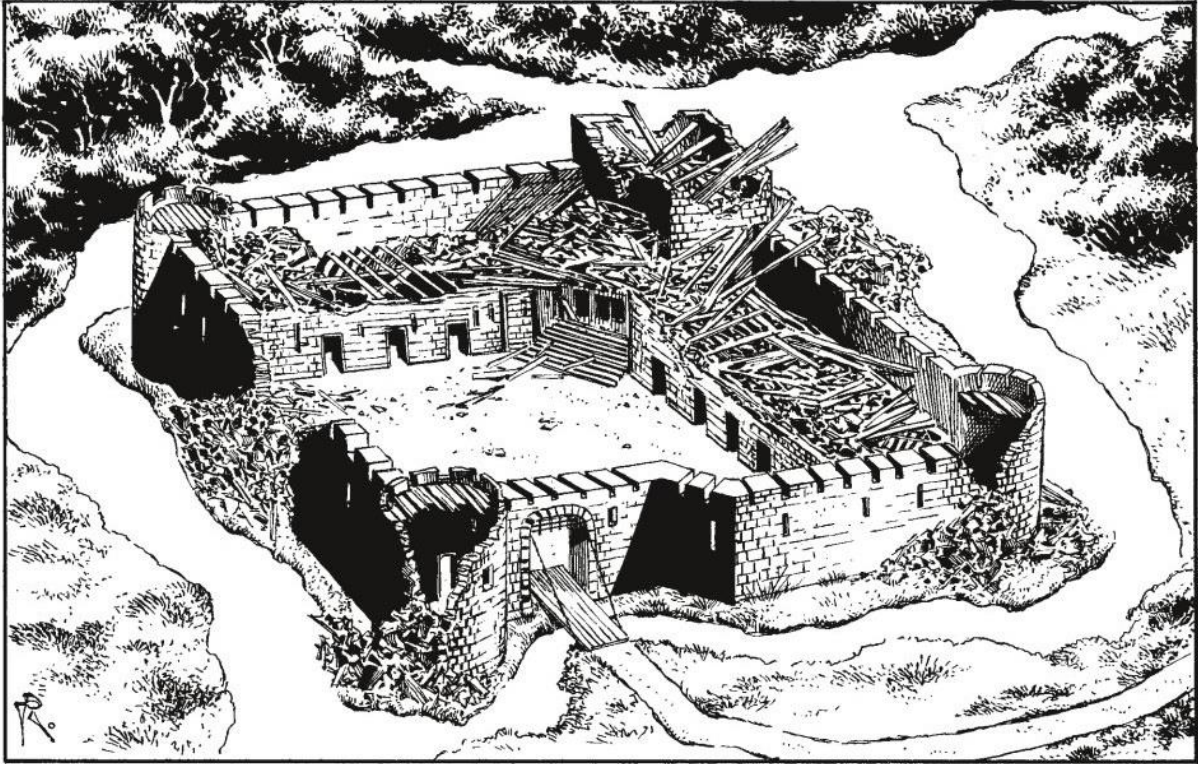
29. Dům mlynáře

V tomto malém, tří-pokojovém domě žije mlynář Karel se svou ženou – tedy spíše žili tu, protože oba zavraždil zlý kněz před několika dny. Jejich těla leží na dně řeky a nejsou zatím pryč tak dlouho, aby se po nich někdo vyloženě sháněl.

Kapitola 2: Vodní hrad

I když teď není nic víc než ruina, tento malý hrad má za sebou vzrušující historii, plnou bitev a bojů s nejrůznějšími monstry na obou stranách. Leží zhruba deset mil východně od Homletu, na cestě k opuštěnému městu Nulbu (viz mapa 2). K vlastnímu hradu vede zarostlá, hrbolatá odbočka z hlavní cesty, dlouhá zhruba dvě míle.

Část první: Homlet a okolí



Historie hradu

Když byl postaven Chrám živelného zla, tato pevnost vyrostla na konci jeho zlého vlivu západním směrem. Její stavba byla velikým dílem, protože podloží tu bylo nestálé a mokré. Stavitelé museli nejprve vysušit nejbližší okolí a kopat, dokud nenarazili na měkkou skálu, vápenec, na nějž postavili základy (jakmile tak učinili, dovolili vodě, aby se vrátila a zatopila vodní příkop kolem pevnosti). Dělníci si přitom naříkali a stěžovali: „Proč právě tady?“

Pravým důvodem bylo to, že na místě této pevnosti kdysi dávno stávala svatyně Tharizduna. V dávno zapomenutých dnech kněží Temného boha vztyčili v přírodní jeskyni veliký obelisk a pokusili se skrze něj promluvit ke svému bohu (viz oblast 32). Když byl Tharizdun uvězněn, jeskyni zavalili a zavedli do ní podzemní prameny, aby i v případě, že by jeskyně byla odhalena, nebyla považována za nic víc než podzemní jezero nebo tůň.

Původním pánem tohoto místa byl člen kultu Temného boha, jehož jméno znělo Noustan. Vydávaje se za kněze Zugtmoj přiměl vojska Staršího oka všech žvlů postavit pevnost právě tady. Vodní hrad sloužil svému účelu, avšak kdykoli se síly dobra postavily proti Živelnému zlu, tato nejzazší výspa jim vždy padla za oběť nejdříve. Poprvé, když byl hrad ještě nový, se tu v zuřivé bitvě střetla dvě mohutná vojska a bojovala spolu, dokud v hradbách nezely velké díry a dřevěné druhé patro hlavní budovy nebylo zničeno. Pak bylo teprve místo opuštěno. Podruhé, když byl obnovován a přestavován samotný Chrám, jeden obzvláště šílený a zlý kněz nazývaný Krásný Laret převzal vládu nad vodním hradem. Laret vládl menšímu vojsku, složenému převážně z lidí a gobrů, kteří do té doby žili jen v jeskyních pod vodním hradem. Laret byl mazaný a neměl žádné skrupule, takže dokázal předstírat, že slouží jak Lolth, tak i Zugtmoj; ve skutečnosti však byl knězem Tharizduna. On i jeho služebníci byli zabití malou skupinou hrdinů, kteří pomáhali porazit chrám. Pomohli jim v tom i místní, např. Elmo a Ydej (viz Kapitola 1: Město Homlet).

Od té doby se stav hradu neustále zhoršoval a jeho jeskyně byly prázdné a klidné – až na ghúly a ghasty. Zdá se, že tito strašliví nemrtví tu byli a jsou odjakživa, bez ohledu na to, kolik jich tu už bylo zničeno (je to kvůli vlivu Tharizdunovy svatyně, ale to nikdo netuší). Občas, aby se ujistil, že je vše v pořádku, se sem vypravil Elmo; Spugnor (viz oblast 25 v Kapitole 1) prohledal čas od času několik místností v podzemí, hledaje magický poklad, o němž se vypráví, že ho tu zanechal Laret. Během let se tu zastavilo i několik družin dobrodruhů, ale všichni říkali to samé, co ostatní – v ruinách vodního hradu není nic nového.

Až do dneška.

Část první: Homlet a okolí

Cestou do vodního hradu

Pokud se postavy rozhodnou opustit cestu a prozkoumat okolí na vlastní pěst, tak poblíž města naleznou pole a farmy, dále je pak kopcovitá a skalnatá krajina se zakrslými stromy a křovím; ve vlhkých údolích mezi kopci jsou mokřiny a rašeliniště. Je to nebezpečná oblast, takže je tu šance na setkání s něčím nepřátelským. Ověřuj to jednou za 6 hodin podle tabulky uvedené níže. Uvedená úroveň setkání (US) je z hlediska počtu možných výskytů tvorů průměrná.

k%	Setkání	Průměrná US
01-60	Žádné	-
61-70	1k3 lýtých jezevců	4
71-80	Ankheg	3
81-85	1k3+1 skurut (zvědi nebo špehové kmene sídlícího v chrámu)	1,5
85-90	1k3+1 lupičů (Vál 1)	1,5
91-95	1k4+1 divokých psů	1
95-100	prokletý ohař	3

Mimo tato opravdu nebezpečná setkání mohou postavy spatřit též obyčejnou divokou zvěř, vysokou, jezevce, hady, křepelky, drozdy, sojky, sokoly, polní myši, veverky a mnoho druhů hmyzu. Dostanou-li se do blízkosti vodního hradu, potkají jen minimum zvěře jakékoliv velikosti – drak ji sežral nebo zahnal pryč.

Šance na setkání

Ať už budou na cestě nebo v divočině, postavy dříve či později narazí na Pichlavého Deliana (půlelf Prb 2, nebojuje). Delian, nebo „Starej Del“, jak sám sebe nazývá, putuje křížem krážem divočinou a loví do pastí malá zvířata pro potravu a kožešinu, kterou pak čas od času prodává v Homletu. Pokud ho potkají postavy na cestě, má do města zrovna namířeno; v divočině bude kontrolovat své pasti. Je to přátelský starý brach, šedivý a špinavý, který s sebou neustále na rameni tahá vak s kožešinami nebo mrtvými zvířaty. S lidmi do styku moc nepříjde, takže je víc než jen ochotný si popovídat.

Pokud VP řeknou něco o vodním hradu, Del je ihned varuje: „Tam je drak! Ne aby vás napadlo tam lézt.“

Del tam Utrešimona, modrého draka, viděl před asi třemi dny (drak se ve vodním hradu usídlil zhruba před týdnem). Neví, jestli ten drak má nebo nemá něco společného s kněžími, o nichž také ví (viz níže) – ve skutečnosti nemá.

Pokud na něj postavy naléhají a chtějí vědět o vodním hradu víc, než jen že je tam drak, řekne: „Nějaký lidi to tam porád přehrabávají a prozkoumávají. Případá mi, jako by to byli nějaký kněží nebo tak něco, až na to, že tam maj teda fakt divnou společnost.“

Co Del viděl, byli kněží Tharizduna, kteří poslední tři měsíce prozkoumávají a pečlivě prohledávají celé toto místo. „Divnou společnost“ jsou gnolové, které Del zná, protože jich tu v okolí žije dost na to, aby už se s nimi setkal. Pečlivým vyptáváním mohou postavy zjistit, že tyto gnolové „vypadali víc jako lidi“, než většina, co jich zná (jejich zbraně, zbroje a ostatní vybavení je velmi dobré a udržované, je jednotné do té míry, že až připomíná uniformu; dodali jim je kněží).

Je-li i nadále dotazován, Del zabručí: „Dokonce ani předtím, když tam byl mnohem větší klid, bych tam nikdy nešel. To místo je prokleté.“

Del tam totiž předtím spatřil ghúly, kteří vodní hrad zamořují odedávna. Nerozpozná ghúla od zombie nebo strigy, takže je pouze dokáže popsat jako „by mrtvý lidi vstali z hrobu a chodili zas po světě.“

Drak

Utrešimon, mladý modrý drak, našel vodní hrad před asi týdnem a hned se do něj nastěhoval. Ačkoliv i mladý modrý drak je příliš silný pro družinu postav na nízké úrovni, několik faktorů činí toto setkání mnohem méně smrtící, než by mohlo být. Za prvé, drakovo jednání je omezené přítomností kněží a ostatních lidí a tvorů v podzemí. Zdá se, že Utrešimon je tam polapil, což ho nesmírně baví. Navíc není příliš hladový, protože už sežral nějakou zvěř a jednoho nebo dva kněze nádavkem k tomu.

Kněží

Už je to déle jak dva měsíce, co se do blízkosti Homletu tajně přesunuli nejnadanější členové kultu zkázosněnců, kněží Staršího oka všech živelů. Ačkoliv ve svých plánech počítají hlavně s využitím Chrámu živelného zla, v současné době se věnují odkrývání toho, co by podle jejich záznamů měla být stará Tharizdunova svatyně; má se nacházet pod vodním hradem. Jejich práce je takřka u konce. Pečlivě prozkoumali místnost s obeliskem (viz oblast 32) a našli a shromáždili podle jejich názoru důležité relikty.

Část první: Homlet a okolí

Když drak přiletěl, kněží se ho pokusili zničit. Za tuto chybu ovšem draze zaplatili. Utrešimon jim zabil vůdce a ostatní kněží jsou už opravdu vyděšení – jsou chyceni v pasti podzemí vodního hradu už tři dny.

Vývoj událostí

Pokud VP porazí nebo vyženou draka a potom odejdou, kněží budou mít opět možnost volně jednat. Nemají však schopného velitele. Budou si myslet, že byli objeveni, ale přesto počkají na příjezd vozu, protože se budou bát trestu svých nadřízených, kdyby nepřivezli vše, co objevili. Budou však ostražitější a přesunou gnoly z oblastí 28 a 29 (viz níže) do horních pater vodního hradu; budou bránit oblast 6, využívající střílny ke střelbě na nádvoří. Gren (viz oblast 24) bude vyslána do Homletu k mistru Dunratovi s prosbou o pomoc.

Pokud VP zaútočí na kněze v podzemí, ale potom padnou nebo ustoupí, zbylí kněží se pokusí provést plán uvedený výše; pokud je Gren mrtvá, do Homletu půjde Geynor Ton (viz oblast 32A). Pokud to pro ně půjde tím nejhorším možným způsobem, tak se poslední obránci shromáždí v jeskyni s obeliskem (oblast 32C) a budou tam bojovat až do konce.

Asi 24 hodin poté, co kněží vyšlou někoho pro pomoc, přijede na pomoc Chenaš a Chatrilon Unoš (viz kapitola 1: Město Homlet). Chenaš bude mít svitek mistra Dunrata *oživí mrtví* a s jeho pomocí buďto, pokud byli zničeni, oživí kostlivce z oblasti 25 anebo promění v zombie případně mrtvé gnoly.

V každém případě platí, že 72 hodin poté, co VP poprvé vstoupí do vodního hradu, přijede vůz z Chrámu zkázy. Jsou-li kněží naživu, znovu pevně uzavrou šachtu k obelisku (oblast 32B). Potom spolu s gnoly odjedou do Chrámu zkázy. Zastaví se přitom u Homletu, aby nabrali ostatní kněze; pouze Chenaš zůstane na místě jako stálý agent, stejně jako dvojník v háji (viz oblast 26 ve městě). Nechají tam všechny zbylé nemrtvé a grika doprovázejícího vůz k nim jako stráž, aby místo chránili před vetřelci. Navíc tu zůstane i šílený Festrat, protože odmítne odejít, a tak je zavřen do místnosti s obeliskem spolu s grelem.

Pokud mistr Dunrat nedostane od kněžích z vodního hradu žádnou zprávu déle jak 24 hodin, pošle tam Chatrilonu nebo Chenaš, aby se ujistili, že je všechno v pořádku.

Klíč k vodnímu hradu

Tato malá pevnost není ničím víc než kamennou šlechtickou usedlostí a (zbořenou) zdí obehnané nádvoří s věží. Horní patro usedlosti spadlo zcela. Očividně bylo zcela ze dřeva – zůstaly z něj jen spálená a zuhelnatělá prkna. Je otázka, co zbylo z interiérů. Ozývá se pouze bzучení komárů (které je silné), protože dnes máloco živého obývá okolí vodního hradu.

Stopy na stezce jsou zjevné pro každého, kdo uspěje na ověření prohledávání (TO 15). Kdokoli s odborností stopování se může pokusit ověřit přežití (TO 10), aby zjistil, že stopy vznikly během několika posledních dní.

Všechny pokoje a chodby v nadzemním patře vodního hradu mají, není li řečeno jinak, stropy ve výšce 10 stop. Zdi jsou z opracovaného kamene a dveře jsou dřevěné.

Zed': Síla 1 stopa; tvrdost 8; 90 žt; poboření TO 35.

Dveře: Síla 1,5 palce; tvrdost 5; 15 žt; TZ 5, vyražení (zamčené) TO 18.

1. Žába (ÚS 3)

Něco se hýbe v rákosí. Z vody probleskává trhaně se pohybující velký zelený tvar.

Rákosí je husté a zrádné; snadno se uklouzne a spadne do vody. Není důvod, proč by se tady postavy měly poflakovat, ale učiní-li tak, čeká je ošklivé překvapení.

Bytosti: Už roky zde žije obří žába. Útočí dlouhým jazykem a snaží se oběť chytit a přitáhnout do své zející tlamy. Zaútočí, pouze přiblíží-li se někdo na vzdálenost 10 stop; jinak zůstává ukrytá.

Obří žába: 28 žt (viz Příloha 1)

2. Padací most

Stezka vede ke shnilému, lehce nakloněnému mostu vedoucímu přes vodu. Na zetlelém dřevě leží čtyři nová prkna.

I v případě, že kněží odstraní nová prkna, je most bezpečný.

Část první: Homlet a okolí

3. Brány

Na opačné straně padacího mostu jsou dvě brány vedoucí do vodního hradu. Jedna je otevřená a druhá leží na zemi.

4. Věž

Vnitřek této staré věže vypadá, jako by zde kdysi bylo dřevěné schodiště, patro a střecha. Dnes je vše z větší části pryč; zůstal jen dutý válec s vnitřkem začerněným sazemí z dávného požáru. Podlahu pokrývá suť, kusy dřeva a pokroucené železné prvky, vše alespoň trochu spálené.

Věž je prázdná.

5. Nádvoří

Rozlehlé nádvoří je vydlážděno kočičími hlavami, i když během let tu vyrostla tráva a další rostliny. Stále se zde nachází trosky rozbořené zdi a zničeného horního patra. Přes střed nádvoří se ke schodišti a po něm nahoru až k otevřenému dveřnímu rámu se táhne hnědá skvrna. Poblíž místa, kde začíná, se nachází zahnutá dýka.

Hnědá skvrna je sluncem vysušená krev, prolitá když drak poprvé přilétl a zaútočil zde na kněze. Zbytek zahnal do podzemí.

6. Velký sál (dračí doupě) (ÚS 5)

Je tady cítit silný zápach smrti. Skrze děravou a částečně zhroucenou dřevěnou střechu dopadají do místnosti sloupy denního světla. Uprostřed místnosti leží částečně sežraná mrtvola muže v okrové róbě, nyní roztrhaná a pokryté zaschlou krví. Na těle je pohozen těžký palcát. V severozápadním rohu se nachází tělo ženy oblečené do černé okované kožené zbroje a ozbrojené mečem a lukem.

Tělo v severozápadním rohu patřilo tulačce. Druhé původně byl mistr Taqe, vedoucí vykopávek.

Bytosti: V místnosti si zřídil hnízdo Utrešimon, mladý modrý drak. Ještě nenashromáždil dostatek pokladů, ale má vybavení svých dvou nejčerstvějších obětí. Utrešimon je krutý a zlomyslný. Nesmírně ho těší, že uvěznil všechny obyvatele podzemí a často se tomu směje. Ví o tajném vchodu v černém pokoji (viz oblast 7) – kvůli tomu si zřídil doupě na místě, kde může úspěšně blokovat oba vstupy do podzemí.

Utrešimon: Mladý modrý drak, 12 žt (viz Příloha 3).

Taktika: Zaprvé, Utrešimon si přespříliš věří a bojuje s vetřelci s prostou divokostí. Okamžitě útočí, nejlépe nachází-li se protivníci stále ještě na nádvoří. Je-li to možné, bude se vznášet poblíž nich a zvedne do vzduchu prach, který celou skupinu oslepí a ztíží sesílání kouzel. Protože oslepení trvá jedno kolo, má dost času na to, aby, zatímco udržuje skupinu oslepenou, letěl od protivníka k protivníkovi. Je-li zraněn, vylétne na věž a použije na protivníky nacházející se na nádvoří svou dechovou zbraň.

Utrešimon lpí na svém doupěti a nikomu nedovolí vstoupit. Především chce nadále blokovat vstup do podzemí. Stáhnou-li se nepřátelé, nebude je pronásledovat. Není hladový a nehodlá nechat polapené kněží utéct.

Poklad: Tulačka nosila mistrovskou okovanou koženou zbroj (obarvenou na černo), a má u sebe dlouhý meč, +1 *krátký luk*, 12 šípů, 13 zl a 3 drahokamy (jadeit) v hodnotě 100 zl. Na krku jí visí černý železný trojúhelník se vzhůru nohama vepsaným Y (symbol Staršího oka všech živlů).

Část první: Homlet a okolí



Kněz je oblečen do drátěné zbroje a má u sebe *+1 těžký palcát*, svitek *zhoj lehká zranění*, 24 zl a šedivě zbarvenou kamennou masku (z vykopávek v oblasti 32) v hodnotě 200 zl. Rovněž nosí symbol Staršího oka všech živlů.

7. Černý pokoj

Dveře vedoucí do pokoje jsou otlučené a roztříštěné, a kdysi byly očividně zatarasené. Rozedrané a roztrhané ebenově černé závěsy pokrývají zdi, kdežto podlahu pokrývají trosky zničeného nábytku. Mezi sutinami leží roztříštěný štít, zlomená násada od zbraně a jedna dvě lebky. Jihovýchodní roh se zhroutil, ale velké kusy kamene ze zdi někdo přemístil tak, aby blokovaly snadný vstup.

Zde před dávnou dobou proběhla bitva.

Tajné dveře vedou do skryté chodby vedoucí z velké místnosti v podzemí (viz oblast 24). Je obtížné je najít (prohledávání TO 25).

Poklad: Mezi sutí mohou hledající nalézt použitelný dlouhý meč, zlatý řetěz v hodnotě 2000 zl, 34 zl a 3 pl (prohledávání TO 22).

8. Schodiště nahoru

Od poloviny jsou zcela ucpany troskami zničeného horního patra.

9. Zaneřádný pokoj

Utíkající krysy, napůl zachovalý dřevěný stůl a prázdná dřevěná do zdi zabudovaná skříň je vše, co lze spatřit v této jinak prázdné místnosti.

10. Prázdňá ložnice

Postel někdo rozsekal na kusy a mezi ruinami se rozkládá velká mrtvá krysa. Z hřebíku ve futru visí utržený kus okrového hábitu.

Část první: Homlet a okolí

11. Salón

Po místnosti poletuje pár netopýrů. Místnost je plná trosek, ale pozůstatky nábytku a tapiserií vyhlížejí, jakoby kdysi byly velmi dobré kvality.

12. Šedý sliz (EL 4)

Jihovýchodní roh místnosti se zcela zhroutil. Dnes není ničím jiným než hromadou sutin otevírající se ven – dle zvuku tekoucí vody přímo do příkopu. Místnost je vlhká a jinak zcela prázdná.

Do místnosti se z řeky zatoulal šedý sliz. Skrývá se mezi vlhkými kameny (všímání TO 17) a zaútočí na vše, co se přiblíží, ale jinak zůstává nespátrěn.

Šedý sliz: 31 žt (viz *Bestiář* strana 202).

13. Schodiště do podzemí

Pár polic zde stále visí, ale jsou prázdné. Tato podivná úzká místnost se nachází na vrcholu řady kamenných schodů vedoucích do oblasti pod vodním hradem.

14. Prázdný lovecký salón

Mezi troskami a úlomky dřevěného nábytku se povaluje několik vypelichaných kožešin, vycpaná prasečí a medvědí hlava a nějaké polámané paroží.

15. Prázdný pokoj

V místnosti se nachází jen zčernalé, zuhelnatělé úlomky dřeva a kamene, které naznačují, že zde kdysi hořelo.

16. Opuštěná kuchyň

V místnosti se stále nachází dřevěná kuchyňská linka a na zdech ještě visí pár příborníků a kredencí. Poblíž zčernalých kamenů ohniště leží rozbitý sud, a na podlaze se nachází zrezivělý sekáček.

17. Pokoj bez stropu

Strop místnosti celý spadl. Pokud něco bylo v místnosti, dnes to je zcela zničené a důkladně pohřbené.

Podzemí vodního hradu

Všechny pokoje a chodby mají, není-li jinak řečeno, strop ve výšce 12 stop. Zdi jsou z opracovaného kamene a dveře ze dřeva, obé identické s těmi nad zemí. Není-li řečeno jinak, je podzemí temné, protože kněží si světlo nosí s sebou

18. Gnolí stráž (ÚS 2)

Schody ústí na odpočívadlo, pak se otáčí a pokračují dál. Po dvaceti schodech ústí do vlhké a chladné místnosti se zdmi z opracovaného kamene. Mezi kameny se nachází černý vlhký sliz, který je činí poněkud kluzké.

Bytosti: Pokud postavy úspěšně nesestupují po schodech tiše, dvojice gnolů (naslouchání +3) se náhle objeví po obou stranách schodiště a s překvapením zaútočí. Neuslyší-li gnolové skupinu, okouní v západní části místnosti.

Gnolové jsou oblečeni do černé šupinové zbroje a černých kápí. Každý rovněž má medailon se symbolem Staršího oka všech živlů a váček s 2k10 zl.

Gnolové (2): 10 a 11 žt; viz *Bestiář* strana 120.

Část první: Homlet a okolí

19. Staré skladiště

Místnost je naplněna nepořádkem, jako by byla skrznaskrz prohledávána. Rozbité sudy, roztráštěné dřevo a útržky kůže se nacházejí všude.

Mezi svinčíkem se nachází trojice velkých dřevěných štítů v relativně dobrém stavu a jeden komplet kožený zbroje.

20. Stará zbrojnice

Tuto malou místnost pokrývají zbytky rozbitého, rozlámaného dřeva a trocha rozervaných černých hadrů. Ze stropu kape voda a shromažďuje se v loužích mezi hrubými kameny podlahy.

Je zde spousta odpadu a svinčíku, povětšinou spáleného, ale nachází se tu i sedm kopí, devět kůs a jedna černá kápě s vetkaným žlutým ohnivým okem.

Bytosti: Skrývá se zde prodavač lektvarů Spugnor (viz Kapitola 1: Město Homlet). Vyjma jedné *kouzelné střely* nemá připravena žádná kouzla, protože se před dvěma dny pokusil projít přes draka a neuspěl. Má jen 16 žt z 30, ale je připraven k obraně. Ví, že se okolo pohybují kněží nějakého divného kultu a že odkryli ukrytou komnatu pod podzemím. Může postavám říci o tajných dveřích v oblasti 24 a rovněž ví o tajném vchodu vedoucím do oblasti 36. nicméně spojující prostory příliš neprozkoumával kvůli nějakému hrůznému tvorovi, který tam má doupě.

Pokud se k němu PC chovají vlídně (diplomacie TO 13, automatický úspěch, pokud ho léčí), Spugnor se k nim v podzemí připojí a zavede je ke vstupu do nové místnosti (viz oblast 32). Rovněž nabídne slevu 30% na mystické lektvary ve svém obchodě v Homletu. Nejsou-li postavy nijak zvlášť přátelské, vrátí se do Homletu sám (předpokládá se, že drak je mrtvý nebo utekl) a nebude mít chuť k návratu.

21. Vězení (ÚS 3)

Místnost, pokrytá kostmi, úlomky opracovaného kamene a úlomky zrezivělého kovu, vypadá, jako kdyby kdysi byla skutečným centrem podzemí. Dveře od kobek – některé otevřené, jiné zavřené – lemují západní stěnu. Široké sloupy směřují z podlahy do stropu a visí z nich okovy. V severní části místnosti vidíte malé dřevěné dveře a oblouk vstupu ve východní zdi. Ve vzduchu se vznáší odporný zápach.

Bytosti: Za jedním sloupem se ukrývá ghastr (skrývání +10), který zaútočí, jak to jen bude možné. Zápach nemrtvé stvůry může patrně dobrodruhy varovat, ale nejspíš si budou myslet, že to je jen zápach podzemí. Tato bytost, zrozená naprosto poskvrňující silou vlastní obelisku (viz oblast 32C), je poslušná všech rozkazů kněžích Staršího oka všech živlů, neb v nich rozeznává Tharizdunovu autoritu. Naopak rozkazuje všem ghúlům vyskytujícím se v podzemí.

Ghastr: 25 žt; viz *Bestiář* strana 119.

Poklad: V celách nic není a smetí i kosti jsou docela staré.

22. Mučírna (ÚS 3)

Můžete vidět zničené mučicí nástroje – žebřík, železnou pannu, ohřívadlo obklopené odhozenými železy. Celé místo je pokryté pavučinami a prachem.

Ve sloupu se nachází dobře ukrytá šachta (prohledávání TO 25). Vede nějakých 30 stop dolů a pro snazší pohyb je opatřena železnými stupačkami (šplh TO 0). Vede odsud úzký tunel ke skrytému vchodu do místnosti 33.

Bytosti: Na ghastrovy rozkazy zde čekají tři ghúlové. Pokud uslyší zvuky boje nebo ghastrův hrůzný skřek, připojí se k boji. Jinak zaútočí na jakoukoli živou bytost, která vstoupí do místnosti a nepůjde o kněze Staršího živlového oka.

Ghúlové (3): 10, 13 a 14 žt; viz *Bestiář* strana 119.

Poklad: Jeden z ghúlů má u sebe zlatý prsten v hodnotě 25 zl.

23. Prázdný pokoj

Svinčík a odpadky pokrývají místnost. Kromě dřevěných dveří ve východní stěně zde vůbec nic není. Úspěšné ověření prohledávání (TO 18) odhalí stezku vedoucí svinčíkem, kterou vytvořil nedávný provoz.

Část první: Homlet a okolí

24. Vykopané památky

Tato velká místnost je převážně prázdná. Ve skutečnosti vypadá jako čistě umetená. Na bílém plátně nataženém na podlaze leží nějaké podivné předměty. Nedaleko na podlaze spočívá lucerna osvětlující místnost. V jižní zdi, nedaleko od místa, kterým jste vstoupili, se nachází dveře.

Bytosti: Je zde Gren, knězka Staršího oka všech živlů, a dvojice gnolích strážců v černé kápi. Greniným úkolem je dohlížet na sbírku relikvií vyzvednutých z jeskyní níže (viz oblast 32). Význam těchto předmětů ji ohromil a tak přísahala, že je bude bránit i vlastním životem, bude-li to nutné.

Gren: lidská žena Knz 5; 18 žt; viz Příloha 3.

Gnolové (2): 10 a 12 žt; 2k10 zl; viz *Bestiář* strana 130.

Taktika: Nejpravděpodobnějším prvním činem Gren bude otevření dveří do oblasti 25 a rozkaz zdejším kostlivcům k útoku. Přestože bude bojovat až do své smrti, gnolové se nebudou rozpakovat použít tajné dveře k útoku, nepůjdou-li věci dobře.

Poklad: Na plátně jsou pečlivě naskládány tyto předměty:

- Železná pochodeň a tři temné homole.
- Černé žezlo s fialovými kameny.
- Malá černá koule.
- Černá kovová trubice.

Pochodeň je *pochodeň odhalení* a homole, *kadidlo snění*, jsou jejím palivem (viz Příloha 1). Žezlo je nekouzelné, ale má hodnotu 1000 zl. Koule je *korálek síly*. Trubice obsahuje červy prožraný svitek popsaný neznámým písmem, a jen kouzlo *porozumění jazykům* jej dokáže rozluštit. Svitek poskytne informace potřebné pro dosažení sférického ohniska naprosté temnoty zvané Černá cysta. Rituál vyžaduje několiknásobně sesláni kouzla přání, živé oběti, všemožné druhy jiných odporých komponent a roky práce.

Jde o předzvěst toho, co PC naleznou v Kapitole 6: Vnitřní a Vnější kruh.

25. Kostlivci! (ÚS 3)

Za těžkými dubovými dveřmi se nachází malá místnost obsahující jen prach a pavučiny. Na severní zdi je naškrábáno v obecné řeči: „Smrt všem zlobrům“.

Bytosti: Na rozkaz kněze, který je oživil, zde čekají kostry šesti lidí a jednoho velkého zlobra. Napadnou kohokoli, kdo nenosí trojúhelníkový symbol Staršího oka všech živlů. Lidské kostry stále mají oblečené potrhane kožené zbroje a jedna také nosí starý černý plášť se symbolem ohnivého oka.

Kostlivci lidští válečníci (6): 4, 5, 6, 6, 9 a 10 žt; viz *Bestiář* strana 226.

Kostlivec zlobr: 26 žt; viz *Bestiář* strana 226.

26. Padací mříž

Ve středu chodby běžící ze severozápadu na jihovýchod se ve stropě ukrývá železná padací mříž. Kdokoli, kdo úspěšně ověří prohledávání (TO 20) ji najde. Postava stojící pod mříží, když se uvolní (viz oblast 27), musí uspět v záchranném hodu na reflexy (TO 15), jinak je zraněna za 4k6 životů bodného zranění. Postava je přimáčknuta, a aby se osvobodila, musí uspět na ověření síly nebo ohebnosti (TO 27).

Padací mříž: tloušťka 2 palce; tvrdost 10; 60 žt; TZ 4; zdvihnutí TO 27.

26A. Ukrytý vrátek

Vrátek za tajnými dveřmi zvedne spuštěnou mříž.

27. Past (ÚS 1)

Prostřední ze tří dveří jsou falešné a v případě otevření spustí padací mříž v oblasti 26. Všichni současné obyvatelé vědí o pasti stejně jako o vrátku v oblasti 26A. ve skutečnosti, jestliže budou vědět, že jsou mocní vetřelci na cestě, mohou spustit past záměrně.

Padací mříž: N 1; není potřeba hod na útok (spustí mříž v oblasti 26; prohledávání (TO 20); vyrazení mechanismu (TO 20).

Část první: Homlet a okolí

28. Gnolí pelech (ÚS 5)

Tato místnost podivného tvaru obsahuje šest velmi staře vyhlížejících postelí ze dřeva pokrytých slamníky. Oblečení, kusy zbroje a zbraně leží na podlaze ve směsi s kostmi, ovocnými slupkami a dalším odpadem. Páchne to tu jako vlhká srst.

Bytosti: Odpočívá zde šest gnolů. Ať už spí nebo odpočívají, nejsou příliš pozorní. Předpokládej, že mají postih -10 na naslouchání. Například, pokud postavy mluví a dělají rámus uprostřed místnosti 27, hned na jih od doupěte, TO pro naslouchání bude 5 (základní 0, +5 za vzdálenost). Jelikož mají gnolové naslouchání +3, budou potřebovat hodit na kostce 3 (průměrný hod 10-10+3), což by nemuselo stačit na to, aby zaregistrovali příchod družiny.

Jestliže budou překvapeni v pelechu, tři budou spát a budou beze zbroje (a mají TZ 11). V prvním kole souboje nebudou připraveni k boji. Ostatní tři jsou ve zbroji a budou se snažit zadržet vetřelce natolik dlouho, aby se spáči mohli probudit a zapojit do boje.

Gnolové (6): 9, 10, 11, 11 a 14 žt; 2k10 zl; viz *Bestiář* strana 105.

Vývoj: Je-li drak v oblasti 6 zabitý a gnolové dostanou šanci, čtveřice se přestěhuje do velkého sálu nahoře ve vodním hradě. Dva zde zůstanou připraveni k boji a poplachu.

Jestliže jsou kněží schopní odejít, gnolové půjdou s nimi.

29. Gnolí vůdce (ÚS 3)

Zdi této podivně vypadající místnosti nesou stopy dávného ohně. Dřevěná postel se slamníkem stojí u západní zdi, a vedle ní je malá železná truhlice. Na jejím víku leží dýmka a trocha tabáku, brousek a kamenný pohár plný nějaké tmavé kapaliny.

Kapalina v poháru je velmi stará a studená káva. V truhlici, která není zamčená je pár kousků oblečení a nějaké osobní věci (nic cenného). V nejsevernější části místnosti je zastrčený černý plášť se symbolem planoucího oka, špinavý, ale jinak v dobrém stavu.

Bytosti: Sídí zde vůdce gnolů, hraničář s úhlavním nepřítelem lidmi. G nol se v podstatě nebojí. Je ochotný zaútočit na celou skupinu nepřátel, i když s radostí přijme podporu svých válečníků (viz oblast 28) či kněží (pokud přijdou).

Garrík: gnol Hrn 2; 28 žt; viz Příloha 3.

Vývoj: Dozví-li se Garrík, že vetřelci jsou nahoře ve vodním hradu, připojí se ke svým válečníkům a přesunou se chránit kněží. Jestliže kněží odejdou, bude je s přeživšími gnoly doprovázet.

30. Obydlí kněží (ÚS 2)

V místnosti se nachází porůznu rozstrkaných šest starých dřevěných postelí se slamníky. Vedle každé se nachází nějaký pytel nebo vak, a při jedné z nich se nachází malá železná truhlička. Uprostřed západní a východní stěny stojí podstavec s košem na oheň, nyní nehořícím, a další s lucernou, rovněž nezapálenou.

Jde o místnost, kde po dobu vykopávek pobývají kněží.

Past: Truhlička je zamčená (otevírání zámku TO 20) a chráněna *strážným znakem* aktivovaným otevřením bez pronesení „Chvála Staršímu oku všech živlů“. Klíč má kněz Geynor Ton (viz oblast 32A).

Strážný znak: N 4; kužel kyseliny (3k8) s dosahem 5 stop; záchranný hod na reflexy TO 14 sniží zranění na polovinu; prohledávání (TO 28); vyřazení mechanismu (TO 28).

Poklad: Truhlička obsahuje lektvary *zhoj lehká zranění* a *vodní dech*, svitky *zvířecí posel* a *tvaruj kámen*, šest zápalek, zahnutý zlatem vykládaný rituální nůž (v hodnotě 50 zl). Navíc zde leží list papíru sloužící Geynoru Tonovi jako osobní deník. Když ho postavy najdou, ukaž jim Leták 1: Deník Geynora Tona. Klidně si ho okopíruj.

Vývoj: Pokud kněží odejdou, vezmou si s sebou vše mimo postelí, které přesunou do oblasti 29.

31. Přepad (ÚS 3)

Schody vedou dolů do temnot, odkud přichází odpudivý zápach.

Bytosti: Na schodech čeká ghastr, aby mohl přichodící přepadnout. Tato bytost, zrozená naprosto poskvřující silou vlastní obelisku (viz oblast 32C), je poslušná všech rozkazů kněží Staršího oka všech živlů.

Ghastr: 30 žt; viz *Bestiář* strana 119.

Vývoj: Kněží v oblasti 32C souboj zde zaslechnou (nebude-li bojiště pokryté kouzlem *ticho* nebo se postavy nevypořádají s ghastrm jiným tichým způsobem) a za 2 kola dorazí ghastru na pomoc.

Část první: Homlet a okolí

32. Místo vykopávek

Tato složitá oblast vyžaduje k pochopení boční pohled (mapa 5).

32A. Stará studna (ÚS 4)

Místo je velmi chladné a i nejméně necitliví pociťují, že se tímto nepřirozeným chladem ve vzduchu projevuje poskvrnění. Místnosti dominuje velká jáma uprostřed, se stěnami pokrytými vlhkostí. Na stropě je připevněna kladka a přes ni vede lano, na které se připojují další čtyři. Ta jsou druhým koncem upevněna na hraně 10 stop široké dřevěné desky okrouhlého tvaru. Lampa stojící na stoličce v jihozápadním rohu osvětluje pokoj. Po okraji jámy jsou roztroušeny krumpáče a lopaty, a v od vchodu nejvzdálenějším rohu stojí podivná socha. U severní zdi se nachází velký, okrouhlý plochý kámen o zhruba stejném průměru jako má jáma.

Deska, lana a kladka vyhlížejí nově.

Bytosti: Dva kněží zde studují sochu, kterou před nedávnem našli. Jedním z nich je člověk Geynor Ton, druhým troglodyt jménem Ysslanš.

Ysslanš je nyní, když se Festrat (viz oblast 32E) natrvalo zbláznil, vůdcem kněžích ve vodním hradu. Troglodyt je nelítostný a naprosto zlý a vůbec mu nezáleží na lidech a gnolech pod jeho velením. Všichni lidští kněží ho nenávidí a nelibě nesou jeho postavení.

Geynor Ton: člověk muž Knz 2; 16 žt; viz Příloha 3.

Ysslanš: troglodyt muž Knz 2; 28 žt; viz Příloha 3.

Taktika: Pokud kněží zaslechnou boj s ghastem v oblasti 31, půjdou to vyšetřit a na místo dorazí za 2 kola.

Socha: Ve skutečnosti jde o obdélný blok kamene o výšce 3 stopy a šířce boční stěny 2 stopy. Na každé stěně je vyryta jedna postava.

První je uhlově černá a zobrazuje vysokého svalnatého muže v plné plátové zbroji s nepovědomými rytinami a žlábkováním. Má nasazenou kápi a drží meč s vlnitým ostřím.

Druhá stěna je temně zelená a je na ní muž zahalený do vlající róby s dlouhými rukávy a vysokým límcem. Tvář mu zakrývá maska podobná té, kterou u sebe má tělo mistra Taqa (viz oblast 6).

Třetí strana je v temně krvavé barvě a shlíží z ní muž ve vysokých botách, kabátci a rukavicích zneklidňujícího vzhledu. Hlavu mu zakrývá těsně utažená kapuce.

Čtvrtá strana zobrazuje indigově modrého muže. Postava je oblečena do velmi zřasené róby přepásané šerpou pokrytou podivnými znameními (je nemožné je rozluštit). Má zakrytou hlavu a v kolébce z ohnutých paží drží žezlo.

Deska: Desku může snadno kdokoli spustit či vytáhnout jak ze samé desky, tak z okolí šachty. Každopádně jako úplnou akci může operátor kdekoli přivázat lano k desce, takže ta nadále nemůže klesat. Za použití kladky může postava zdvihnout či spustit dvojnásobek obvyklé hmotnosti. Na desku se pohodlně vejde šest postav střední velikosti, a je-li to nutné, dokáže se jich sem vmáchnout deset. Výtahový komplet se rozláme, je-li zatížen více než 2000 librami.

Je-li lano odvázáno, deska spadne se všemi na palubě. Postavy na desce se mohou pokusit o záchranný hod na reflexy (TO 20) a chytit lano. Podaří-li se to, postava musí uspět na ověřování síly (TO 15, +1/ 100 liber nákladu) aby zastavila pád. Neúspěch kromě obvyklých zranění z pádu znamená i ošklivé popálení od lana, které způsobuje 1 bod stínového zranění.

Postavy, které se na desce pokouší o násilné nebo unáhlené akce, musí uspět na ověřování rovnováhy (TO 13), aby se na ní udržely. Padající se mohou pokusit zachytit lana pomocí záchranného hodu na reflexy (TO 20).

Vývoj: Pokud kněží odejdou, znovu uzavřou šachtu. Vloží do ní okrouhlý kulatý kámen a za pomoci *lektvar vodního dechu* a svitku *tvaruj kámen* (obé je v truhličce v oblasti 30) šachtu uzavřou. Šachta se opět zaplní vodou (zátku je v hloubce 15 stop a tvoří dno jezírka) a místnost se vrátí do „normálního“ stavu.

Sochu kněží vezmou sebou; desku opřou o severní zeď a nechají ji zde (lana ne).

32B. Šachta

Zhruba 15 stop od horního okraje ukazují stopy, že zde kdysi byla umístěna, obezděna a pečlivě utěsněna kamenná zátku. Hned nad tímto místem přivádí 4 stopy široký tunel pramen vody, který se vlévá do šachty a padá do temnot vespod. Další tunel, široký 2 stopy, je vidět kousek pod horním okrajem šachty.

Kdysi, když byla zátku neporušena, voda vyplňovala šachtu až po okraj a tvořila jezírko. Přebytečnou vodu odvádělo potrubí zpět do podzemního pramene.

Část první: Homlet a okolí



32C. Pradávný obelisk (ÚS 5)

Použij popis během sestupu postav šachtou.

Voda padající dolů vedle sestupující desky vytváří mlhu posilující mrazení, které pociťujete, když sestupujete. Skrze mlhu zahlédnete, že podlaha je v hloubce 60 stop od vrcholu šachty. Vypadá velmi hladce a je černá, s tmavě fialovými žilkami. Stěny šachty se rozestupují do temnot a otevírají do rozlehlé jeskyně.

Část první: Homlet a okolí

Celá oblast pod šachtou je následkem kouzla *znesvěcená půda* znesvěcená. Místo ovlivňuje trvalý efekt *ochrana před dobrem* a aura znesvěcení dává -4 profánní postih na odvracení nemrtvých (+4 na ovládnutí nemrtvých). Prastaré kouzlo už neposkytuje žádný jiný efekt.

Nepřirozený chlad zesiluje, jak postavy klesají hlouběji: ve chvíli, kdy dosáhnou „podlahy“ (která je ve skutečnosti vrcholem obelisku), riskují podchlazení. Musí každých 10 minut uspět v záchranném hodu na výdrž (DC 15, +1 za každý předchozí hod), jinak utrpí 1k6 bodů stínového zranění. Postavy oblečené v teplém zimním oblečení musí dělat hod jen jednou za hodinu. Postava V bezvědomí je zraňována chladem normálně. Postava zraněná chladem se stane unavenou, s postihem -2 na sílu a obratnost a nedokáže běžet nebo ztečovat. Stínové zranění a postihy za únavu zmizí, když postava opustí zónu chladu.

Když postavy dosáhnou vrcholku obelisku, použij následující popis:

Podlaha připomíná černý mramor, ale postrádá lesk a purpurové žilky jsou tlusté a rozeklané. Povrch je nejspíše lehce vypuklý, s okraji níže než je střed. Což je ještě podivnější, podlaha nedosahuje ke stěnám jeskyně, jako by se jednalo o velkou plošinu. Má průměr 30 stop – jeskyně je mnohem větší v každém směru. Za okrajem spadají stěny jeskyně do temnot v hlubinách. Na západním okraji podlahy se nad temnotou vznáší další dřevěná plošina zavěšená na laně vedoucím do systému kladek ukotvených do skály nad ním.

Obelisk (ÚS 3): Je nebezpečné dotýkat se obelisku. Na dotyk je velmi chladný a nedlouho poté, co se ho dotkne živá bytost, i když to je přes boty a rukavice, žilky se začnou vlnit jako chapadla a stahovat se k ní. Po 1 kole dosáhnou postavy, která musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 22) jinak utrpí dočasnou ztrátu 1k6 bodů síly. Postava si na záchranný hod musí házet každé kolo, které se dotýká obelisku. Oběti, které přijdou o všechnu sílu, stáhnou žilky dovnitř do obelisku a jejich duše je navždy zničena. Jak kněží zjistili, je možné se spustit první platformou a rychle přeběhnout vršek obelisku na druhou platformu, aniž by si jeden přivodil nějaké nepříjemnosti.

Bytost (ÚS 4): V temnotě se ukrývá grel, hrůzné stvoření připomínající vznášející se mozek s chapadly. Před nějakou dobou ho vyvolal za pomoci oblouku - sférické brány (viz oblast 32G) Festrat. Grel se tiše spustí na družinu sjíždějící na dno jeskyně a zaútočí na jednoho náhodně zvoleného protivníka. Během prvního kola může zaútočit jen jedním chapadlem, protože se nedokáže současně pohybovat a naplno útočit. Jestliže se mu podaří obět paralyzovat a uchopit dvěma chapadly, následující kolo odlétne s kořistí pryč.

Grel: 23 žt z 32; zraněný (viz Příloha 1).

Úprava zkušenosti pro tento případ: Vzhledem k připravené obtížné situaci (skrytý a skutečně nebezpečný protivník versus nepřipravené postavy) by toto setkání mělo být ohodnoceno 120% obvyklé zkušenosti.

32D. Obex

Na tom, co vypadá jako skutečná podlaha jeskyně, se vyskytuje hladký opracovaný kámen. Na západní straně jeskyně jsou do podlahy vyryty dva symboly: dvoupatrový obrácený zikkurat a planoucí slunce, obé v černé barvě. Z prostředku jeskyně vystupuje sloup, který podpírá černofialovou masu ohromného obelisku, na jehož povrchu jste už stáli. Na druhé straně jeskyně se seshora dopadající voda shromažďuje do jezírka.

Pyramida vzhůru nohama je symbol Tharizduna zvaný *obex*. Stání na obexu je bezpečné (byť u bytosti nevzývající Temného boha vyvolávající poněkud nepříjemné pocity) dokud postava nevyšloví Tharizdunovo jméno. Jestliže se tak stane, ihned (bez záchranného hodu) jí poklesnou životy na -1, upadne do bezvědomí a stane se umírající (stabilizace léčení TO 22).

Zatímco je v bezvědomí, má postava vizi zla: nejasného, nehmotného muže vytvořeného z temnoty. V každém kole, kdy postava není stabilizovaná, ztrácí 1 život a prožívá vizi.

-2 žt: Temná postava se blíží.

-3 žt: Temná postava říká „Tvá duše je na samém okraji mého vězení“.

-4 žt: Temná postava se ptá „Hledáš mé osvobození?“

-5 žt: Řekne-li postava „Ano“, je uzdravena na plný počet životů a přivedena k vědomí, a u svých nohou najde zahnutou +1 *dýku* s vyrytým svým jménem. Odpoví-li něco jiného či neodpoví vůbec, bude ztrácet životy dále.

-6 žt: Temná postava se ptá „Hledáš mé osvobození?“

-7 žt: Řekne-li postava „Ano“, je uzdravena na plný počet životů a přivedena k vědomí. Odpoví-li něco jiného či neodpoví vůbec, bude ztrácet životy dále.

-8 žt: Temná postava říká „Nezáleží, co hledáš. Já jsem vše. Ty nejsi nic.“

-9 žt: Temná postava říká „Nyní mi sloužíš, ať chceš nebo nechceš“. Postava je uzdravena na plný počet životů a přivedena k vědomí, ale Temný bůh jí proklel: má postih -2 na záchranné hody vyžadované kouzly sesílanými Tharizdunovými kněžími či kněžími Staršího živlového oka. Kletbu nedokáže odstranit nic menšího než *přání* nebo *zázrak*.

Část první: Homlet a okolí

32E. Černé slunce (ÚS 5)

Symbol vypadá jako dábská zvrácenost nějakého jiného dobrého znamení světla a života.

Podivný symbol vyzařuje šílenství a duševní nesoulad. I ti, kteří se nachází poblíž nebo se dívají z dálky, jsou ovlivněni. Každý, kdo stojí v kruhu déle než 1 kolo, musí uspět v záchranném hodu na vůli (TO 15) nebo utrpí dočasnou ztrátu 1k6 bodů moudrosti. Postava si musí házet každé kolo, kdy se symbolu dotýká.

Bytosti: Festrat, nyní beznadějně šílený Tharizdunův kněz, se skrývá mezi kameny nedaleko černého slunce. Když drak zabil mistra Taqa (viz oblast 6), Festrat byl jeho nástupcem jakožto následující v řetězci velení. Ovšem on už byl díky času strávenému v místnosti a nezodpovědnému experimentování s černým sluncem nedaleko hranic šílenství. Od té doby se zbláznil definitivně, i když díky teplému zimnímu oblečení se z větší části vyhnul účinkům chladu (jeho statistiky jsou modifikované, aby zohledňovaly stínové zranění a postihy z únavy).

Ze své výhodné pozice šílený Festrat sleduje, co skupina dělá a čeká na příležitost k útoku. Obává se grela a snaží se ho neupozorňovat na svůj úkryt (Festrat grela vyvolal a ten ho napadl, ale podařilo se mu ho zranit a zahnat na dost dlouho, aby se mohl ukrýt). Jakmile se rozhodne zaútočit, nebude se rozpakovat použitím *lektvar létání*, aby se dostal k nepřítelům na pilíři či desce či jen aby mohl zaútočit ze vzduchu. Po celou dobu se bude šíleně smát a výt.

Festrat má u sebe útržek papíru se vzkazem: „Vodní chrám se brzy pohne proti silám Ohně. Festrat, potřebujeme tvou pomoc. Společně získáme přízeň zkázněnců a samotné Triády“.

Festrat: člověk muž Knz 5; 24 žt; zraněný; viz Příloha 3.

32F. Sloup

I když to vypadá nesmyslně, ohromný obelisk balancuje na tomto 30 stop vysokém sloupu. Sloup je vytvořen z rostlé skály a vypadá docela bytelně. Někdo natloukl do sloupu železné stupačky, víceméně nedotčené rzi, které umožňují zájemci vyšplhat až do míst, kde se sloup a obelisk setkávají. Špici obelisku ve skutečnosti tvoří purpurový drahokam neznámého původu – což je vidět jen ve světle *pochodně odhalení* (viz Příloha 1). Dotknutí se drahokamu teleportuje postavu včetně výbavy – vyjma pochodně – do dokonale kulové místnosti s černými zdmi s purpurovými žilkami. Není zde osvětlení, ale i postava bez vidění ve tmě v „temnotě“ vidí. Ihned po příchodu postava uslyší dunivý, hluboký a prázdný hlas: „Hledej srdce každého ze čtyř měsíců. Společně dokáží rozervat zdi mého vězení. Nyní jez mé ovoce a buď požehnán.“

Tajemný hlas je zprávou Tharizduna svým věrným. Zmiňuje živlová ohniska, která budou využity v plánech zkázněnců (viz Úvod a rovněž Kapitulu 8: Ohnivé ohnisko).

Když hlas domluví, v rukách postavy se objeví lesklý černý plod. Každá postava, která vstoupí do místnosti a sní plod, získá trvalý +1 vnitřní bonus k náhodně vybrané vlastnosti. Tři kola po objevení se plodu je postava teleportována zpět do místnosti 32B.

Kdokoli se pokusí podstoupit proces ještě jednou, nebo kdo sní plod určený jiné postavě, trvale ztratí 2 body náhodně zvolené vlastnosti. Postava, která se pokusí sníst třetí plod, musí úspěšně hodit záchranný hod na výdrž (TO 18) jinak bude zničena a zůstane po ní jen šedá mlha (oživit postavu dokáže jen *pravé vzkříšení*). Při úspěchu postava přijde trvale o další 2 body náhodně zvolené vlastnosti. Pokus sníst čtvrtý plod skončí zničením bez možnosti záchranného hodu.

32G. Hrůzná vyvolání (ÚS různá)

Do skály je vytesán oblouk tvořený zakřivenou masou svíjejících se chapadel a hadů. Vyplňuje ho hladká černá zeď.

Bytosti: Dotyk stěny v tomto zjevně slepém konci je kardinální chybou. Jakmile se někdo dotkne stěny, tou projdou chapadla jako by se jednalo jen o závěs (ačkoli odsud tudy nic neprojde). Chapadla patří grelovi – a jedno chapadlo ihned napadne postavu, která se dotkla zdi.

Grel: 32 žt; viz Příloha 1.

Taktika: Bez ohledu na to, zda úvodní útok uspěl či ne, grel následující kolo projde obloukem a útočí, dokud se mu nepodaří jednu postavu paralyzovat a uchopit. Pak vzlétne vzhůru, aby oběť mohl v klidu sežrat.

Vývoj: Grelové přichází z nějaké hrůzné daleké sféry, do které je oblouk jednosměrným portálem. Kdykoli se někdo dotkne zdi v oblouku, je přivolán jeden grel.

Část první: Homlet a okolí

32H. Poskvrněné jezírko (ÚS 5)

Shora přitékající voda dopadá na obelisk a nakonec se shromažďuje v jezírku na dně jeskyně. To, široké 10 stop a asi 3 stopy hluboké, vyplňuje nerovnost v jinak hladkém povrchu podlahy. Voda teče v potůčku přes podlahu a nakonec se ztrácí v zemi skrze velkou trhlinu ve stěně jeskyně.

Pouhý kontakt s vodou, poskvrněnou kontaktem s obeliskem, je smrtelný. Postava musí uspět v záchranném hodů na výdrž (TO 15), jinak utrpí primární a sekundární (dočasné) zranění 2k6 bodů odolnosti. Kdo se napije, nemá na záchranný hod nárok. Každý, kdo díky vodě zemře, je ihned proměněn na ghasa.

33. Krypta (ÚS 4)

Tato chmurná, studená, prašná, pavučinami vyplněná místnost má všechny náležitosti krypty. Ve výklencích vyplněných temnými stíny se nacházejí sarkofágy.

Rovněž tato místnost je znesvěcená následkem kouzla *znesvěcená půda*. Místo je pod trvalým efektem *ochrana před dobrem* a aura znesvěcení poskytuje -4 profánní postih na odvracení nemrtvých (+4 na ovládnutí nemrtvých). Prastaré kouzlo už neposkytuje žádný jiný efekt.

V jednom nevelkém výklenku jsou tajné dveře vedoucí do úzkého tunelu širokého a vysokého jen 3 stopy, který vede do dutého sloupu v oblasti 22.

Zadní stěna jedné krypty je vytržená a vede z ní úzký zeminou umazaný tunel silně páchnoucí rozkladem. Strop tunelu je asi 5 stop vysoko.

Bytosti: Dlí zde čtveřice ghúlů číhajících mezi kryptami. Místa, kde se skrývají, označuje na mapě křížek. Vylézají z krypt postupně, jeden za kolo.

Ghúlové (4): 10, 12, 13 a 14 žt; viz *Bestiář* strana 119.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Vzhledem k auře znesvěcení a tomu, že se nemrtví skrývají, je s nimi mnohem těžší pořízení než obvykle. Toto setkání by mělo být ohodnoceno 110% obvyklé zkušenosti.

34. Ghúlí jeskyně

Průchod je hrubý, jakoby vyhrabaný v zemi. Zdá se, jako by se k sobě stěny přibližovaly, a tak se už tak úzký tunel zdá ještě užším. Jak procházíte, ze zdí a stropu padají kousky hlíny. Místo páchne smrtí.

Bludiště tunelů za staletí vyhrabali vždy přítomní ghúlové, a vyplňují ho jejich pozůstatky.

34A. Nepoškozená tajná svatyně (ÚS 5)

Jeskyně se zdá mít podivné úhly, které vytváří zneklidňující stíny a divné, zdánlivě nemožné záhyby a křivky. Kámen má purpurovou barvu oblaků. Z podlahy do stropu vyrůstá vysoký čtyřboký sloup, opracovaný tak, že na každé ze stran se nachází jeden obraz. Před sloupem je oltář z matného pórovitého a lehce zvětřalého černého kamene, stojící na jednu stopu vysokém podstavci z černého kamene s fialovými skvrnami a pruhy. Místnost je studená – duši ochromující chlad svírá každému samé srdce i přičetnost. Není pochyb, že se jedná o zlé místo.

Kněží Staršího oka všech živlů se do této svatyně, družky té s obeliskem, nedostali. Ghúlové o ní vědí, ale jsou příliš hloupí a prostomyslní na to, aby o ní řekli svým pánům.

Čtyřboký sloup: Je podobný soše v místnosti 32A, jen je třikrát větší. V každé stěně se skrývá malá tajná přihrádka ukrývající důležité poklady.

První je uhlově černá a zobrazuje vysokého svalnatého muže v plné plátové zbroji s nepovědomými rytinami a žlábkováním. Má nasazenou kápi a drží meč s vlnitým ostřím. V přihrádce je *korálek síly*.

Druhá stěna je temně zelená a je na ní muž zahalený do vlající róby s dlouhými rukávy a vysokým límcem. Tvář mu zakrývá maska podobná té, kterou u sebe má tělo mistra Taqa (viz oblast 6). Tajná přihrádka obsahuje černý buben potažený kůží.



Část první: Homlet a okolí

Třetí strana je v temně krvavé barvě a shlíží z ní muž ve vysokých botách, kabátci a rukavicích zneklidňujícího vzhledu. Hlavu mu zakrývá těsně utažená kapuce. V přihrádce se skrývají stříbrné zvonky (hodnota 200 zl).

Čtvrtá strana zobrazuje indigově modrého muže. Postava je oblečena do velmi zřasené róby přepásané šerpou pokrytou podivnými znameními (je nemožné je rozluštit). Má zakrytou hlavu a v ohnutých pažích, jako dítě, chová žezlo. V přihrádce je bronzové ohřívadlo a tři kousky kadidla.

Oltář (ÚS 5): Dotkne-li se oltáře živá bytost nebo do něj někdo silou uhoď, oltář začne mizet. Během tří kol se barva změní na průsvitnou ametystovou s černým, amorfním středem. Kdokoli se dotkne oltáře, musí si rovněž hodit záchranný hod na výdrž (TO 18) nebo bude na 1k4 hodiny paralyzován.

Prohledají-li postavy sloup a objeví jeho poklady, riskují vytvoření dalšího – a nejspíš ještě horšího – efektu. Úder na buben, zazvonění na zvonky či zapálení ohřívadla vyvolá ze svíjejícího se středu kamene zářící zlaté oko. Všechny bytosti vidící oko musí uspět na záchranný hod na vůli (TO 20). Neúspěch vyvolá náhodně některý z níže popsaných efektů.

k%	Výsledek
01-05	Smrt
06-20	1k2 negativní úroveň
21-40	Šílenství (jako by postava byla trvale pod vlivem kouzla <i>zmatek</i>)
41-60	Trvalá ztráta (vysátí) 1k3 bodů moudrosti
61-80	Dočasné snížení síly o 2k6
81-100	Dočasné snížení odolnosti o 1k6

Nejvýznamnější efekt oltáře vyžaduje přítomnost *chapidlové hole* (nacházející se v oblasti 120 Dolů, oblasti 19 Vnějšího kruhu a na úrovni 8 Vnitřního kruhu) v okamžiku, kdy se objeví oko. V tomto případě oltář získá barvu průhledného heliotropu, černá masa uprostřed se zvětší a objeví se v ní naběhlé purpurové žíly a oko je ohnivě červenooranžové. Z oltáře se vynoří chapadla, chytí nejbližší živou bytost a pokusí se jí vtáhnout do kamene (útok +15, bonus za sílu +10, považuj za velké). Bytost vtažená do oltáře je zničena a kámen získá svou původní černou opakní barvu. Na vrcholku oltáře se objeví jeden kouzelný předmět, který si ti ve svatyni žádali, v hodnotě až 50 000 zl (je-li žádáno více předmětů, objeví se jeden náhodný). V komplexu Ohnivého chrámu (viz oblast 122 v Kapitole 5) se nachází *Knihy temného oka*. Kniha, zabývající se uctíváním Staršího oka všech živlů, do detailu popisující proces aktivace oltáře.

35. Kamenná zed'

Stěna z pevného kamene, zjevně odlišného od okolního zdiva, tvoří jeden konec chodby. Vypadá, jako by nějakým způsobem přecházela do kamene okolních zdí, podlahy i stropu.

Jde o pozůstatek dávného kouzla *kamenná zed'*. Kněží Staršího oka všech živlů nemají ponětí, co se nachází na druhé straně a ani je to nijak nezajímá, jelikož objevili černý obelisk, který měli najít.

36. Tajný průchod

Kamenná chodba pokračuje na východ nějakých 40 stop a pak se zužuje do stěží 5 stop širokého tunelu z hrubě opracovaného kamene. Pozvolně stoupá a pokračuje dalších 400 yardů východním směrem, kde se otevírá do malé přírodní jeskyně. Ústí jeskyně, skryté mezi kameny, se nachází na břehu řeky zhruba čtvrt míle východně od vodního hradu.

Kněží Staršího oka všech živlů o chodbě nic netuší, ale hrstka jiných, včetně Spugnora a Elma (viz Kapitola 1: Město Homlet), ano.

37. Doupe kokatrice (ÚS 5)

Tento kysele páchnoucí pokoj obsahuje tři hnízda z černé látky, říčního rákosí a větviček. Každé hnízdo má 3 stopy v průměru. Kámen hned vedle jižního vstupu velice vyhlíží jako polovina obrovské krysy (druhá polovina je roztržena na kousky okolo ní).

Kámen je vše, co zbylo z líto krysy, zkamenělé kokatrici.

Bytosti: Hnízdí zde trio kokaticí, ale jen dvě jsou přítomné. Vzteklé a špatně naladěné, se syčením a prskáním ihned napadnou vše, co vidí.

Kokatrice (2): 25 a 30 žt; viz *Bestiář* strana 37.

Poklad: V každém hnízdě lze najít jeden víceméně nedotčený černý plášť se zlatým okem vyšitým na zádech a útržky dalších.

Část první: Homlet a okolí

38. Stará kasárna (ÚS 3)

Po zničeném pokoji leží poházené roztráštěné dřevěné postele – nejméně tucet. Sekera a věkovité pozůstatky jejího bývalého vlastníka, stále ve zrezivělém pancíři, leží uprostřed podlahy.

Oblast na jihu je rovně vyplněna nepořádkem, převážně z rozbitých beden a sudů. Kdysi šlo o zásobárnu.

Bytost: V troskách se potuluje další kokatrice. Ihned zaútočí. Je natolik tupá, že nepřijde na pomoc družkám v oblasti 37, ani když zaslechne boj.

Poklad: Hledající mohou nalézt dvanáct drahokamů (hodnota každého 100 zl), zapadlých do širší mezery mezi kameny u západní zdi.

39. Stará ložnice

Tato místnost kdysi byla zjevně luxusně zařízená. Nyní kdysi nádherné tapisérie, měkká křesla, vysoké koberce a plyšový gauč jsou na kusy. Pozůstatky vybavení tvoří dřevěný stůl, křeslo a postel. Moly prožrané a zaprášené povlečení leží na hromadě vedle postele, a slavník byl rozpáraný a obsah rozházený. Na podlaze poblíž stolu leží kostra v potrhané černé róbě.

Většina lidí, která byla v této místnosti, věří, že kostra patří Krásnému Laretovi. To je přesně to, v co mají věřit. Temný kněz, sám sebe zvoucí „Nový mistr“, začal opevňovat před pár lety vodní hrad v době, kdy se Chrám živelného zla opět pokusil povstat. Lareta zabili dobrodruzi skutečně v této místnosti, ale další, ještě mocnější, kněz Staršího oka všech žívlů jménem Hedrak ho nedlouho poté oživil a dostal pryč. Dnes Laret žije jako samotář v nedaleké osadě Nulb (viz Kapitola 3: Město duchů a zničený chrám).

Postavy s dovedností léčení, které prozkoumají tělo a uspějí na ověřování (TO 15) zjistí, že pozůstatky nesou známky nemoci a postrádají známky násilné smrti (místo Lareta zastoupila oběť nákazy). Jde o jediný náznak toho, že Laret žije.

Poklad: Úspěšné ověření prohledávání (TO 15) odhalí na kostře malý pavoučí medailon a *hůlku zkázy* s jedním zbývajícím použitím. Úspěšné ověření znalosti (náboženství) (TO 15) identifikuje pavoučí symbol jako patřící Lolth, démonické bohyni drowů a pavouků.

KAPITOLA 3: MĚSTO DUCHŮ A ZNIČENÝ CHRÁM

Dále od Homletu než vodní hrad jsou trosky samotného Chrámu živelného zla a nedaleké visky; obě místa jsou magnety pro dobrodruhy a průzkum, byť nejsou nezbytnou částí dobrodružství. Trosky chrámu nabudou na důležitosti později.

Nulb

Opuštěná viska vedle Imerydského proudu, temná a nechutná, se zdá být přímým opakem líbezného Homletu. Budovy jsou z vepřovic, hrubě přitesaných trámů nebo použitého dřeva – nejspíš z lodí nebo jiných budov. Mnohé z nich spadly, vše je zarostlé vegetací a les toto špinavé, odpudivé místo pohlcuje, jako kdyby nikdy neexistovalo.

Nulb byl pochybnou osadou, která vyrostla společně s Chrámem živelného zla. Přestože ne každý obyvatel byl skrznastrz zlý, živobytí jeho obyvatel ano. Vesnice žila z dopravního ruchu Chrámu a poskytovala potřebné zboží a služby. Šlo o nechutnou, ošklivou záležitost.

S druhým pádem Chrámu živelného zla pramen nulbské prosperity rychle vyschnul. Prakticky přes noc obyvatelé toto město duchů tvořené zchátralými staveními opustili.

Nezávisle na ročním období je buď větrno/ zamračeno (1-50 na k%) nebo prší/ padá mrznoucí déšť (51-100 na k%). Zdá se, jako by zde nikdy nezasvitlo slunce.

Náhodná setkání v Nulbu

Toulání se kolem Nulbu může být velmi nebezpečné, jelikož zlo komunity se nadále vznáší nad místem jako závoj. Nemrtví a další děsivé bytosti se toulají po okolí. Použij tabulku níže a ověřuj jednou za hodinu strávenou v městečku. Uvedená úroveň setkání (ÚS) je pro daný druh nestvůry průměrná.

k%	setkání	průměrná ÚS
01-60	nic	nemá
61-70	1k4 stínů	5
71-72	1k4+1 velkých nestvůrných pavouků	5

Část první: Homlet a okolí

73-77	3k6 psů (zdivočelá smečka)	4
78-80	1k2 lýtých rosomáků	5
81-85	1k4+1 vargujů	5
86-90	1k2 fextové	4
91-95	rast	5
96-97	přízrak	5
98-100	skrag (vodní trol)	5

Pro cestu do Nulbu použij tabulku náhodných setkání ze začátku Kapitoly 2: Vodní hrad. Pro oblast v nejbližším okolí Nulbu a trosek použijte tabulku náhodných setkání u Zničeného chrámu níže.

Klíč k Nulbu

Sice zde příliš nezůstalo, ale pár míst staré vísky je stále hodno pozornosti.

1. Nábřežní hospoda (ÚS 8)

Jde o jednu z důležitějších nulbských staveb. Základy jsou ze sbíraného kamene a zdi z dřevěných hranolů.

Budovu neoznačuje žádné znamení, ale vnitřek ihned odhalí, že před lety šlo o krčmu a hospodu. Zaprášené stoly, některé převržené, zabírají spolu s množstvím dřevěných židlí a barem místnost. Prastaré piliny a slámu na podlaze pokrývají střepy skla a kusy dřeva.

Kdo prozkoumá bar, zjistí, že je zde chladněji než ve zbytku místnosti. Bude se jim zdát, že na pokraji vidění se něco hýbe, ale neurčí, co to je. Jedná se o vedlejší jev výskytu ducha v krčmě.

Bytosti: V hostinci prodlévá duch Wata, vraha, který zde kdysi pracoval jako barman. Jediný způsob, jak trval zničit Wata, je spálit prokletý hostinec, kde došlo k mnoha útokům, vraždám a zlovolným činům. Zlo místa jej poutá ke světu živých. Naštěstí pro vetřelce je také příčinou, proč Wat nemůže krčmu opustit.

Wat: duch Tul 5/ Vrh 1; 39 žt; viz Příloha 3.

Taktika: Když studuje oběti vstoupivší do baru, čeká nehmotný a neviditelný. Pak se zjeví před postavou a podnikne smrtící útok za pomoci svého *přízračného dlouhého meče*. Pokud úspěšně oběť zabije, zaútočí na ostatní členy družiny svým hrůzným vzhledem. Jinak se opět stane éterickým a zaměří se na jiný cíl, a zopakuje proces.

1A. Patro hospody (ÚS 5)

Patro se skládá z šesti malých pokojů, přičemž v jednom se projevuje další zlo. Pět pokojů je zcela vykradených a zbavených všeho cenného, ale šestý je zamčený (otevírání zámků TO 20).

V pokoji je slyšet příšerný blábolivý zvuk doplněný hrůzným, mysl pokřivujícím vytím. Malá postel se třese a po místnosti se divě točí židle, noční stolek, pár polštářů a další předměty.

Vstoupit do místnosti plné létajících předmětů může být nebezpečné. Každá bytost v místnosti musí každé kolo uspět na záchranný hod na reflexy, jinak bude zasažena předmětem za 1k4-1 životů.

Bytosti: Místnost obývá alip vypadající jako mladá žena sevřená ve spárech agonie šílenství. Blábolí a křičí, bezmocně útočí na každého, kdo přijde na dosah (nedokáže fyzicky zranit hmotné bytosti). Tento zmučený duch je vše, co zbylo z Daly, služebné v hostinci a povoláním zlodějky. Byla milenkou hostinského Dicka Rentše, který zemřel před dávnou dobou – zrazený Watem. Dnes ji vrahův duch týrá šeptáním strašlivých věcí (pak utíká).

Dala nemůže opustit pokoj. Jestliže jsou dveře zavřeny, automaticky se zamknou.

Dala, alip: 40 žt; viz *Bestiář* strana 10. Vylepšená následovně: +2 VT, +1 útočný bonus, +1 na všechny záchranné hody, +2 k naslouchání, +2 ke všímání.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Dala byla za života zkušeným zlodějem a ve svém zmučeném neživotě je ještě hrozivější (to se odráží ve zlepšených statistikách). Toto setkání by se mělo odměnit 150% běžných XP.

Poklad: Pod uvolněnou podlahou Dala skrývala *lektvar lásky* a pár náušnic s drahokamy (hodnota 700 zl). Ve slavníku je ukryto 87 zl.

2. Starý bylinkářský obchod (ÚS 7)

Rozpadající budova vypadá, jako by ji v dobách, kdy osada vzkvétala, lidé často navštěvovali. Stále má vývěsní štít, kde lze vybledlými písmeny přečíst „Bylinky“.

Část první: Homlet a okolí

Budova se skládá z místnosti v průčelí, skladiště vzadu a dvou pokojíků za nimi. Jeden z pokojíků je zjevně používán a druhý stejně zjevně ne. Celé místo je jeden velký chlívek s většinou rekvizit bylinkářského obchodu stále na svém místě.

Bytosti: Krásný Laret kdysi byl samozvaným Novým mistrem zlého vodního hradu poblíž Homletu. Žije zde a návštěvy nevíta. Před lety Hedrak, kdysi vysoký kněz Chrámu živelného zla, vzkřísil Lareta a přivedl ho do Nulbu (viz oblast 39 v Kapitole 2: Vodní hrad). Zatímco se Laret tajně vzpamatovával, chrám padl a přeživší uprchli; mnoho jich našlo útočiště v Chrámu všepozření. Nulb zemřel. Dřív než to stačil zjistit, byl Laret sám a povětšinou zapomenut svými bývalými spojenci.

Laret je nenávisť a záští prakticky nepřítel. Když ho zabili, utrpěl strašlivé zranění na tváři (od palcátu kněze dobrého přesvědčení). Hedrakovo *vzkříšení* ho sice přivedlo k životu, ale nenapravilo zdevastovaný obličej. Dnes je Laret všechno možné jen ne krásný. Hruzně znetvořený se stal samotářem, i kdy jeho moc je větší než kdy předtím.

Hedrakův deník z Chrámu všepozření (viz oblast 19 Vnějšího kruhu) tyto skutečnosti jmenuje a naznačuje, že Laret je nebezpečný, protože by mohl znát příliš mnoho. Ve skutečnosti Laret ví o Tharizdunově kultu mnohé; něco se dozvěděl ze zaslechnutých útržků a zbytek z vykonaných věštění. Dříve – stejně jako prakticky všichni ostatní kněží pracující v Chrámu živelného zla – netušil, komu ve skutečnosti slouží. Dnes to ví a je ochotný za odměnu informace poskytnout.

Laret: člověk muž Knz 7; 60 žt; viz Příloha 3.

Vývoj: Co nikdo na tomto místě netuší (ačkoli v Části 3 budou), je, že Laret je prorokovaný Šampión Živelného zla. Nadále je nepostradatelný pro plány Triády, a Tharizdunův kult se ho bude snažit získat (bude-li to nutné, znovu ho oživí).



3. Pirátská loď (ÚS 8)

Starý říční člun, před lety vytažený na pevnou zemi, se nachází na břehu řeky. Přestože je povětšinou nepoškozený, prkna tvořící lodní trup jsou shnilá – zvláště zád, částečně jsou ve vodě. Ve skutečnosti je vidět, že je zád poškozená, asi ledem, když v zimě řeka zamrzne.

Člun má délku asi 40 stop a šířku 10 stop. Jelikož je vytažený na břeh, opírá se o kozy, přismolené k zádi a pravoboku.

Horní paluba není nijak zajímavá a tvoří jí řada „skladových skříní“ na zásoby podél boků. Jsou převážně prázdné, i když některé stále obsahují zbytky shnilých a zničených potravin a vybavení. Na zádi je kabina 12 stop dlouhá a 10 stop široká. Zadní 4 stopy místnosti jsou vyplněny vodou.

Bytosti: Částečně zatopenou kabinu obývají okrový rosol a dva přízraky. Rosol žije ve vodě, přízraky se skrývají mezi pozůstatky rozbitých beden a roztráštěného nábytku (skrývání +11), dokud rosol nezaútočí. Rozvážným užíváním bolesti „vycvičili“ jinak neinteligentní rosol k útoku na osoby nesoucí svatý symbol (které se je pravděpodobně pokusí odvrátit) v 50% případů.

Přízraky vypadají jako tmavé siluety říčních pirátů nesoucích spektrální zbraně a oblečených do volných košilí a s šátky uvázanými okolo hlav.

Okrový rosol: 63 žt; viz *Bestiář* strana 202.

Přízraky (2): 30 a 32 žt; viz *Bestiář* strana 257.

Poklad: Pod vodou v zatopené kabině je železná pokladnice (prohledávání TO 15). Zámek je zarezlý a k otevření je nutné úspěšně ověřit sílu (TO 25). Vevnitř je pirátský poklad: 430 zl, 125 st a prsten z černého opálu (v hodnotě 6000 zl).

Zničený chrám

Přestože byla jeho moc dvakrát poražena, i nadále zůstává Chrám živelného zla zlověstnou a znepokojivou skvrnou v kraji. O troskách není příliš slyšet, i když lidé stále mluví o podivných světlech, která se pohybují po tomto starém místě. Jen pár lidí ví, že se zde přede dvěma lety usadila skupina loupeživých skurutů. Tato zlá stvoření byla přinejmenším jednou vyhnána, ale ráda využívají ve svůj prospěch hrůznou pověst místa, takže se vždycky vrátí zpět.

Část první: Homlet a okolí

Na cestě do chrámu

Hráči mohou prozkoumat chrám ve dvou zcela odlišných stádiích dobrodružství.

Stádium 1: Rané

Jestliže postavy prozkoumají zbořeníště před tím, než se vypraví do Chrámu všepozření, místo vypadá jako jen o málo víc než trosky budovy sloužící jako základna skurutům. Pod chrámem může Tharizdunův kult vyvíjet nějakou činnost ve snaze vykopat místo, ale postavy pravděpodobně nemají způsob, jako to zjistit.

Stádium 2: Finále

Jakmile se postavy dozvědí pravdu o plánech Triády díky průzkumu Chrámu všepozření, musí se sem vrátit, aby zastavily strašlivý rituál. Pokud postavy předtím nepozabýjeli skuruty, ti nadále okupují chrám, ale zbytek je ve stavu popsaném v části 3: Zrození živelného zla.

Setkání v okolí chrámu

Oblast okolo starého Chrámu živelného zla porůstají plevelem zarostlé křoviny plné pokroucených sukovitých stromů a deformovaného rostlinstva. Není neobvyklé šlápnout v temném porostu na lebku nebo humanoidní kostru, jelikož jde o místo dobře zvyklé na násilí.

V této nebezpečné oblasti existuje možnost nepřátelských setkání. Použij tabulku níže a ověřuj jednou za 6 hodin.

k%	setkání	průměrné ÚS
01-60	nic	nemá
61-63	2k6 nestvůrných stonožek střední velikosti	4
64-78	1k4+1 skurutů	2
79-80	1k2+1 zlobrů	4
81-83	Kella (viz níže)	9
84-85	lítý kanec	4
86-90	Iuzovi špehové (viz níže)	5
91-100	Kněz Staršího oka všech živlů	4

Poznámky k tabulce setkání

Kella je druidka dobrého přesvědčení, která chrání lesy v oblasti a je nepřitelem skurutů. Sice nic neví o aktivitách kultu v oblasti, ale může poskytnout spoustu detailních informací o skurutech. Momentálně nemá prázdnou touhu připojit se k dobrodruhům – má jiné zájmy. Poskytně pomoc osobám potřebujícím léčbu nebo informace, pokud vypadají jako dobří lidé.

Kella: lidská žena Drd 9; 51 žt; viz Příloha 3.

Tři špehové v Iuzových službách sledují chrám. Iuz není hlupák – ví, že se v chrámu něco děje, v čem se neangažuje. Vyslal špehy zjistit, o co jde, ale ti zatím neobjevili nic jiného než skuruty.

Fisturn a Baug jsou bojovníci a jejich společník Uvren je gobr chodící zahalený do pláště s kápí. Skrytě budou pozorovat všechny dobrodruhy s nadějí, že od nich získají nějaké informace, ať vytažením při rozhovoru nebo vynucením při konfrontaci.

Jedinou zajímavou informací, kterou získali, je jméno jejich místního kontaktu, Telny z Homletu.

Fisturn: člověk muž Boj 3; 32 žt; viz *Průvodce Dějmistra* strana 117.

Baug: člověk muž Boj 3; 25 žt; viz *Průvodce Dějmistra* strana 117.

Uvren: gobr; 16 žt; viz *Bestiář* strana 29.

Undra je kněžka kultu prozkoumávající oblast. Vyhýbá se skurutům a snaží se jen zjistit status oblasti. Má u sebe mapu zachycující Homlet, Nulb a trosky chrámu s šipkou ukazující k západu s popiskou „Chrámu všepozření“. Mapa rovněž ukazuje místo kousek na sever od trosk chrámu s popiskou „tajné dveře ve studni“ a hrubou čáru vedoucí do zhroutené věže (oblast 2C níže).

Undra rozhodně neodhalí žádné informace o vykopávkách nižších úrovní chrámu, ale je-li úspěšně zastrašena, může prozradit existenci Chrámu všepozření a přežívání kultu Temného boha.

Undra: lidská žena Knz 2/ Tul 2; 20 žt; viz Příloha 3.

Část první: Homlet a okolí

Klíč k chrámu

Chrást živelného zla: jméno zcela odpovídá ohavnému zjevu. Velká, uhlově šedá budova s klenutými opěrnými pilíři a obscénním vzhledem stojí jako němý svědek temnější strany historie. Každá plocha povrchu překypuje škodolibě a chtivě hledícími tvářemi a pokřivenými zjevy démonů a nestvůrností dříve nepředstavitelných. Mohutné vstupní dveře korunují okřídlené bestie a nechutné postavy, z nichž dívajícího se mrazí až do morku kostí.

Okolní areál je stejně děsivý. Červy prožraný porost, pokrytý tmavými trny se kříví mezi pozůstatky bývalé vysoké hradby. Stíny tančí mezi zčernalými stromy, jejichž větve se ve vzduchu hýbají jako ruce umírajícího, zoufale bojujícího o život.

Není potřeba nahlas vyslovit, co je ihned jasné: tohle je zlé místo.

Interiér chrámu matně osvětlují úzká zabedněná okna z barevného skla (nejsou použitelná jako vstup). Strop je klenutý, na většině míst vysoký 30 stop, ve středu ještě o 15 stop výše. Všechny vnitřní dveře jsou prosté dřevěné a postrádají zámek.

Dřevěné dveře: síla 1 palec; tvrdost 5; 10 žt; TZ 5; vyražení TO 15.

Starý chrám dnes obývá banda skurutích nájezdníků. Dobrodruzi postrádající štěstí, moudrost nebo rychlost mohou zjistit, že čelí tváří v tvář velkému množství protivníků. Skuruti mají dobrou organizaci a znají své okolí. Ti z chrámu i okolí půjdou na pomoc do ohrožené oblasti. S pár výjimkami ale nečekají, že by za nimi přišly problémy.

Všechny staré vstupy do podzemí jsou nyní nepřístupné, jelikož prakticky veškeré podzemí se propadlo. Úkol odklidit trosky je ve skutečnosti nesplnitelný, což vidí každý, kdo tomu alespoň trochu rozumí. Zabralo by to měsíce práce slušného počtu dělníků. Nenech postavy mařit čas pokusy prokopat se do podzemí.

1. Vnější stráž (ÚS 2)

Mezi trnitým porostem na místě, kde kdysi stála brána, se nacházejí naprosté trosky. Mechem porostlé kameny ztrácející se v podrostu leží roztroušené v malých hromádkách.

Bytosti: Mezi troskami se skrývají 4 skuruti (skrývání +1). Zaútočí na každého, kdo není skurut, vržením oštěpů zpoza trosek, které jim poskytují poloviční kryt.

Skuruti (4): 4, 5, 6 a 7 žt; 1k10 zl každý; viz *Bestiář* strana 153.

Vývoj: Tři ze čtyř strážných sledují vstup (oblast 5). Jestliže zde zpozorují boj, zapojí se do něj tak rychle, jak jen budou moci (dostat se na místo jim zabere 3 kola). Poslední stojí u dveří a ječí dovnitř varování, pokud kamarádi budou neúspěšní.

Jinak, jestliže strážce uvidí boj v oblasti 5, povolají ostatní skuruty tak rychle, jak jen budou moci (3 kola).

2. Věž (ÚS 4)

Pozůstatky černé věže stále stojí v troskách zdi. Věž je vysoká 25 stop, pravděpodobně mnohem méně než bývala, ale vypadá nedotčeně. Těžké dřevěné dveře blokují vstup.

Dveře jsou zevnitř zamčeny na knoflík (otevírání zámků TO 20). Po obou stranách je úzká štěrbinová dávací kryt devět desetin. Dvě další jsou přístupné vnitřním točitým schodištěm, které se točí v severovýchodní části věže.

Dřevěné dveře: síla 2 palce; tvrdost 5; 20 žt; TZ 5; vyražení TO 25.

Bytosti: Ve věži žije 6 skurutů a 4 gobliní otroci. Nevychází dobře s ostatními v chrámu a nepůjdou jim na pomoc. Ve skutečnosti úspěšné ověření diplomacie (TO 15) změní jejich postoj z indiferentního na přátelský (viz strana 149 *Průvodce Dějmistra*) a oni ochotně poskytnou na požádání informace o obyvatelích chrámu. Nicméně nepomohou postavám v boji.

Skuruti (6): 4, 4, 5, 6, 7 a 8 žt; 1k10 zl každý; viz *Bestiář* strana 153.

Goblini (4): 2, 3, 4 a 5 žt; TZ 12, beze zbroje; viz *Bestiář* strana 133.

Taktika: Jestliže se vetřelci pokusí vyrazit dveře, skuruti pošlou gobliny na vrcholek věže po zbytcích schodiště. Goblini se protáhnou úzkou škvírou a budou ve výšce 25 stop nad dveřmi. Odsud shodí na nepřítel alchymistický oheň (každý má jednu láhev). Pokud se vetřelci dostanou dovnitř, skuruti vrhnou oštěpy zpoza převráceného stolu, který jim dává poloviční kryt.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Jedná se o dobře organizovanou skupinu držící bránitelnou pozici. Setkání by se mělo odměnit 110% běžných zk kvůli zvýšené obtížnosti.

2A. Hlavní sál

Největší místnost v torzu věže obsahuje dlouhý dřevěný stůl a dvě lavice, to vše pokryté jídlem, soudky piva a hrubými nástroji. Šest spacích rohoží vyrobených ze spletené slámy se nachází na

Část první: Homlet a okolí

podlaze v západní části místnosti. Točité schodiště se vine nalevo od vstupu. Pod ním se nachází něco, co vyhlíží jako prastaré bedny a sudy.

Kontejnery pod schody obsahují velmi staré potraviny a zásoby z let, kdy zde byl úkryt lidských lapků.

2B. Zadní pokoj (ÚS 1)

Pokoj vyhlíží vyjma páru stolů přitlačených na jižní zeď a několika na ně překlopených sedaček prázdný a nepoužívaný.

Bytosti: Místnost obývají čtyři krysy a dvě lité krysy, které napadnou kohokoli, kdo vstoupí. Skuruti čas od času vhodí dovnitř kousky jídla a pak proti sobě popouzí a trápí (a občas i zabijí) krysy kradoucí se k žrádlu. Netřeba říkat, že jde o špatně naladěné hlodavce.

Krysy (4): každá 1 žt; viz *Bestiář* strana 201.

Lité krysy (2): 5 a 6 žt; viz *Bestiář* strana 56.

2C. Pokoj otroků

V této neútluné ložnici není nic kromě hromad výkalů a pár hnízd z hadrů.

Zde spí goblini otroci. Pod dlaždicí v severní části pokoje se nachází dobře ukryté padací dveře (TO 25). Pod ní se skrývá 3 stopy široká šachta s bronzovými přičlemy na jedné straně, která klesá 30 stop do malé tajné místnosti (viz oblast 2D). Skuruti a goblini o tajné místnosti nic netuší.

2D. Tajná podzemní místnost a únikový tunel

V této 10 x 15 stop velké místnosti stojí dřevěný stůl s bronzovou skříňkou a na ní železnou krabičkou. Jediná cesta pryč vede skrze 5 stop vysoký vchod ve východní stěně. Do zdi poblíž východu je zatlučen dřevěný kolík.

Chodba se klikatí a kroutí na severozápad; vyhlíží, jako by byla částečně přírodní a částečně umělá. Po 540 stopách ústí do východní stěny přírodní jeskyně. Z oválné jeskyně o délce 40 stop vede 3 stopy široký východ v severní zdi.

Tajný vchod k vykopávkám chrámu (viz oblast 1 v Kapitole 7: Obnovený chrám) je ukryt ve východní stěně vyváženou otočnou kamennou deskou (prohledávání TO 22). Ukrytá chodba je 3 stopy široká a vede 60 stop, ostře klesá a vede nějakých 60 stop zhruba jižně. Na konci je 10 stop dlouhý úsek vedoucí východně a 30 stop opět na jih. Pokud postavy dorazí v počátečních fázích dobrodružství, jižní část je zcela zablokována do poloviny své délky.

Úzká severní chodba zvolna stoupá, jak se postupně stáčí na západ. Je dlouhá 200 stop; pak se stáčí na sever a pokračuje 100 stop, až vápencové stěny nahradí hlína podepřená výdřevou – úsek je dlouhý dalších 50 stop. Únikový tunel končí v šachtě opuštěné vyschlé studny v hloubce 20 stop. V chodbě se nacházející žebřík může být vztyčen ve studni a poskytnout tak cestu ven. Poblíž ústí studny se nachází trosky opuštěné vesnice a stodoly. Oblast bude v budoucnu střežená (viz kapitola 7: Obnovený chrám), zatím tu nikdo není.

Poklad: Skříňka i krabička jsou zamčené (otevírání zámků TO 20 pro skříňku a TO 15 krabičku). Ve skříňce je *lektvar vodního dechu* a svítek *zhoj těžká zranění*. Krabička obsahuje 200 zl a 800 st. Lapkové zde před lety při útěku obě zanechali.

3. Trosky (ÚS 3)

Z této budovy příliš nezbylo – rozbité kamenné kvádry a spálené dřevo. Úzké schodiště na západní straně budovy vede dolů do malé prohlubně vysoké 2,5 stopy a široké 2 stopy.

Prohlubeň vede do sklepů, které se z větší části propadly, takže strop je ve výšce 2-3 stopy. Sutiny a krysí bobky je vše, co je vidět, přestože úspěšné ověření prohledávání (TO 20) odhalí skryté padací dveře. Pod nimi je dávno vyplundrovaná vinotéka o rozloze 20 stop čtverečních.

Bytosti: Vinotéku obývá skuruti adeptka Alubya s dvojicí společníků. Všichni tři byli vyhnáni z bandy, protože se pokoušeli poštvat členy proti vládnoucímu adeptovi Krebbichovi (viz oblast 12). Jelikož vinotéku vyklidili teprve nedávno, místnost je nevybavená i co se jídla a dokonce i postelí týká.

Alubya: skurutka Adp 3; 18 žt; viz Příloha 3.

Skuruti (2): 4 a 8 žt; 1k10 zl každý; viz *Bestiář* strana 153.

Taktika: Jestliže zaslechne o patro výš pohyb, adeptka se podívá skrze padací dveře a sešle *hořící ruce* na viditelné vetřelce (záchranné hody na reflexy mají příležitostný postih -2 kvůli stísněnému prostoru). Pak se stáhne dolů a sešle na jednoho z druhů, připravujících se k obraně doupete, ze svitku *býčí sílu*.

Část první: Homlet a okolí

4. Psi (ÚS 2)

Jde o prázdnou, používanou část dvora. Páchne to tu mokrou srstí.

Bytosti: Většinu času zde pobývá 6 psů vycvičených skuruty k lovu a hlídání; lze je ale potkat skoro kdekoli. Jestliže skuruti očekávají útok či už jsou napadeni, pošlou psy kamkoli, kde budou třeba další obránci. Psi napadnou neskuruti vetřelce od pohledu, hlasitě štěkajíc a vrčíc.

Psi (6): 4, 5, 6, 7, 7 a 9 žt; viz *Bestiář* strana 271.

Vývoj: Skuruti vědí, že štěkající psi znamenají vetřelce, a rychle odpoví vysláním posil.

5. Vstup (ÚS 2)

Každé křídlo bronzových dveří je vysoké 23 stop a 20 stop široké. Mohutné železné řetězy, před dávnou dobou přetřžené, volně visí z každé strany vchodu. Napůl setřelé, ohlazené runy pokrývají obě křídla dveří, ale už nejsou čitelné.

Dveře nejsou zamčené či jiným způsobem zajištěné (všechny prostředky k tomu potřebné byly dávno zničeny). Existují mohutné dřevěné vedlejší dveře, které byly zapečetěny olovem.

Dřevěné dveře: síla 3 palce; tvrdost 5; 30 žt; TZ 5; vyražení TO 28.

Bytosti: Dveře vždy stráží 4 skuruti. Je-li to možné, napadnou vetřelce s pokřikem, aby varovali ostatní.

Skuruti (4): 4, 5, 6 a 9 žt; 1k10 zl každý; viz *Bestiář* strana 153.

Vývoj: Jestliže uvidí boj v oblasti 1, tři strážní se k boji připojí tak rychle, jak jen budou moci (za 3 kola). Poslední zůstane u dveří a ječí varování těm uvnitř, pokud kamarádi budou neúspěšní.

6. Předsíň

Podlaha je z rudohnědých kamenných dlaždic. Kalné světlo filtrované barevným sklem oken vrhá na podlahu pobuřující barvy. Zdi zdobí reliéfy a malby plně zapadající k tomuto opovržením hodnému místu – mučení, vraždy, zotročování, loupeže a ještě mnohem nevýslovnější skutky. Víra vyznavačů je ze zobrazení zřejmá: zlo vládne.

Dále je podlaha chrámu zelená a hlavní loď chrámu lemují sloupy z růžového materiálu protkaného žilkami šedobílé barvy podobné barvě červů. Oblouky vedou k nikterak pozoruhodnému páru nižších lodí. Pilíře podírající arkády i arkády samé zdobí reliéfy odporností vykonávaných převážně lidmi.

Sál je prázdný.

Vývoj: Pokud odsud zaslechnou hluk, skuruti v oblasti 8 se připraví na problémy.

7. Centrální oltář

Sloupy jsou z bílého mramoru s žilkami odpudivě rudé. Oltářní blok z narůžovělého mramoru je zhruba oválný, dlouhý něco přes 7 stop a široký 5 stop. Na svrchní straně je prohlubeň připomínající člověka, s roztaženými nohama a rukama. Prohlubeň má tmavší barvu než zbytek. Severně od oltáře je kulatá mramorem obložená jáma – nějaký druh studny – o průměru 20 stop. Na jejím dně leží roztroušeny úlomky rozbitých křišťálových nádob a hromady výkalů a odpadu.

Skuruti využívají studnu jako latrínu. Neobsahuje nic cenného.

Vývoj: Pokud odsud zaslechnou hluk, skuruti v oblasti 8 se připraví na problémy.

8. Tábor (ÚS 5)

Opěrné pilíře v tomto křídle jsou pískovcové a spočívají na podlaze z červené břidlice. Pahýl žulového monolitu je vše, co zůstalo z kdovíčeho, co tu stálo.

Oblast zaplňují tucty postelí z útržků látek, sena a listí. Řadu z nich pokrývají potřhaná prostěradla. Mezi postelemi jsou roztroušeny hrnce na vaření, soudky, vaky, nástroje, zbraně a další vybavení.

Zde se nachází hlavní obytná oblast skurutů. Kromě osobních předmětů a jídla zde není nic cenného.

Bytosti: V kteroukoli chvíli zde odpočívá smíšená skupina 10 dospělých, ale je tu trojnásobek postelí. Žádný ze zdejších skurutů není připravený k boji. Pokud jsou překvapeni, bojují beze zbrojí (TZ 11) dlouhými meči. Dostanou-li varování (od štěkajících psů, řevu hlídky ve vstupu nebo jiného zvuku) budou mít nějaký čas na přípravu: čtyři z nich budou připraveni k boji během 1k6 kol, tři za 1k6+1 kol a zbylí tři za 1k6+3 kol.

Rovněž zde je osm dětí, které bojovat nebudou.

Část první: Homlet a okolí

Skuruti (10): 3, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 8 a 9 žt; 1k10 zl každý; viz *Bestiář* strana 119.

9. Skladiště

Silné pilíře jsou tmavě zelené s krvavě rudými pruhy. Dlažba je mechově zelená a ve středu křídla je okrouhlý stupínek o průměru asi 20 stop. Na něm a v okolí jsou na hromadách sudy, bedny a vaky stejně jako rozličné další předměty: velké smotky lana, balíky látek, velké kusy masa, náradí a další. Stupínek je dvoupatrový; každý stupeň je vysoký 18 palců a vnitřní stupínek o průměru 14 stop podél okraje dolního stupně vytváří 3 stopy široký schod. Je zelenavě černý, přičemž horní stupeň je o něco zelenější. Ve středu oltáře je prohlubeň široká 8 stop vyplněná šlemem pokrytou černou kapalinou. Místnost slouží skurutům jako skladiště. Ve východním rohu se nachází nástroje a různé útržky kůže naskládané ve velké bedně vedle velkého brousku. Ten označuje, kde skuruti ošetřují své zbroje a zbraně. Kapalina na oltáři je obyčejná, byť špinavá, voda.

10. Elitní válečníci (ÚS 4)

Seďm slaměných slamníků leží na podlaze. Uprostřed místnosti stojí nezažehlé ohřívadlo. Naproti dveřím je vidět schodiště klesající do hlubin zaplněné troskami a svinčikem. Vlevo od dveří na háku visí velká kýta, s velkými kusy odřezanými.

Bytosti: V místnosti žije šest skurutích válečníků, ale teď tu jsou jen čtyři z nich. Ihned napadnou vetřelce a bojují až do smrti.

Rovněž tu je skoro dospělá skurutí slečna. Bude bojovat jako kterýkoli jiný dospělý skurut, ale nemá zbroj.

Skurutí válečníci 1 (4): 7, 9, 9 a 10 žt; viz Příloha 1.

Skurut: 4 žt; AC 11, beze zbroje; viz *Bestiář* strana 153.

Vývoj: Jestliže uslyší zvuk boje z oblasti 8, připojí se válečníci k vřavě během 1k3 kol. Děvče neopustí místnost.

11. Obydlí otroků (ÚS 2)

Místnost páchne špinou a výkaly. Zadní část místnosti se částečně zhroutila a schodiště vedoucí do podzemí je zasypané sutí.

Bytosti: Žijí zde skurutí otroci: šest goblinů a člověk obyvatel. Goblini jsou nepřátelští a ihned bojují, ale člověk jménem Tiadden je mladý tesař, který byl ve špatnou chvíli na špatném místě. Skuruti ho překvapili na silnici. Chovali se k němu krutě, a goblini jsou ještě horší, takže nemá žádnou touhu bránit své vězňitele.



Část první: Homlet a okolí

Goblini (6): 1, 2, 3, 3, 4 a 4 žt; TZ 12, beze zbroje a zbraní; viz *Bestiář* strana 133.

Tiadden: člověk muž Prb 1; 2 žt (nebojovník).

Vývoj: Goblinům může rozkazovat kterýkoli skurut, který jim chce dát práci, počítaje v to i obranu chrámu.

Bude-li Tiadden osvobozen, pokusí se jít do Homletu, přestože je z dalekého východu.

12. Obydlí adepta (ÚS 5)

Místností prostupuje silný zápach vonných látek a krve. Stěny a podlahu pokrývají podivné runy a znaky namalované něčím, co vypadá jako krev. Svazky bylin a mrtvých zvířat visí na drátě ze stropu. U zdi naproti dveřím je dřevěná postel, uprostřed místnosti je stůl pokrytý listím, kořínky, kostmi, kusy zvířat, kelímky, knihami a zapálenou olejovou lampou. Vedle postele je malá dřevěná truhla a na ní stojí kadidelnice. Strop je černý od sazí.

Bytosti: Žije zde mocný adept Krebbich. Nedožil by se dneška, kdyby se bez rozmyslu vrhal s ostatními do bitev. Na to je příliš mazaný.

Krebbich: muž skurut Adp 6; 35 žt; viz Příloha 3.

Kubo: žabí Krebbichův pomocníček, 17 žt; viz Příloha 3.

Taktika: Zaslýchne-li zvuk problémů, ihned na sebe sešle *neviditelnost*. Vykrade se z pokoje a na skuruta vedoucího ostatní proti vetřelcům – nejlépe velitele Rarkuse, který zcela jistě bude žít dost dlouho na to, aby dobře využil jeho kouzla – sešle *ochranu před dobrem a býčí sílu*. Po zbytek boje bude léčit zraněné (s protekcí pro elitní válečníky a opět Rarkuse), aby mohli pokračovat v boji.

Poklad: Kromě své výbavy a výstroje má Krebbich pod polštáři pro případ nouze ukrytý *lektvar zhojení lehkých zranění*. Truhla je zamčená (otevírání zámků TO 15) a je v ní oblečení, vybavení a váček se 110 zl. Krebbich klíč nikdy neodkládá.

13. Velké schodiště (ÚS 3)

Schodiště široké 20 stop, s širokými a vysokými stupni, klesá do podzemí severním směrem. Kámen je matně šedý, ale posetý flíčky jiných barev – černé, modré, zelené, červené a bílé.

Severně od schodiště je kamenné zábradlí s opěrami ze střídavě hnědého, zeleného a bílého kamene. Svrchní vrstvu tvoří cinnabarit, podlaha pod zábradlím je z vysoce leštěné červené žuly, čtvercové sloupy z nějakého žlutého kamene jsou ozdobené barvenými reliéfy zobrazujícími oheň a utrpení, čemuž přihlížejí démonické bytosti.

Schodiště sestupuje 30 stop ke zdevastovaným bronzovým dvoukřídlým vratům, očividně vyraženým. Stejně jako dveře v oblasti 5 je pokrývají víceméně setřené znaky, okolo nich leží zbytky železného řetězu. Oblast za dveřmi vyjma kousku 10 stop širokého a 20 stop dlouhého, spíše tunelu vytvořeného před dlouhou dobou vyklizením části sutin, je zhroucená a zasypaná. Podlaha je holá, pokrytá výkaly a kousky jídla.

Bytosti: Má tu doupě lýtý lidoop, domácí mazlíček skurutů. Přejde na zavolání elitního válečníka, který přijde k vrcholku schodiště. Jinak zaútočí na kohokoli, kdo půjde po schodišti dolů.

Lýtý lidoop: 36 žt; viz *Bestiář* strana 65.

14. Velký oltář

Ohromný oltář z bronzu a mědi v podobě velké nádrže a očazený od ohně spočívá na šesti nohách stopu nad podlahou. Má průměr 8 stop a je plný uhlí a kousků spálených kostí. Je zprohýbaný a posekaný. Ze stropu na oltář visí osamělý řetěz.

Skuruti využívají oltář k uctívání Maglubiyeta, svého vlastního boha, a nechávají zde hořet jemu zasvěcený oheň.

15. Obydlí velitele

Tato stará sakristie, sama o sobě velká, je plná lůžek, stolů a polstrovaných křesel, ačkoli většina nábytku už viděla lepší dny. Uprostřed místnosti jsou sražena dohromady dvě lůžka, aby vytvořila letiště. Za ním je hromada vaků, krabic a jiných předmětů.

Rarkus, impozantní bojovník, vede tuhle tlupu nájezdníků. Přestože místnost o rozměrech 30 x 60 stop je mnohem větší než potřebuje, zabral si ji pro sebe. Mezi prostěradly a polštáři je ukryt velký železný klíč.

Poklad: Hromada za letištěm je cennější lup bandy. Obsahuje následující:

- Tři vaky, jeden s 845 md, druhý s 698 st a třetí s 572 zl.
- Bonzovou sochu elfího jezdce (hodnota 300 zl, váha 200 liber).

Část první: Homlet a okolí

- Železná truhlička s deseti drahokamy v hodnotě 50 zl jeden (vše heliotrop/ krevel/ hematit) v hedvábném sáčku.
- Balík zlatem vyšívané látky (hodnota 100 zl).
- Komplet plátové zbroje.
- Velká krabice omotaná řetězy zamčenými visacím zámkem (otevírání zámků DC 25), ve které je zlatý džbán vykládaný obsidiánem (cena 200 zl), stříbrný tác (cena 75 zl), šest dýmovnic zabalených v látce, flakón svěcené vody, obraz zeleného draka (cena 120 zl). Klíč v povlečení otevírá visací zámek.

16. Trůn (ÚS 5)

Místnost tvoří půlkruhový výklenek, ale stupínek ji doplňuje na kruh o průměru 60 stop. Podlaha, schody a stěny jsou z černého bazaltu, vyleštěného a lesknoucího se. Na horní pódium vedou čtyři schody, a na něm je trůn z purpurového bazaltu, pokrytý reliéfy démonických tváří s chtivým a potměšilým výrazem a zle se šklebícími lebkami. Nad trůnem jsou do zdi vytesána následující slova:

Moc živelné smrti

Srazí smrtelníky na kolena

Ale pozvedne Bezejmenného vysoko

Podlaha, na které stojí trůn, je ze čtvercových granitových dlaždic o hraně 10 stop v barvě hnědé, zelené, červené a bílé uspořádaných do mozaiky.

Kdysi, když byly stišteny v daném pořadí, kameny vyzdvihovaly a spouštěly trůn do podzemí. To už nefunguje. Trůn je imunní vůči všem kouzlům vyjma *dezintegrace*, *přání* a *zázraku*.

Bytosti: Sedí zde velitel Rarkus společně s dvojicí elitních válečnicků (viz oblast 10), sice připravený na boj ale odpočívající. Rovněž s sebou má trio gobliních otroků, kterým dovolil nosit zbraně a být ozbrojený.

Rarkus: muž skurut Boj 4/ Tul 1; 40 žt; viz Příloha 3.

Skurutí válečníci 1 (2): 9 a 10 žt; viz Příloha 3.

Goblini (3): 4, 4 a 5 žt; viz *Bestiář* strana 133.

Taktika: Válečníci za Rarkuse bez zaváhání padnou. Goblini ho rovněž budou bránit, ale padne-li, přestanou bojovat a pokusí se utéct. Sám Rarkus bojuje zuřivě a využívá gobliny k tomu, aby získali flankovací bonusy a mohli provést zákeřný útok. Bude-li vážně ohrožený, pokusí se stáhnout a opustit chrám.

Vývoj: Bude-li to možné, jestliže budou varováni, že došlo k boji, skupina nejprve půjde varovat Krebbicha do oblasti 12 a pak spěchat vstříc problémům.

Závěr

Ztratí-li skuruti někoho v boji, nahradí ho novými rekruty z okolí rychlostí 1k3 průměrnými jednotlivci či jedním elitním válečnickem za týden. Budou-li skuruti vyvražděni či vyhnáni, usadí se zde za 2k6+1 týdnů skupina 3k6 skurutů (včetně členů původní tlupy, podaří-li se jim utéct). Viz Část 3: Znovuzrození živelného zla ohledně dalších informací o chrámu a dalším vývoji.

Rámeček: Dynamické podzemí

Představ si, že to, co jsi přečetl, je momentka Chrámu všepozření v jediném okamžiku na časové ose. Jakmile postavy dorazí, místo ožije. Akce postav mohou ovlivnit rozmístění NPC, nestvůr a předmětů v chrámu. Například troglodytí kněz z oblasti 11 se může přijít podívat, co způsobilo vzdálený rozruch, za který mohou postavy.

Jednoduše, řada NPC a nestvůr v chrámu se může přesouvat. Je-li logičtější místo, kam by mohli jít, dej je tam. Použij to, co je popsáno tady, když nebude lepší místo, kdy by mohli obyvatelé být. Buď nápaditý. Možná se hlídky z oblastí 205 až 216 momentálně shromáždily v oblasti 211, kde dostávají morální podporu z Oamartisova kázání. Čím dynamičtější se místo zdá, tím více je reálné pro hráče.

Současně neopouštěj konzistentnost. Jestliže postavy zničí dveře, dveře zničené zůstanou i ve chvíli, kdy se tudy budou vracet, nebo nové dveře budou zjevně nové.

Část druhá: Chrám všepozření

ČÁST 2: CHRÁM VŠEPOZŘENÍ

Vnitřní okruh Chrámu všepozření, sloužící jako hlavní středisko Tharizdunova kultu na světě, je skupina známá jako zkázosněnci (jejich vůdci prosluli jako Triáda). Všechny tyto zlé kněze povolal (nebo to alespoň tvrdí) Temný bůh ve snech, aby se spojili a osvobodili ho. Kvůli tomu vybudovali Chrám všepozření, vyslali agenty a kultisty najít pradávne Tharizdunovy svatyně a chrámy roztroušené po odlehlých končinách celého světa, a vytvořili a podporovali Chrám živelného zla 50 líc na východ.

Organizace chrámu

Existují tři odlišné části Chrámu všepozření: Doly, Vnější okruh a Vnitřní okruh. Největší částí jsou Doly, sloužící i jako hlavní obrana celého Chrámu. V Dolech rovněž žijí hordy nestvůr a válečníků, které mohou zkázosněnci povolat. Jde o oblast víceméně bez organizace a řádu – vyjma hlavních vstupů a oblastí poskytujících přístup na mosty vedoucí ke Vnějšímu okruhu.

Vnější okruh se vyznačuje mnohem kvalitnější organizací než Doly. Vstupy jsou magicky zapečetěny a vstoupit lze jen se zvláštními klíči. Žádné neovládané nestvůře není povolen volný pohyb. Obyvatelé spolu vzájemně komunikují a je-li třeba, reagují. Na druhou stranu žádné napadení Dolů odsud reakci nevyvolá, protože obyvatelé se na bytosti z Dolů dívají jen jako na obětní beránky.

Vnitřní okruh je druh věže sloužící jednak jako centrální hlavní stan zkázosněnců a jednak jako hlavní útočiště pro hrůzného Tharizduna. Zkázosněnci, hovořící z Vnitřního okruhu, jsou z pohledu vyznavačů hlasem samého Tharizduna.

Rámeček: Klíče

Hierarchie klíčů: Dva spojené malé klíče = velký klíč. Dva velké klíče = arciklíč.

Malý ohnivý klíč (červený kosouhelník/ diamant)

Klíčová fráze: „Oheň spálí mé nepřátele.“

Malý zemní klíč (hnědý trojúhelník)

Klíčová fráze: „Kámen rozdrťí slabé.“

Malý vzdušný klíč (stříbrný kruh)

Klíčová fráze: „Větr rozežene naše protivníky.“

Malý vodní klíč (modrozelený čtverec)

Klíčová fráze: „Vlny bijí neustále.“

Malé klíče otevírají uzamčené oblasti v jim odpovídajících chrámech. Velké klíče odemykají příslušné dveře ve Vnější okruhu. Arciklíč je nezbytný k otevření dveří do Vnitřního okruhu.

Posily a reakce

Chrám nahradí ztráty humanoidů stejným druhem rychlostí 20% za týden. Je-li v oblasti Hlavní brány zabito šest grolů a čtrnáct lidských stráží, během týdne přibudou tři lidé a grol (nebo dva lidé a dva grolové – dle úvahy DM). Nehumanoidní bytosti jako obři, magické bytosti a tak podobně se nahrazují rychlostí jen 10% za týden.

Nicméně po několika prvních posilách budou další náhrady prováděné orky. Jde o odvedence z blízkého orčího tábora, donucené ke službě ve chvíli, kdy se postavy stanou skutečnou hrozbou zdrojům Chrámu. To se stane dle úvahy DM.

Tyto posily jsou navíc k posilám vzatým odjinud z Chrámu. Velitelé Chrámu nahrazují padlé v důležitých místech nejprve z nejdálenějších míst Dolů a to až do chvíle, kdy ztráty dosahují hodnot nutících vyklidit a opustit vnější oblasti kvůli obraně oblastí vnitřních. Například pokud vetřelci napadají Zemní chrám z jihozápadu, kněží se mohou rozhodnout opustit oblasti 226-234 a pokusit se místo toho chránit oblast 224 mnohem důkladněji za pomoci všech možných dostupných zdrojů.

A nakonec, na místě se může objevit jiný druh „posil“. Jak postavy čistí celé úseky Dolů, pokusí se zde zachytit síly z jiných úseků, chtějící využít vzniklého vakua. Jestliže bude vyvražděn Ohnivý chrám, oblast brzy zabere Vodní chrám, podporovaný obvyklými posilami původně mířícími do Ohnivého chrámu a nyní pracujícími pro Vodní chrám

Část druhá: Chrám všepozření

Stalagos

Trpaslíci nazvali vodu, shromážděnou se během let v kráteru, Stalagos, jménem evokujícím „stojatý a temný“. Jméno to je výtečné, protože přesně tím Stalagos je. Slaná hladina se jen zřídka zčeří, obvykle vypadá spíše jako dokonale rovná, šedá opakní plocha.

Stalagos je klamavě hluboký. Jelikož vyplňuje mísovité kráter, je na většině míst hluboký zhruba sto stop. Nicméně existují propadliny, kde je mnohem hlubší.

Během zimy Stalagos zamrzá (led je silný 1k4 stopy). To znamená, že Vnější okruh je dostupnější, protože nejsou potřeba mosty, ale dveře stále vyžadují správný klíč. Kuo-toa a ostatní bytosti využívající jezero jsou navyklé plavat pod ledem a když je potřeba, prolamovat otvory na slabých místech. Vzhledem k trpasličímu mistrovství ve zpracování kamene nehrozí mostům vedoucím přes jezero nebezpečí od plujícího ledu.

V Dolech a Vnější okruhu udržují obyvatelé v zimě vodní zdroje bez ledu.

Přístup z Dolů do Okruhů

Existují čtyři cesty, kterými se lze dostat z Dolů do Vnějšího okruhu – dveře, spojené s jedním živlem. Tři se nachází u mostů vedoucích do Dolů, čtvrté jsou poblíž člunového přístaviště. Pouze osoba vlastnící velký klíč nebo osoba, které bylo tímto klíčem požehnáno během odpovídajícího rituálu, může projít dveřmi spojenými s příslušným živlem.

V Dolech jen kněží a hrstka jiných s dostatečnými znalostmi (například Heunar a Tipiš v oblasti 40 nebo Éridik v oblasti 139) vědí, jak přesně dveře a klíče fungují. Ostatní jen zřídka navštěvují Vnější okruh, a když se tak stane, tak bez výjimky v doprovodu kněze, který ví, jak otevřít správné dveře.

Každý klíč váží zhruba libru, je z oceli a má průměr cca 5 palců. Existují čtyři odlišné druhy klíčů (jeden pro každý živel – mají tvar symbolů pro živly). Rovněž existují tři různé stupně klíčů. Jednotlivec obvykle vlastní malý klíč, vyzařující slabou auru transmutační magie. Stlačením dvou malých klíčů do sebe vznikne velký klíč, který vydrží spojen či „sloučen“ 15 minut, po kterých se rozpojí a dalších 15 minut nejde spojit. Spojením dvou velkých klíčů vznikne arciklíč. Stvořený arciklíč je trvalý. Jak velké klíče tak arciklíč vyzařují středně silnou auru transmutační magie. Z klíčů nevyzařuje zlo.

Jak již bylo poznamenáno, velký klíč lze využít k „požehnání“ jednotlivce. Vyžaduje to dotknutí se klíčem osoby, odrecitování příslušné klíčové fráze a chrám příslušného živlu. Požehnání trvá, dokud není poprvé použito, přičemž požehnání může být uděleno znovu. Minimum kněží v Dolech má důvod navštěvovat Vnější okruh, takže jen hrstka vysoce postavených je „požehnána“ tímto způsobem. Všichni kněží znají klíčovou frázi pro svůj živel.

Každý v Okruzích ví, jak klíče fungují, a zná všechny klíčové fráze. Nicméně řada mocných jedinců se přemísťuje teleportem nebo využívá vírový teleport (viz Podúroveň 2 Vnitřního okruhu).

Potýkání se s Chrámem

Tohle je dlouhodobá záležitost. Doly jsou rozsáhlé a PC pravděpodobně budou muset prozkoumat slušnou část z nich, aby se dostaly do Vnějšího okruhu a posléze i do Vnitřního okruhu. Oba Okruhy jsou velmi dobře bráněné a tvoří značnou výzvu pro jakoukoli skupinu dobrodruhů.

Na rozdíl od typického dobrodružství v podzemí, kde prakticky celé horní patro musí být vyčištěno, než postavy mohou do dalšího (a tak dále), je možné, že PC použijí několikanásobné kouzlo *let* a pokusí se proniknout přímo do Vnějšího okruhu. Buď si jistý, že řada PC se o to pokusí, jak to jen bude možné. Pravděpodobně to bude znamenat brzký konec postav. Je důležité, aby se postavy dozvěděly, že proniknout do centra dění tímhle způsobem není jen zvlášť nebezpečné (mohou se to dozvědět od Tyszerian v Rastoru), ale také silně bezúčelné. Postavy potřebují prozkoumat Doly, než se pustí do větší výzvy Vnějšího a Vnitřního okruhu. Nejenom získají dostatečné zkušenosti a poklady, ale především zjistí, jak místo funguje, odhalí plány chrámu a pořídí si předměty nezbytné k boji se zkázosněnci. Jestliže budou postavy trvat na předčasném průniku do Okruhů, DM je může odradit za pomoci sítě bleskových věží (viz Vnější a Vnitřní okruh). Jestliže postavy budou jen testovat vzdušnou cestu do Okruhů, věže by měly způsobit dostatečné zranění na to, aby vetřelce zahaly a poskytly dostatečné varování o tom, že tenhle přístup rozhodně není nejlepší volbou. Jakmile postavy budou na dostatečné úrovni, aby zvládly plně zranění od věží a ještě čelili obyvatelům Okruhů, budou nejspíš mít i dostatečnou magickou ochranu a vzdušná trasa bude mnohem výhodnější.

Zkázosněnci z Vnitřního okruhu zpočátku proti postavám nezasáhnou. Primárně se jedná o mystiky zcela ponořené do komunikace se svým temným božstvem. Postavy zaregistrují teprve ve chvíli, kdy udeří na Vnější okruh, a i pak jednání s otravnými otrapy přenechají mocným kněžím a strážcům. Teprve až postavy naruší posvátnost Vnitřního okruhu, zkázosněnci zasáhnou osobně.

Část druhá: Chrám všepozření

Kněží z Vnějšího okruhu rovněž nezasáhnou ihned při průniku do Dolů. Šéfové Vnějšího okruhu nejprve budou předpokládat, že postavy zahynou v boji s nestvůrami v Dolech, respektive že se jedná o představitele vnějších sil najmuté jedním z chrámů do střetů s ostatními. Jakmile postavy porazí síly dvou živelných chrámů a získají prostředky nutné k vytvoření arciklíče, Vnější okruh zasáhne silou.

Hedrak, pán Vnějšího okruhu, nejspíš vyšle některého z asistentů z oblasti 16 (Vnější okruh), aby vyřešili problém vetřelců. Selže-li řešení, vyšle troglodytího kněze se čtveřicí lýtých lvů z oblasti 39 (Vnější okruh). Porazí-li je postavy, vyšle jednoho případně oba neviditelné stopaře z oblasti 36 (Vnější okruh). Poté nepošle nikoho; místo toho počká, až postavy dorazí do Vnějšího okruhu, na jeho území.

Jestliže postavy mají zvlášť špatné časy, DM má možnost poslat jim nějakou pomoc. V oblasti 41 Vnějšího okruhu žije kněz jménem Varachan. Je druhým mužem Velkého chrámu Vnějšího okruhu, a kdysi byl stejně zlý jako kterýkoli jiný z kněží. Ovšem něco se stalo, a on vše znovu rozvážil. Dnes je dobrého přesvědčení a hledá odpuštění za své mnohé hříchy. Na příchod postav se dívá jako na jeden ze způsobů, jak toho dosáhnout. Viz rámeček Využití Varachana strana 158 pro bližší informace o Varachanovi a pomoci, kterou může poskytnout postavám chtějícím srazit Chrám na kolena.

Pro taktiku postav existují nejméně čtyři nikoli se vzájemně vylučující možnosti.

1. Udeř-a-uteč. Nejzjevnějším příkladem je útok na jeden ze vstupů, průnik tak hluboko jak jen bude možné a pak ústup kvůli odpočinku a přeskupení sil. Problém, s nímž se postavy rychle setkají, je, že budou dokolečka dokola bojovat stále tytéž bitvy (dokud nenajdou jinou a nejlépe bezpečnější cestu dovnitř). Jak budou zesilovat postavy, tak obyvatelé nejspíše pokaždé lépe vstup opevní.

Možným řešením je zřízení nějakého tajného vstupu. Teleportace do už prozkoumané oblasti je cestou nejlepší, ale opatrné použití kouzel *mžná podoba*, *dimenzionální dveře* nebo *projdi zdí* dokáže být stejně účinné.

2. Dlouhodobý průnik. Jde o to, že postavy vstoupí do podzemí, ale nebudou se vracet buď vůbec, nebo jen zřídka, a to až do doby, než překazí plány kněží Chrámu. V takto rozsáhlém podzemí se jedná o docela životaschopný plán. Mají-li postavy dostatek vody, jídla a světla (nebo kouzelné zdroje, které to zajistí), občas přepadají zásobárny Chrámu kvůli zásobám a jsou dost chytré na to, aby se „schovaly“, když potřebují odpočívat, mohou tak pokračovat neomezeně dlouho. Tato taktika se také vyhýbá nutnosti proboujet si cestu dovnitř (a jakmile proniknou dost hluboko do Dolů, tak i cestu pryč) kdykoli budou postavy potřebovat odpočinek.

3. Vplížení se v přestrojení. Postavy, unavené z pokusů probít se silou v taktice udeř-a-uteč nebo možná obávající se velkého střetu, se mohou pokusit proniknout za pomoci dovedností převleky a předstírání či kouzel jako *přestrojení*, *změň svůj tvar* nebo polymorfujících kouzel. Jakmile postavy na okamžik proniknou dovnitř a dozví se o rozličných skupinách uvnitř Chrámu a jejich mocenské struktuře, půjde vše lépe.

Většina obyvatel Dolů nic netuší o skutečných plánech kultu; události v Homletu a Vodním hradě nijak na strážě u vstupu nezapůsobí.

Skutečně lstivé, dobře informované postavy se touto metodou mohou dostat velmi daleko – velmi pravděpodobně do míst, která budou nad jejich schopnosti. Například dobré využití výše zmíněných dovedností může postavám zajistit průchod k mostu a po něm, aby následně zjistily, že jsou bez klíče a v pěkném maléru (příchozí ke dveřím bez klíče jsou zabiti). Nejchytřejší hráči rychle zjistí, že Doly nejsou jen překážka průchodu, ale že obsahují užitečné předměty a informace.

Většina zde uvedených setkání popisuje, jak budou bytosti reagovat na pokus je oklamat nebo projít okolo nich v přestrojení. Vždy použij zdravý rozum. Je-li řečeno, že tato skupina stráží nenapadne bytosti oblečené v okrových róbách a takto oděné postavy napadnou jejich velitele, pak strážě zjevně nebudou považovat postavy za lidi v okrových róbách.

4. Varování ostatních. Jestliže postavy uvedou ve známost, že v Lortmilských horách je „nový“ Chrám živelného zla, stáhnou se k němu dobrodruzi z širého okolí, jak to udělali už před tuctem let. Spíše než o koordinovaný útok se jednotlivé skupiny budou pokoušet proniknout na vlastní pěst a s vlastními plány.

NPC dobrodruzi přicházejí v malých tlupách a dost nepravděpodobně. Mohou se na nějaký čas zastavit v Rastoru a zde se potkat s PC. Mohou jít do Chrámu a zemřít, takže postavy občas naleznou mrtvá těla. Mohou proniknout do Chrámu a částečně uspět, takže na postavy budou čekat úseky zbavené nepřátel a pokladů, nebo se mohou během průzkumu setkat s rivaly. V každém případě se budou síly chrámu varovány a paranoidnější, zaútočí-li víc než jedna skupina dobrodruhů (viz rámeček Dynamické podzemí, strana 51).

Žádná vláda v oblasti nevěnuje prostředky proti nebezpečí, o kterém v životě neslyšela. Je pravdou, že Chrám všepohlcujícího nikoho neohrožuje ani nepřilákal dost pozornosti zaručující intervenci. Postavy se mohou pokusit přesvědčit lidi, že v horách existuje chrám zasvěcený zlu, ale takové chrámy jsou všude kolem. Zmínky o „Starším oku všech živlů“ nebo i „Tharizdunovi“ vyvolají pár zdvižených obočí, ale to bude asi tak všechno (ve skutečnosti to může způsobit, že se postavy pro mnohé stanou blázný). To nejlepší, co mohou postavy udělat, je, že získají slib odměny, jestliže s hrozbou něco udělají.

Část druhá: Chrám všepozření

Venkovní náhodná setkání

Při pobytu v této obecné oblasti použij ve chvíli, kdy bude potřeba setkání, následující tabulku. Každé 4 hodiny je šance na setkání 30%. Uvedená úroveň setkání (ÚS) je pro danou bytost průměrem z možné škály.

Tabulka setkání v Lortmilských horách

Noc	Den	Setkání	Průměrné ÚS
	01-02	1k6 lidí obyvatel (úroveň 1k3)	3
	03-04	1k6 lidí barbarů (úroveň 1k3)	5
	05	člověk druid (úroveň 1k4+1)	3
	06	elf druid (úroveň 1k4+1)	3
01	07	člověk hraničář (úroveň 1k4+1)	3
02	08	elf hraničář (úroveň 1k4+1)	3
	09-10	1k6 půlčiků obyvatel (úroveň 1k3)	3
	11-12	1k6 gnómů obyvatel (úroveň 1k3)	3
	13-14	1k6 trpaslíků obyvatel (úroveň 1k3)	3
03	15-16	1k6 trpaslíků válečníků (úroveň 1k3)	3
04-10	17-20	1k4+4 orků	4
11-15	21-24	nájezdníci z Chrámu hledající někoho k obětování	4
16-25	25-30	chrámové strážce na hlídce	4
26-27	31	ohnivý mefit	3
28-29	32	vzdušný mefit	3
30-31	33	zemní mefit	3
32-33	34	vodní mefit	3
34-35	35-36	2k4+3 vlků	7
36-38	37	1k4 medvědi	6
39		obří sova	3
40	38-40	obří orel	3
41-44	41-44	1k6+3 gnolů	6
45-47	45-47	1k4+2 gobrů	6
48-50	48-50	1k4+1 zlobrů	6
51-52	51-52	1k3+1 velkých nestvůrných pavouků	5
53-54	53-55	1k3+1 lvů	6
55-56	56-57	1k4 vražedné révy	5
57-58	58-59	1k2 obrovští nestvůrní pavouci	5
59-61	60-61	1k4+2 lítí vlci	7
62-64	62-67	1k4 hippogryfové	7
65-66	68	1k2 chrličí	5
67-68	69-73	1k3 gryfové	6
69-74		2k4 lítých netopýrů	7
75-77	74-75	1k3 lítí rosomáci	6
78-79	76-77	1k3 klamopardi	6
80-81	78-79	1k2 lítí lvi	6
82-83	80-81	1k2 pavoukožrouti	6
84-86	82	1k2 trollové	6
87-89	83	wyverna	6
90	84-86	bulta	7
91-92	87	mladý dospělý bílý drak	8
93	88-89	lítý medvěd	7
94	90-91	drakoun	7
95-96	92-93	kopcový obr	7
97-98	94-95	kamenný obr	8
	96-98	ent	8
99-100	99-100	šedý trhač	8

KAPITOLA 4: OSADA RASTOR

Rastor, postavený na konci silnice a rozcestí dvou horských stezek, je malým hrubým a bahnitým kouzlo postrádajícím místem plným drsných a nebezpečných obyvatel. Převažují lidé a trpaslíci, ale nově přichází si

Část druhá: Chrám všepozření

brzy povšimnou, že zde žijí o orkové a slušné množství půlorků. Orkové jsou z kmene, který táboří jen pár mil hlouběji v horách. Obyvatelé Rastoru s ním uzavřeli příměří už před dlouhou dobou a nyní mezi nimi probíhají čilé kontakty. Jelikož občas do Rastoru dorazí obchodníci, orkové považují Rastořany za důležité spojence. Obchodníci si nepovšimli, že obyvatelé nakupují víc, než můžou vůbec spotřebovat, a už vůbec netuší, že obyvatelé zboží prodávají orkům. Díky tomu je Rastor drsnějším místem než jiné obchodní osady a zdejší orčí kmen mnohem civilizovanější než je obvyklé.

Asi každý v Rastoru ví, že v nedalekých horách se skrývá něco na způsob tajného chrámu nebo komplexu. Vídají kněží a jejich služebníky vycházet z nejbližších průsmyků, ať na vozech nebo pěšky. Asi polovina pak ví, kde přesně se nachází a dokonce s okrově oděnými kněžími nebo jejich služebníky v černém obchodovala či jinak interagovala.

Rámeček: Osada Rastor

Rastor (osada): Nestandardní; AL N; limit 100 zl; majetek 600 zl; obyvatelstvo 118, smíšené (35 lidí, 30 trpaslíků, 8 půlčků, 8 orků, 8 půlorků, 8 gnómů, 3 elfové).

Vůdčí osobnost: Rerrid Kladivpíseň, trpaslík Knz5/ Boj3. Je to městský starší a Moradinův kněz, využívající svá kouzla pro dobro města.

Významné postavy: Tandain Hlubotemnělová, trpaslice Boj5 sice postrádá funkci, ale obyvatelé ji respektují dost na to, aby její slovo mělo svou váhu.

Tymerian, lidská žena Kou4, používá svá kouzla k pomoci okolí a k obživě. Bude-li potřeba, město se na ní obrátí ohledně pomoci s obranou. Kdysi byla mocnou dobrodružkou; její tlupa dobrodruhů se pokusila přelétnout přes kráter a dostat se tak do Vnějšího okruhu, ale pokus díky bleskovým věžím dopadl katastrofálně a zbytky družiny byly zajaty fexy. Tymerian se podařilo utéct a od té doby žije v Rastoru.

Jardet, půlork Vál2, je svým způsobem městský konstábl, i když jde o funkci neoficiální. Je velmi oddaný Reridovi.

Tunraug Urkart, trpaslík Exp3, je místním kovářem.

Jarev je majitelem Sedé boudy, jediné krčmy ve městečku a jediného místa, kde mohou cizinci nalézt ubytování. Stará se o výčep, jídlo a úklid mají na starost dvě najaté pracovnice.

Lovci a zálesáci Verg a Unaret, orci Vál2, slouží jako hlavní zprostředkovatelé mezi Rastorem a orčím táborem.

Vliv chrámu v osadě

Tal Chamiš je rastorským špehem Chrámu Všepozření. Z Chrámu může získat pomoc gnolů (1k4+3), zlobra, kněze (úroveň 1k2+3) nebo všech dohromady. Pomoc dorazí během 1k4 dnů.

Tal je dealer látky zvané tanbroš, silného narkotika vyráběného z v oblasti volně rostoucí květiny. V současnosti jsou na tanbroši závislí Tunraug Urkart, Tandain Hlubotemnělová, Verg, čtyři bezejmenní válečníci na 1 úrovni, jeden ork a šestnáct obyvatel. Postavy užívající tanbroš získávají +2 k síle a odolnosti, ale -2 k moudrosti. Droga je natolik silná, že při výpadku dávky závislý dostává -4 ke všem vlastnostem po jednom dni, druhý den upadá do katatonie a třetí den umírá. Tal nabízí dávku jen za 5 md, protože ho více zajímá moc, kterou získává nad lidmi, než peníze.

Jestliže se Chrám dozví, že postavy podniknuvší úspěšný útok naproti němu si vybraly Rastor za základnu no se zde častěji vyskytují, vzkáže Talovi, aby s nimi něco udělal. Nejprve donutí závislé (výhrůžkami zastavení přísunu drogy), aby postavy okradly, poškodily jim výzbroj nebo jinak uškodily. Jde o to, aby postavy odešly. Případně situace eskaluje do útoku na osamělé postavy nebo ve chvíli kdy je skupina nejslabší nebo nejzranitelnější.

Všichni závislí na tanbroši se příliš stydí na to, aby buď Tala udali, nebo někomu řekli o své závislosti.

Tal Chemiš: Člověk muž Tul2/ Čar; 16 žt; viz Doplněk 3.

Odstranění závislosti na tanbroši

Tanbroš je potenciálně smrtící návyková látka. Závislost je díky psychickému momentu a silné fyziologické potřebě špatně léčitelná. Jestliže postavy narazí na Talovy plotichy, mohou se rozhodnout pomocí závislým vesničánům. To vyžaduje buď *neutralizuj jed*, které odstraní závislost úplně, nebo řadu ověření dovedností. Nejprve jde o ověření léčení (TO 19) ke zjištění, kde je problém. Následuje ověření řemesla (alchymie) (TO 26) kvůli vývoji protilátky, která umožní závislým pomalu se oprostit od potřeby další dávky. Proces bude trvat 1k4+1 týdnů za každou osobu v odvykací kůře. Léčitel se najednou dokáže starat až o šest bytostí najednou. Další postavy s příslušnými dovednostmi mohou pomáhat, každá se dokáže starat až o šest bytostí a může přispět

Část druhá: Chrám všepozření

bonusem za spolupráci (viz *Příručka hráče* strana 65). Pět a více stupňů v profesi (bylinkář) poskytují synergický bonus +2 k oběma hodům na ověření.

Jinak závislí i nadále potřebují svou dávku, jinak trpí výše uvedenými následky. K vyrobění drogy je zapotřebí ověření buď profese (bylinkář) nebo řemesla (alchymie) s TO 18.

Podarí-li se postavám zajmout Tala nebo jinak si zajistit jeho spolupráci, TO ověření klesne o 5. Pokud ovšem je Tal mrtvý nebo uteče, považuj postavy za pracující za nepříznivých podmínek (vedou závod s časem), a zvedni jim TO o 2.

Rámeček: Tvorba odboček

Možná drowové, trpaslíci nebo ilithidi žijící pod Doly mají či nemají rádi obyvatele Chrámu. Mohou vystoupit k povrchu, nebo naopak něco zatáhne dobrodruhy do hlubin.

Trpaslíci ve snaze získat lepší rudu nakonec mohli kutat do hlubin. Snad. Hlubší doly v kimberlitovém pni mohou být plné všemožných podzemních bytostí.

Kolonie aboletů žijících v hlubinách ve velkém jezeře pod horou Stalagos nenávidí kuo-toa ve službách Chrámu a ráda by našla otroky k úderu proti nim. Postavy by mohly být vynikajícími kandidáty.

Možná někteří obyvatelé Temných říší vědí o cestě vedoucí z dolů přímo do Vnějšího okruhu. Dobrodruzi musí tyto bytosti nalézt a tajemství od nich vyzvědět spíše než se snažit překročit mosty.

Blízký orčí tábor

Orkové z blízkého kmene mají v podstatě mírové a dokonce přátelské vztahy s lidmi z Rastoru. Tábor se nachází tři míle jižně a západně od vesnice ve strmých kopcích na úpatí hory orky zvané Grúmšova pata.

V táboře žijí osmdesát čtyři orci, živící se lovem, rybolovem a příležitostným číháním na poutníky – ovšem jde o skutečně vzácné události (orkové zásadně neobtěžují kupce mířící do Rastoru, protože absolutně nestojí o ukončení obchodu).

Většinou jde o standardní orky (je jich 77). Jako náčelník funguje Kreugna, barbarka na 6 úrovni. Vládne sice silou, ale je všeobecně uznávaná. Marukiu je adept na 5 úrovni a pomáhá Kreugně. V táboře se dále nachází dva barbaři na 3 úrovni a tři na 1 úrovni.

Orkové vlastní čtveřici lýtých kanců, používaných stejnou měrou jako hlídači a jako jízdni zvířata. Chrlíči obývající nedalekou horskou jeskyni jsou spojenci orků a vykonávají pro ně specializované úkoly (jako vzdušný průzkum).

Dobrodruzi, kteří se s nimi setkají, nemusí být přijati nepřátelsky. Zvlášť jestliže si udělali přátele v Rastoru. Pokud ovšem jsou cizinci nepřátelští, budou orkové bojovat nemilosrdně.

KAPITOLA 5: DOLY OKOLO KRÁTERU

Jedná se o největší a – naštěstí pro případné infiltrátory – nejhůře organizovanou část chrámu Všepohlcujícího.

Historie a geologie

Hora Stalagos naposledy vybuchla před deseti tisíci lety a je všemi považována ne-li za vyhaslou, tak přinejmenším spící. Žádné známky vulkanické aktivity nebyly zpozorovány po celou dobu trvání osídlení oblasti.

Hlavní kráter vznikl, když sopka vybuchla a vrcholek hory se zhroutil. Vzniklý kráter zaplnila dešťová voda, ale pak další výbuch vytvořil menší vulkán (dnes známý jako Vnitřní a Vnější okruh) uprostřed kráteru. Nyní je i tento sekundární vulkán spící, ale trhliny vedoucí k magmatickému krbu zabraňují, aby jeho kráter zaplnila voda.

Před sto lety trpaslíci objevili diamanty vynesené prastarou lávou. Jejich původ byl lokalizován a rozeběhla se rozsáhlá horní činnost. Plán byl následující: vytěžit stěny kráteru a pak se ponořit do nitra sopky (kimberlitového pně). Trpaslíci ho ovšem nedokázali uskutečnit. Teprve zahájili průzkumnou těžbu, když nově příchozí, nezajímající se o diamanty, je za pomoci kouzel a vyvolaných bytostí povraždili. Šlo o zkázosněnce, kteří měli vlastní názor na využití kráteru. Od jejich příchodu má hora Stalagos mezi místními pověst místa prokletého, strašidelného, nebo přinejmenším obývaného strašlivými stvůrami. Zkázosněnci usilovali o zamaskování své přítomnosti před světem a podařilo se jim to. Ponechání na pokoji, mohli se věnovat svým nepřičetným plánům na osvobození uvězněného Tharizduna.

Část druhá: Chrám všepozření

Jedním ze způsobů, jak skrýt svou přítomnost a udržet lidi dost daleko, je starat se o rozrůstající se komunitu zlých humanoidů a nestvůr v dolech. Mají zde domov početné kmeny orků, zlobrů, troglodytů, gnolů a trollů, stejně jako kuo-toa. Některé Chrám podporuje, jiné jsou nezávislé, ale jelikož kráter střeží před nevídanými návštěvami, jsou tolerovány.

Chrám

V dolech existují čtyři chrámy živlů, ovládající území a válečníky. Chrámy byly cíleně založeny s úmyslem vzájemného soupeření, protože to – alespoň dle teorie zkázosněnců – podporuje týmového ducha a umožňuje vyniknout nejmocnějším a nejschopnějším. Proto síly přímo připoutané k jednotlivým chrámům jsou nesmiřitelnými rivaly. Nepřátelství jde tak daleko, že čas od času propukne do všeobecného násilí, byť obvykle omezeného na špehování, vraždy, zrady a sabotáže.

V současnosti je nejmocnější a nejlivnější Ohnivý chrám, i když se Vodní chrám snaží jeho význam omezit. Všichni kněží živlových chrámů jsou technicky kněžími Staršího oka všech živlů a všechny chrámy jsou zasvěceny tomuto božstvu a nikoli bohům separátním. Odlišnosti jednotlivých živlů mají co do činění spíše s politikou než s náboženstvím.

Aby udrželi moc jednotlivých chrámů na uzdě a zabránili propuknutí všeobecné války, zkázosněnci magicky spojili každý vstup do Vnějšího okruhu s odlišným živlem, než který přísluší nejbližšímu chrámu. Proto musí chrámy alespoň někdy vzájemně spolupracovat, aby se kněží mohli dostat do Vnějšího okruhu.

Kobky v kruhu

Doly jsou organizovány jako velký kruh. Čím více na východ, tím větší obtíže. Jako DM toho můžeš využít pro svůj prospěch. Stane-li se dobrodružství příliš těžké, mohou se dobrodruzi vrátit a pustit se do přiměřenějších setkání.

Vstupy doz Temných říší

Hodně setkání předpokládá existenci průchodů spojujících Doly s přírodním systémem jeskyní, táhnoucím se míle daleko. Ty nejsou zachyceny na mapě a bude-li si to DM přát, postavy je nemusí najít. Předpokládá se, že z podzemí přišla řada nestvůr, ale vchody nejsou na mapě vyznačeny, protože DM nemusí chtít, aby je postavy našly a pustily se do oblastí zde nepopsaných a nemajících nic společného s dobrodružstvím.

Budeš-li si přát jejich existenci, pak by měly být v izolovaných nižších oblastech jako 29 nebo 167. Jedním z jasně viditelných by byl tajný průchod v oblasti 193: tunely vycházející z této přirozené chodby mohou vést hluboko do masivu pod horami.

Přeješ-li si rozšířit dobrodružství, vytvoření dalších prostor pod těmi zde vyznačenými je vynikajícím způsobem, jak to udělat. Rozšíření dobrodružství dolů může učinit už tak rozsáhlý podzemní scénář ještě větším. Možná, i když to je nepravděpodobné, budeš potřebovat vedlejší dobrodružství, abys udržel dobrodruhy na patřičné úrovni nutné k základnímu dobrodružství. Pak je můžeš poslat do hlubin pod doly.

Náhodná setkání

Toto dobrodružství skutečně nepotřebuje náhodné události, protože doly už jsou plné setkání. Nicméně jde o dynamické místo. Nelze zůstat delší dobu na jednom místě, byť i zbaveném nepřátel, a předpokládat, že je bezpečné. Použij následující náhodná setkání kdykoli se vetřelci zastaví na déle než hodinu, ale neověřuj ho nikdy častěji než jednou za 6 hodin. Uvedená úroveň setkání (ÚS) je průměrná pro možnou škálu nestvůr, se kterými se lze setkat.

k%	Setkání	Průměrná ÚS
01-60	žádné	nic
61-70	1k6-2 strážce (Vál1)*	4
71-73	1k4 obrovské nestvůrné stonožky	4
74-76	1k6-1 temnoplášťů	3
77-80	1k4+3 orků (posily)*	4
81-85	1k4+2 gnolové*	4
86-87	želatinová krychle	3
88-89	šedý sliz	4
90-92	Kněz (4. úroveň) a 1k4-1 stráží (Vál1)*	5

Část druhá: Chrám všepozření

93	1k3 rzivých netvorů	5
94	1k3 griků	5
95	1k2 mrchodravci	5
96	obyčejný salamandr*	6
97	dospělá tojanida*	5
98	dospělý šipostráb*	5
99	obyčejný xorn*	6
100	1k2 přízraky	6

* Tyto nestvůry jsou spojené s organizací Chrámu

Klíč k Dolům

Není-li řečeno jinak, stropy v jeskyních a chodbách vykutaných trpaslíky do skály mají poloviční výšku místností a chodeb (minimálně 10 stop). Chodby jsou vysekány nahrubo, s nerovnými podlahami pokrytými volně ležícími kameny.

Není-li řečeno jinak, uměle upravené místnosti mají strop z opracovaných kamenů ve výšce 15 stop. Tvůrci jsou také trpaslíci, kteří je zamýšleli využít jako obytné prostory, dílny, chrámy a podobně. Tyto oblasti obvykle obývají síly Chrámu, takže jsou osvětleny.

Obecné poznámky k hlavní bráně

Přestože jde o hlavní vstup, je tato brána – položená mnohem výše než Jižní brána – používána zřídka. Zdejší strážé neočekávají návštěvníky, a její velitel, půlelf Mereklar, sice věří, že zastává prestižní post, ve skutečnosti ale jde o jednoho z nejslabších vůdců nacházejících se v chrámu.

Komplex oblastí 1 – 11 funguje ve třech stupních bezpečnosti. Když postavy poprvé dorazí, vše je na stupni A. Po dobu jednoho týdne po útoku (ať zde nebo na Jižní bránu) se pohotovost zvedne na stupeň B. Pokud během této doby dorazí k bráně další návštěvníci, stoupne na týden na stupeň C a pak na měsíc na stupeň B.

A. Nevšímavost. Hlavní dveře jsou zavřené ale nikoli zajištěné. Gnolové v oblastech 4 a 5 nehlídají u venkovních střílen, pokud není vyhlášen poplach nebo pokud se vetřelci nebudou pokoušet dostat skrze vstup po 3 a více kol. Všechny strážé si berou 10 na naslouchání a všímání, ale mají postih -5 za nezájem.

B. Ostražitost. Hlavní dveře jsou zavřené a zajištěné. Gnolové v oblastech 4 a 5 nehlídají u venkovních střílen, pokud není vyhlášen poplach nebo pokud se vetřelci nebudou pokoušet dostat skrze vstup po 3 a více kol. Všechny strážé si berou na naslouchání a všímání 10 (bez postihu).

C. Nebezpečí. Hlavní dveře jsou zavřené a zajištěné. Gnolové hlídkují u venkovních střílen a od pohledu zaútočí na každého, kdo není očividně spojencem Chrámu (tj. není oblečen v chrámovém odění nebo v doprovodu někoho oblečeného). Všechny strážé si berou na naslouchání a všímání 10 (bez postihů).

Všechny strážé i ostatní osoby nosí černý železný trojúhelník Staršího oka všech živlů. Jejich odění dominuje černá barva.

Oblasti 1 – 10 osvětlují louče v železných držácích. Není-li jinak řečeno, všechny stropy jsou ve výšce 15 stop a dveře jsou dřevěné (tvrdot 5, 15 životů, vyražení TO 18 při zamknutí; TO otevírání zámku je uvedeno v každé oblasti).

Obyvatelé oblastí 1 – 11 povšechně znají oblasti 1 – 17 i rozvržení celého komplexu chrámu. Vědí, že uprostřed kráteru je jezero s ostrovem, kde sídlí zdejší vládci. Troglodyti vědí o oblastech 204 a 218 – 234.

1. Vstup

Poté, co vás dlouhá klikatící se stezka zavedla 300 stop nad dno údolí, končí ve velké jeskyni v úbočí hory. Jeskyně, široká 40 stop a vysoká 30 stop, má hladkou, rovnou podlahu vedoucí ke dvoudílným dřevěným, železem vyztuženým dveřím vysokým 15 stop a širokým 8 stop. Levé křídlo zdobí masivní klepadlo, pravé přibitá humanoidní lebka.

Obvyklá procedura pro návštěvníky je zaklepat klepadlem. To upozorní na návštěvu lučičtíků z oblastí 4 a 5 a jedna z hlídek z oblastí 2 a 3 přijde ke dveřím. Návštěvníci jsou nicméně vzácní. Chrámové síly, užívající brány, předpokládají, že budou odemčeny a že jimi jednoduše projdou. Jsou-li zamčeny a zataraseny, mají tvrdost 5, 30 životů a vyražení TO 26.

Střílny lze zahlédnout pomocí ověření všímání (TO 18). Postavy na druhou stranu mají kryt devět desetin. Viz oblasti 4 a 5 ohledně obyvatel.

Použij následující popis pro sál za dveřmi.

Část druhá: Chrám všepozření



Sál je široký a dlouhý, s šedě omítnutými zdi s malbami démonů, lidských obětí, ďábelských rejů, nestvůr vraždících a žeroucích lidí, lidí týraných silami větru, vodními víry, plápolajícími plameny a sesuvy půdy. Tyto zneklidňující scény se táhnou po celé délce podzemní třídy.

Bezprostředně za dveřmi se na západní straně mozaikové podlahy nacházejí stříbřitě bílý kruh, hnědý trojúhelník, červenooranžový diamant a modrozelený čtverec.

2. Strážnice (ÚS 4)

V místnosti se nachází malý kulatý stůl s napůl snědenými kýtami a čtyřmi džbány. Okolo něj jsou čtyři stoličky. U severní zdi je držák se šesti kopími a nad stolem visí řetěz.

Bytosti: Posádkou je zde čtveřice grolů. Sleduje jak hlavní dveře tak oblast jižně. Síly spojené s Chrámem nechodí za zdejší dveře často – oblasti jižně jsou opuštěny.

Gnolové (4): 9, 10, 14, 11; 2k10 zl, viz *Bestiář* strana 130.

Taktika: Strážce mají na stropě velký zvon, jehož ovládací řetěz visí nad stolem. Jako první akci v boji jeden grol zazvoní na zvon, čímž zburcuje každého v oblastech 1 – 17. Nezpovídají nikoho, kdo je oděný v odění Chrámu (okrové róby, černé pláště atd.) a nese symbol buď Staršího oka všech živlů nebo Tharizduna.

Vývoj: Zaslechnou-li zvuky boje někde jinde, zazvoní nebo zavolají varování, a půjdou na pomoc.

3. Strážnice (ÚS 2)

Uprostřed místnosti stojí pravoúhlý stůl pokrytý mincemi, kostkami, s malým soudkem a džbánky. U zdi jsou dvě lavice a na podlaze se v malých hromádkách vrší papíry, staré jídlo a další nepořádek. Nad stolem visí řetěz. Místnost je cítit zvětralým pivem.

Na stole je 35 md a 2 st.

Bytosti: Hlídkají zde čtyři lidští válečníci. Obvykle nechávají otevřené dveře, takže mohou monitorovat sál za nimi. Přátelí se s gnoly z oblasti 4, ale nikoli s troglodyty z oblasti 13. Poslouchají rozkazy troglodytího kněze z oblasti 11.

Lidé Váli (4): 7, 5, 6, 6 žt; viz *Doplňk 3*.

Taktika: Pod stropem visí velký zvon, jehož ovládací řetěz vede nad stůl. Jako první akci v boji jeden z válečníků zazvoní na zvon, čímž zburcuje každého v oblastech 1 až 17. Nezpovídají nikoho, kdo je oděný v odění Chrámu (okrové róby, černé pláště atd.) a nese symbol buď Staršího oka všech živlů nebo Tharizduna.

Vývoj: Zaslechnou-li zvuky boje někde jinde, zazvoní nebo zavolají varování, a půjdou na pomoc.

Část druhá: Chrám všepozření

4. Střelci (ÚS 4)

Místnost je prázdná, s kameny poznamenanými věkem a méně příjemnými věcmi. Dvě střílny vedou ke vstupu, další k úpatí útesu.

Postavy za střílnami mají kryt devět desetin před útočníky z druhé strany.

Bytosti: V kteroukoli chvíli se zde nacházejí čtyři gnolové.

Gnolové (4): 9, 11, 10, 12 žt; 2k10 zl; viz *Bestiář* strana 130.

Taktika: Jsou-li dva gnolové připraveni u střílen, druzí dva pozdrží své akce. Dvojka u střílen vystřelí a uhne, takže se zbylí dostanou ke střílnám a vystřelí také. Tak jsou všichni čtyři schopni vystřelit v jednom kole.

Nezpovídají nikoho, kdo je oděný v odění Chrámu (okrové róby, černé pláště atd.) a nese symbol buď Staršího oka všech živlů nebo Tharizduna.

Vývoj: Zaslechnou-li zvuky boje někde jinde, zvuk výstražného zvonu nebo volání o pomoc, půjdou pomoci.

5. Střelci (ÚS 2)

Tajné dveře na jižní straně jsou tajné jen ze západní strany. Jsou otevřené. Deset stop široká chodba vede k druhé střílně kontrolující přístupovou cestu ke vstupu.

Místnost je až na střílnu v severní stěně a sud šipek do kuše vedle ní prázdná.

Postavy ukrývající se za střílnami mají před útoky zvenčí kryt devět desetin.

Bytosti: Jsou zde na stráži čtyři lidé vyzbrojení těžkými kušemi.

Lidé Vál1 (4): 8, 5, 7, 6 žt; viz Příloha 3.

Taktika: Budou-li napadeni, stáhnou se tajnou chodbou na jihu, takže se dostanou k posilám. K nalezení tajných dveří v ohybu sálu je potřeba uspět na ověření prohledávání (TO 20).

Budou-li stráže připraveny u střílen, všichni mají nabyté zbraně. První vystřelí a uhnou, takže se k výstřelu dostane i další na řadě; to budou opakovat i po další kola.

Nezpovídají nikoho, kdo je oděný v odění Chrámu (okrové róby, černé pláště atd.) a nese symbol buď Staršího oka všech živlů nebo Tharizduna.

Vývoj: Zaslechnou-li zvuky boje někde jinde, zvuk výstražného zvonu nebo volání o pomoc, půjdou na pomoc.

6. Kasárna (ÚS 5)

Nacházejí se zde tři dlouhé stoly obklopené lavicemi. Na jejich desce se nachází pozůstatky jídla (talíře, hrnky, nože, kousky jídla), dřevěné čtyřnohé stvoření s dlouhými, ostrými ostny vyrůstajícími ze zad vrčí uvázaná na řetězu u jižní zdi. Poblíž východní stěny se nachází dvojice balist.

Bytosti: K jižní zdi u dveří do oblasti 8 se připoután zvlášť velký vyjec, velitelův oř. Řetěz je dlouhý 20 stop a vyjec je vycvičen tak, aby vyl jen v boji nebo při ohrožení (varování pro ostatní). Díky tomu si lidé okolo něj ještě udrželi přítomnost.

Obrovský vyjec: 67 žt, N 5, obrovská velikost; viz Doplněk 3 s dalšími komentáři.

Vývoj: Existují tři možnosti.

Posily: Zvuky boje, volání o pomoc či vytí vyjce způsobí, že sem zamíří obyvatelé oblastí 7 – 10 (ti ze 7 a 8 dorazí během 1k2 kol, ti z 9 a 10 za 1k4+2 kola).

Dveře: Dveře lze proti vetřelcům zajistit. Budou-li pod velkým tlakem, stráže z celého komplexu se stáhnou právě sem a zajistí dveře (z pohledu Chrámu jde o mimořádně chybnou taktiku, ale také jde o nezkušené a málo placené stráže).

Balisty: Balisty u východní zdi se ještě nedostaly do boje. Při útoku mocných sil mohou být osazeny posádkou a ostřelovat oblast 1 (za předpokladu, že dveře budou otevřeny).

7. Seržant (ÚS 3)

V místnůstce je dřevěná postel, dřevěný stůl ve špatném stavu a velké čalouněné křeslo. Podlahu sviní oblečení, zbroj a další vybavení stejně jako kousky jídla. Na zdi je terč s trojicí zabodnutých nožů.

Chaos na podlaze obsahuje oblečení, kroužkovou košili (kvůli rozsáhlým poškozením bezcennou; obé velikostně na zlobra), krosnu, 40 stop lana, horolezeckou výzbroj, prázdný měch na vodu, tři velké pásky, kousky oblečení, kosti, útržky papíru a obecně svinčik.

Bytosti: Jde o zlobra s dvěma úrovněmi válečníka. Má vyholené tělo a nosí na očích pár čoček.

Tento postrach všech zde umístěných stráží dohlíží na to, aby o Mereklarově autoritě a rozkazech nikdo nepochyboval (Mereklar mu kdysi zachránil život a tak on nyní dělá vše, co může, aby mu to splatil). Všechny stráže poslušají jeho rozkazy, nedostanou-li od Mereklara jiné.

Část druhá: Chrám všepozření

Červosten: Zlobr muž Vál2; 39 žt, viz Doplněk 3.

Taktika: Nevěří nikomu. Při setkání staví každého, koho ihned nepozná a vezme ho k Mereklarovi k výslechu. Zdráhá-li se cizinec, zaútočí při rvaní o pomoc od kterékoli stráže v doslechu.

Poklad: V nepořádku se skrývá vak se 143 zl, 243 st a broží s drahokamy (v hodnotě 75 zl). Nalezení vaku vyžaduje úspěšné ověření prohledávání (TO 15). Dále se mezi nepořádkem nachází dobře ukrytá zlatá dýka (hodnota 100 zl; nalezení TO 20).

Vývoj: Zaslechne-li odněkud zvuky boje, poplašného zvonu nebo volán o pomoc, půjde to vyšetřit, obvykle v Mereklarově společnosti.

8. Velitel (ÚS 5)

Dveře do místnosti jsou vždy zamčeny (otevření TO 25), ať už v ní někdo je či není.

Tato uklizená a upravená ložnice je evidentně obývaná. U vzdálenější zdi se nachází postel, na podlaze leží okrouhlý koberec, a uprostřed místnosti se nalézají stůl, dvě křesla a pod stolem ukrytá truhlice. Na věšáku visí zelený toulec plný šípů. Vedle visí šedý plášť.

Mereklar oba klíče, od truhlice i místností, nosí vždy u sebe. Toulec, šípy a plášť jsou normální.

Bytosti: Mereklar je půlelf hraničář na páté úrovni. Velí všem vojákům v oblastech 1 až 10. Technicky (a dost nerad) je podřízen Terrenygitovi, troglodytímu knězi z oblasti 11.

Oblečený je ve velice tmavě zelených šatech, na přilbě nosí velice dlouhý červený chochol. Na půlelfa je mimořádně vysoký.

Mereklar: Půlelf muž Hrn5; 36 žt, viz Doplněk 3.

Taktika: Vyzpovídá kohokoli, koho potká („Kam jdete?“, „Pro koho pracujete?“). Dostane-li se mu uspokojivých odpovědí (buď protože jsou pravdivé nebo protože ho oponent porazí při ověřování předstírání proti odhalení úmyslů), nechá je jít. V opačném případě nařídí vojákům útok. Neví nic o Homletu nebo Vodním hradu, a kdokoli se bude pokoušet jimi vysvětlit svou přítomnost, jen vzbudí větší podezření.

Poklad: Zamčená (otevření TO 25) truhlice obsahuje oblečení, koženou zbroj, toulec s 20 šípy, dvě láhve alchymistického ohně a měšec s 37 zlatými a pěti drahokamy v hodnotě 20 zl každý.

Také je zde dopis diskutující najmutí některých místních orků jako stráží a zmiňuje, že kněží z Vnějšího okruhu hledají „Šampiona Živelného zla“. Je podepsán někým, kdo se jmenuje Naquent (viz Vnější kruh oblast 6).

Vývoj: Zaslechne-li odněkud boj, poplašný zvon či volán o pomoc, půjde to vyšetřit, obvykle v Červostenově společnosti a s podporou vyjce z oblasti 6.

9. Noclehárna (ÚS 4, ÚS 5 jsou-li všichni připraveni)

Místnost je plná postelí, tak pro dvacet lidí. Vedle každé postele je malý kufr. V místnosti panuje chaos, zdi jsou počmárané, oblečení se válí na podlaze a zbraně tak různě.

Žije zde 18 lidí, z nichž osm je právě na stráží. V nepořádku se povaluje halapartna, dvě kopí, lehká kuše, dvě dýky, dlouhý meč a šest šípů. Každý kufr obsahuje oblečení, jídelní potřeby a různé kusy osobní výbavy bez větší hodnoty. Nápis říká věci jako „Byl tady starý Trojprsták“, „Marvik je idiot“ a další, ještě méně inteligentní a drsnější věci.

Bytosti: Obvykle se zde v kteroukoli chvíli nachází deset lidských válečníků, odpočívajících či spících. Budou-li překvapeni, jen tři budou připraveni k boji v prvním kole, tři další v následujícím kole a čtyři zbylí za 1k4 kola, až se probudí a vystrojí.

Člověk Vál1 (10): 6, 5, 10, 9, 5, 11, 4, 7, 8, 6; viz Doplněk 3.

Vývoj: Po zaznění výstražného zvonu z oblasti 2 nebo 3 se válečníci během 1k6 kol připraví k boji a pak vyrazí za zvukem poplachu.

10. Noclehárna (ÚS 4, ÚS 5 jsou-li všichni připraveni)

V místnosti je nacpáno dvacet kavalců, i když očividně ne všechny jsou používány. Panuje tu chaos a místnost je plná poházeného oblečení, kousků jídla a nepořádku.

Používaných je jen 16 kavalců, a osmice obyvatel je právě na stráží.

Bytosti: Obvykle se zde v jakoukoli chvíli nachází osm gnolů, odpočívajících či spících. Budou-li překvapeni, jen tři budou připraveni k boji v prvním kole, tři další v následujícím kole a dva zbylí za 1k4 kola, až se probudí a vystrojí.

Gnolové (8): 14, 12, 11, 13, 12, 14, 10, 9 žt; 2k10 zl; viz *Bestiář* strana 130.

Vývoj: Po zaznění výstražného zvonu z oblasti 2 nebo 3 se válečníci během 1k6 kol připraví k boji a pak vyrazí za zvukem poplachu.

Část druhá: Chrám všepozření

11. Obydlí kněze (ÚS 6)

Vzdálená zeď místnosti nese dřevěný, černě natřený znak připomínající dvoustupňovou pyramidu obrácenou špicí dolů. V místnosti se nachází postel, sekretář, stůl a dvě židle. Stůl pokrývají listy silného pergamenu a stojí na něm fialově zářící lampa. V jednom rohu je na zdi připevněn pár okovů. Symbol patří Tharizdunovi. Na lampě je sesláno kouzlo *věčný plamen*, lehce upravené kvůli barvě.

Bytosti: Jedná se o ložnici Terrenygita, troglodytího kněze páté úrovně. Je spojencem troglodytů na severovýchodě, ale především slouží přímo Vnějšímu okruhu, bez vázanosti k některému z živlových chrámů. Přežije-li, nakonec se všechno, co uvidí a uslyší, donese k uším zkázosněnců.

Nosí černé odění a kolen krku má vedle *obexu* ještě náhrdelník ze zubů a kostí. Kdysi přišel o jedno oko.

Terrenygit: Troglodyt muž Knz5; 55 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: K podepření své moci často velí šestici zombií z oblasti 12, doprovázejících ho na jeho cestách. S oblibou sesílá na mocné protivníky *znehyni osobu*, aby je zajal a mohl je nabídnout coby živou oběť Temnému bohovi. Postihne-li to postavy, budou odvedeny do Zemního chrámu (oblast 220) do vězení.

Nedůvěřuje příliš lidem. Nebudou-li mu povědomí, ihned zaútočí.

Vývoj: Teoreticky ho lze potkat zde, v oblasti 12 nebo kdekoli v oblastech 1 – 10, když se ozve poplach nebo zaslechne zvuky problémů.

Poklad: Na stole jsou dva duchovní svitky: jeden s *tichem* a *neutralizuj jed*, druhý se *zhoj střední zranění* a *zhoj lehká zranění* (2). V sekretáři se kromě oblečení nachází i vak s 30 pl, zlatým náhrdelníkem s velkými acháty (hodnota 200 zl) a stočený kousek papíru s dopisem napsaným v dračí řeči. Říká:

Mistře Terrenyгите,

přejeme si, aby až k vám dosáhl náš obdiv ke způsobu, jakým velíte silám chránícím hlavní vchod. Pod vaší péčí je bezpečný před proniknutím cizinců nerozumějících naší potřebě osamění. Nicméně máme obavu, že byste se mohl chtít spojit s ostatními svého lidu ve službách Zemního chrámu. Musíme požadovat, abyste tak nečinil. Zůstaňte ostražitý. Velká bude odměna pro kněze, který pomáhá zajišťovat naši bezpečnost proti cizincům schopným zabránit našemu návratu.

Vše bude pro nás všechny lepší, vyhovíte-li nám.

Velekněz Vnějšího kruhu

12. Nemrtvé posily (ÚS 5)

Dveře do místnosti jsou vždy zamčené (otevření TO 28) a jediný klíč má Terrenygit.

Pokoj je až na útržky látky a tmavé skvrny na zdech holý.

Bytosti: Stojí zde bez pohybu dvanáct zombií střední velikosti, dokud do místnosti neproniknou vetřelci nebo jim Terrenygit nedá rozkazy. Ten ale najednou nedokáže ovládat víc než deset z nich. Všechny mají vyjmuty oči a nahrazeny symboly černého trojúhelníku Staršího oka všech živlů.

Zombie lidé prostí obyvatelé (12): 16, 12, 15, 14, 11, 18, 20, 16, 13, 14, 21, 10 žt; viz *Bestiář* strana 266.

13. Vstup do dolů (ÚS 2)

Severní stěna této 40 stop široké a 20 stop dlouhé místnosti je hrubá a s dvěma dále na sever vedoucími průchody. Místnost vyhlíží jako vstup do dolů, s hrubě opracovanými zdmi, osekávanými a oškrábanými hornickým nářadím. Nejvýchoďnější průchod stoupá hrubě vytvořeným schodištěm, kdežto druhý se zdá být relativně rovný.

Bytosti: Hlídkají zde dva troglodytí strážci podřízení rozkazům Terrenygita z oblasti 11. Jsou odění do okované kožené zbroje a ozbrojeni šamšíry a velkým dřevěným štítem. Každá má také dvojici oštěpů.

Troglodyti (2): 13, 15 žt; TZ 20; viz *Bestiář* strana 246.

Taktika: Nepůjdou na pomoc strážím jinde. Posty opustí jedině, aby se stáhli a varovali bratry před drtivou převahou.

14. Skladiště

Velké železné nahoře otevřené zásobníky vyplňují místnost. Vezme-li se v úvahu množství špíny a prachu, musela v nich kdysi být nějaká ruda.

Trpaslíci zde skladovali rudu připravenou k převozu. Strážce od hlavního vstupu v současné době nemají pro místnost využití. Všechny zásobníky jsou prázdné.

Část druhá: Chrám všepozření

15. Čistička rudy

Dvě řady dlouhých žlabů, shnilých a rozpadlých, se táhnou po celé délce této dlouhé místnosti. Na vzdáleném východním konci je v podlaze šachta vedoucí dolů. Vede do ní silná ohebná trubka z kůží, spojená s velkou sadou měchů. Druhý konec trubky spočívá na zemi nedaleko východního konce žlabů.

Šachta (10 stop na 10 stop) vede dolů 50 stop do jezírka napájeného vodou ze Stalagosu. Trpaslíci vodu čerpali za pomoci ohromných měchů poháněných denně vyvolávaným zemním elementálem. Voda protékala žlaby, kde oddělovala cennou rudu a minerály od hlušiny.

Poklad: Poblíž zlomené bitevní sekery a prázdného látkového pytle leží roztrhaná a od červů ožraná kniha. Kniha, psaná v trpasličtině, popisuje ve zkratce historii dolů až do doby odchodu trpaslíků – že zde byly doly bohaté na různé rudy a minerály až do doby, než přišli zlí kněží zvaní zkázosněnci a vyslali nestvůry, aby pozabíjely trpaslíky.

16. Drtička rudy (ÚS 1)

Železné zásobníky s rudou, pokryté vrstvou prachu a rzi, lemují stěny místnosti. Nějaký stroj okupuje střed místnosti, se skluzavkou vedoucí ke dvojici masivních kamenných válců se žlábkem pod sebou. Válce jsou spojeny se zařízením ohromnou hřídelí, kterou by dokázal otáčet tak obr. Okolo stroje jsou roztroušeny malé úlomky kamene.

Jedná se o drtičku rudy, původně poháněnou zemním elementálem vyvolaným mocným trpasličím knězem. Trpaslíci naházeli rudu na skluzavku, která ji zavedla mezi otáčející se válce. Stroj rozbil velké kusy rudy na menší, často přitom rozbíjeje kamennou hlušinu a ponechávajíc rudu v samostatných kouscích.

Bytosti: V okolí drtičky rudy číhá jeden nestvůrný pavouk střední velikosti, žijící z krys. Zaútočí na jednotlivce, ale před skupinou se pokusí skrýt nebo utéct.

Nestvůrný pavouk střední velikosti: 12 žt; viz *Bestiář* strana 288.

17. Ústí dolu

Místnost je velká a víceméně prázdná. Nachází se zde tři čtyřkolé železné vozíky s vysokými bočnicemi a podivným držadlem na jedné straně; jeden je převrácen na bok. Na jihu z místnosti vychází dvojice hrubě tesaných chodeb, s koleji na pravidelně umístěných pražcích.

Jde o důlní vozíky; převrácený je už dlouho nepojízdný. I laické ohledání napoví, že pasují na koleje v obou chodbách. Nedlouhé experimentování odhalí, že pumpování s držadlem uvede vozík do pohybu a že jiná menší páka funguje jako brzda.

Přestože mohou chodbami s koleji jít po svých, postavy rovněž mohou využít vozíky k přepravě sebe, pokladů, zajatců, výzbroje atd.

18. Sochy? Tady? (ÚS 5)

V severní části této jeskyně žije bazilišek. Nedávno se sem zatoulali dva gnolové a padli za oběť jeho pohledu. Lze je nalézt v bodech označených na mapě A a B; vypadají jako sochy (a chytřejší hráče mohou varovat, že zde něco není v pořádku).

18A. První socha

V klikatící se chodbě stojí socha vyjícího gnola.

18B. Druhá socha

Jiná gnolí socha se nachází zde. Je rozbitá a chybí jí jedna noha.

Postavy blíže zkoumající kteroukoli ze soch si povšimnou mistrovství tvůrce.

Bytosti: Bazilišek se do oblasti zatoulal před pár týdny. Sice sežral část zkamenělého gnola B, ale je poměrně hladový a podrážděný. Vetřelce ihned napadne.

Bazilišek: 46 žt; viz *Bestiář* strana 23.

Poklad: Bazilišek si sice začal na severu jeskyně mezi neškodnými houbami budovat hnízdo, ale nemá jakékoli poklady. Pokud budou gnolové proměněni zpět do přirozeného stavu kouzlem *zlom kletbu kamene*, mohou mít

Část druhá: Chrám všepozření

stejnou výzbroj, výstroj a poklady jako gnolové z oblasti 10. Po oživení gnol B ihned zemře, ale gnol A bude natolik vděčný, že sesilateli složí závazek krevního dluhu a bude věrně sloužit jako následovník.

19. Horké překvapení (ÚS 4)

Jižně od tohoto bodu se chodba zdvihá.

Tunel se rozšiřuje do velké jeskyně, se západní stěnou třicet či více stop daleko od kolejí. Volnou plochu pokrývají úlomky kamene a důlní odpad.

Důlní průzkum zde kdysi nalezl dostatek cenných materiálů (nikoli diamantů) na to, aby se vyplatilo odtěžit tolik kamene. Kamení je většinou z této hrubé přípravné těžby.

Bytosti: Dvě toquy si propálily cestu kimberlitovým pněm a do této jeskyně. Skrývají se pod dutí v západní části místnosti (úkryt na mapce označuje X) a zaútočí na kohokoli, kdo se přiblíží na méně než 30 stop, čistě jen z bojechtivosti. Během své první akce budou ztečovat (viz *Příručka hráče* strana 124).

Toquy (2): 17, 15 žt; viz *Bestiář* strana 242.

20. Schody (ÚS 4)

Zdá se, že tyto hrubě tesané schody nikdo příliš nepoužívá.

Past: Plochu nad schody pokrývá zelený hlen. Postavy si mohou zelenavého zbarvení stropu všimnout při úspěchu v ověřování Prohledávání (TO 16). Ocitne-li se pod hlenem živý tvor, spadne na něj. Postavy na schodech musí uspět v záchranném hodu na reflexy (TO 15), aby se vyhnuly přímému kontaktu. Během pohlcování kůže ubírá dočasně 1k6 bodů odolnosti za kolo. Během prvního kola kontaktu ho lze z tvora seškrábnout (při současném zničení škrabky), poté musí být zmražen, spálen nebo odříznut (oběť je taktéž zraňována). Extrémní chlad či horko, sluneční světlo či kouzlo *zbav nemoci* zničí kus hlenu. Hlen poškozuje dřevo a kov rychlostí 2k6 bodů za kolo, přičemž ignoruje tvrdost kovu, ale nikoli dřeva.

Zelený hlen: N 4; hod na útok není potřebný (1k6 bodů odolnosti za kolo dokud není seškrábnut nebo jinak zneškodněn); záchranný hod na reflexy (TO 15) na vyhnutí se; prohledávání (TO 16); vyřazení mechanismu (n/a) (není nic k vyřazení).

21. Křižovatka

Jedná se o rozlehlou jeskyni se stěnami poškrábanými těžbou rudy. Jižní část jeskyně má dno níže o 25 stop. Koleje prohlubeň překračují po mostě. Jiné koleje vedou zhruba severojižním směrem propadlinou. Obě úrovně jeskyně spojují dřevěné žebříky.

Žebříky jsou přitlučeny ke skále. Nejvýhodnější je stále ještě použitelný, ostatní se při zatížení větším než 100 liber prolomí a postava spadne z výšky cca 20 stop (zranění 2k6 životů).

Vývoj: Jedná se o vynikající místo k přípravě přepadu, setkají-li se vetřelci s Marlgranem nebo Vrantisem a ustoupí. Ettin nebo drak (či oba) se pokusí postavy při návratu přepadnout právě zde. Budou naslouchat, jestli se postavy vrací, a ukryjí se v části, do které postavy nevstoupí jako první. Pak se pokusí postavy shodit z horní části a nejprve si to vyřídí se zbytkem nahoře a pak dorazit ty dole.

22. Zvedlé koleje

Místností se klikatí kolejnice. Na jihu dřevěná rampa zvedá koleje ve stoupání 15° stále výše nad podlahu průchodu s velmi vysokým stropem.

Strop zde a v jižním průchodu je ve výšce 50 stop.

23. Ettinova léčka (ÚS 7)

Skrze místnost se klikatím koleje. Strop je vysoko a klenutý, kolejiště v jižní části místnosti je dost prorezivělé.

Ettin Marlgran se sice snaží ze všech sil udržet svého mazlíka rzivého netvora dobře nakrmeného, ale ten „ohryzal“ zdejší koleje natolik, že projíždějící vozík má pravděpodobnost 20% (01-20 na k%), že vykolejí.

Ve středu oblasti 23A se nachází velká postel ze staré vlhké slámy, se rezivělými kousky výstroje, zbroje a zbraní okolo. Jeskyně páchne po výkalech a rzi.

Část druhá: Chrám všepozření

Bytosti: Zaslechne-li Marlgran jedoucí vozík (naslouchání +9), přijde do jeskyně i s mazlíkem; v opačném případě se budou skrývat v oblasti 23A. Ettin u sebe vždycky má kámen blesků, který použije proti skupině nepřátel, a lucernu. Teprve pak ztečuje se svými dvěma obouručními kyji.

Služebníci Chrámu pravidelně uplácí Marlgrana jidlem nebo trochou zlata, aby kolem procházeli v bezpečí. Protože mu ve skutečnosti nijak neublížili, je vůči nim vstřícný.

Marlgran: Ettin; 70 žt; viz *Bestiář* strana 106.

Rzivý netvor: 29 žt; viz *Bestiář* strana 216.

Poklad: V posteli je zahrabán velký vak z pytloviny obsahující 243 zl, drahokam v hodnotě 50 zl a tři kameny blesků. U postele se nachází šest láhví oleje.

24. Jeskyně s jezírkem

Průchod se rozšiřuje do přírodní jeskyně se střední částí zatopenou. Rozléhá se zde zvuk kapající vody. Za jezírkem dlouhým 40 stop je podlaha místnosti o 12 stop vyšší než ve vstupu. Celou jeskyni vyplňují podivné kamenné útvary.

Strop jeskyně je 15 – 17 stop vysoko. Jezírko vytvořila prosakující dešťová voda, která je zodpovědná i za vznik kamenných útvarů (krápníků?) nad hladinou jezírka.

Jezírko samo je překvapivě hluboké: v jižní části 20 stop, na severu 8 – 10 stop. V severní části v něm leží dvě těla pokrytá uhlíčanovou krustou (prohledávání TO 25 z povrchu, TO 18 z pod hladiny). Jde o těla lidí sloužících Chrámu, kteří zemřeli a byli sem hozeni. Jedno tělo u sebe má symbol Staršího oka živlů, druhé obrácenou Tharizdunovu pyramidu (známou jako *obex*) a *černou kadidelnici* (viz Doplněk 1).

V nejhlubší části leží ještě jedno, mnohem starší, tělo (prohledávání TO 35 z povrchu, TO 22 zpod hladiny mělčiny, TO 18 zpod hladiny hloubky). Patřilo trpaslíkovi a stále u sebe má +1 *kyrys*, stříbrný Moradinův svatý symbol (hodnota 10 zl) a platinový prsten (hodnota 60 zl).

U zvýšené římsy je strop jen 5 stop vysoko a podlaha je nerovná. Ukrývá se zde zbytek trpaslíkovy výbavy. Postavy, které uspějí v prohledávání TO 20, najdou +1 *bitevní sekeru*, mistrovský štít, zrezivělou dýku, zrezivělá kotvička, flakónek se svatou vodou a hníjící kožený váček s 92 zl, 42 st a drahokamem v hodnotě 30 zl. Rezavé věci nejsou použitelné.

25. Záliv (ÚS 3)

Podél východní zdi tohoto hrubého průchodu je tmavá, nehybná voda.

Voda pochází ze Stalagosu (spojení se nachází pod hladinou) a je 3 – 6 stop hluboká.

Bytosti: Na okraji vody se ukrývá okrový rosol. Napadne cokoli, co se přiblíží.

Okrový rosol: 68 žt; viz *Bestiář* strana 202.

26. Drak Vrantis (ÚS 10)

Jeskyně vyhlíží jako obydlená: podlaha je rovná a bez prachu. Severní zeď pokrývá jako omítka suché bláto se zasazeným množstvím zářících modrozelených krystalů. V západním výklenku ve zdi na jihu se nachází 8 stop široké lože ze slámy, hub a trávy – skoro jako nějaké hnízdo. Leskne se v něm několik kovových předmětů. Zdá se, že něco je ukryto ve výklenku ve východní stěně, za postelí.

Krystaly jsou ve skutečnosti bezcenná a slouží jen jako dekorace. V lůžku je celkem 33 měďáků, ponechaných tam jen kvůli vzhledu.

Bytosti: Celou tuto oblast Dolů ovládá Vrantis, prohnaný dospívající zelený drak. S oblibou napadá vetřelce z plošiny v oblasti 27. Ven se dostává tak, že prolétne či proplave širšími průchody mezi oblastmi 25 a 28.

Vrantis není žádným způsobem spojen s Chrámem – tohle je zkratka jeho doupě.

Vrantis: Dospívající zelený drak; 133 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Setká-li se někde jinde s vetřelci a dostane-li se pod tlak (životy mu poklesnou pod polovinu, bude mu demonstrována mocná síla), stáhne se sem. Bude-li vážně ohrožen ve svém doupěti, smete ocasem vznášející se pyramidu (viz past níže), čímž vyvolá giralóna, a uteče.

Vývoj: Bude-li napaden a přežije, nejspíš požádá při přípravě dalšího útoku o pomoc Marlgrana.

Past: Vrantis ukradl dva menší kouzelné předměty, aby chránil svůj poklad uložený ve výklenku v jihovýchodní části jeskyně. Prvním je olej umožňující levitaci malých předmětů po neomezenou dobu – dokud nejsou ohrožené. Druhým je keramická pyramida, která při rozbití aktivuje kouzlo *přivolej nestvůru* V přivolávající dábelského giralóna.

Pyramida se nestabilně vznáší před hromadou cenností. Vrantis ji navíc potřel olejem, takže kdokoli se ji pokusí vzít, musí si ověřit obratnost (TO 18), jestli ji udrží. Jakýkoli pokus prohledat hromadu cenností nebo i jen vzít z ní předmět, když je pyramida stále na svém místě, vyžaduje ověření obratnosti (TO 15). Neuspěje-li dotyčný,

Část druhá: Chrám všepozření

strčí do pyramidy, ta spadne na podlahu a rozbije se (kdekoli, kdo se chce pokusit ji zachytit a je do 5 stop od í, musí uspět v záchranném hodu na reflexy (TO 25)).

Ďábelský giralón: 58 žt; odolnost (5) vůči chladu a ohni, snížená zranitelnost 5/magie, MO 12, smet' dobro 1x denně (+7 ke zranění dobrých bytostí); viz *Bestiář* strana 126 a 107.

Poklad: Vrantis nashromáždil menší poklad, ale chrání ho pastí. Poklad sestává z železného kotle s 980 zl a 21 drahokamy (ametysty, rudé granáty a bílé perly, každý v hodnotě 100 zl), zlaté sochy stočeného hada (váha 200 liber) v hodnotě 200 zl, mistrovského ocelového štítu s namalovaným zeleným drakem ve skoku a svitků *spatří neviditelné a změn svůj tvar*.

27. Plošina

Na konci kolejí leží dřevěná plošina, nacházející se 40 stop nad podlahou. Klikou poháněný dopravní pás s malými kbelíkovitými kapsami na západním konci plošiny naznačuje, že sloužil k dopravě materiálu ze dna jeskyně na plošinu.

Postavy na plošině uvidí, že podlaha nese neklamně známky intenzivní těžby. Stejně tak si všimnou zcela zničených pozůstatků žebříku na východním konci plošiny.

Vývoj: Zjistí-li Vrantis, že vetřelci se nacházejí na plošině, vzlétne a zaútočí na ně, dokud jsou tam či ještě lépe na úzké spojovací rampě plošiny.

Rámeček: Řízení důlního vozíku

Nastoupení/ vystoupení z vozíku je pohybu rovnou akcí. Vozík poskytuje pasažérům poloviční kryt.

Zacházení s držadlem vozíku je pohybu rovná akce, která pohne vozíkem vodorovně rychlostí 20 stop, vzhůru rychlostí 10 stop a dolů rychlostí 40 stop. Použití brzdy je pohybu rovná akce, která zmenší rychlost vozíku o 10 stop. Ponechán sám sobě, vozík zpomalí každé kolo o 10 stop, dokud se nezastaví.

Do vozíku se pohodlně vejdou čtyři postavy střední velikosti, dvě malé postavy zaberou místo jedné středně velké, jedna velká postava zabere místo dvou středně velkých. Vozík uveze 1500 liber nákladu. Stěny jsou ze silné oceli: 60 žt, tvrdost 10. Rovněž je vybaven pákou k vyklopení nákladu na jednu nebo druhou stranu.

Vjede-li vozík do zatáčky, pak má při rychlosti vyšší než 10 stop pravděpodobnost 20% (01 – 20% na k%), že vykolejí. Vykolejený vozík v polovině případů (01 – 50% na k%) vyklopí náklad. Vyklopené postavy musí uspět v záchranném hodu na reflexy (TO 15) nebo se zraní za 1k6 stínových životů za každých 10 stop rychlosti vozíku.

K vykolejení vozíku je třeba ověření síly (TO 26). Vozík vykolejí i na překážkách – obvykle s pravděpodobností 20 – 30% (01 – 20% nebo 01 – 30% na k%).



Část druhá: Chrám všepozření

28. Špeh kuo-toa (ÚS 6)

Východní polovina této dlouhé jeskyně je níže než druhá polovice a je zatopena tmavou, kalnou vodou. Jižní konec je široký, s přítokem vody 60 stop napříč. Stěny a podlaha ze skály jsou vlhké a z jeskyně dýchá chladný, skoro olejnatý vzduch. Místnost je až na vzdálený kapavý zvuk tichá.

Voda je hluboká většinou 5 – 6 stop, byť ve středu na jihu má skoro 10 stop. Jezírko je spojeno s jezerem v kráteru, ale průchod je pod hladinou.

Bytosti: V jezírku se skrývá kuo-toa tulák Mólówik. Jedná se o služebníka Vodního chrámu (viz oblast 195) a prozkoumává tuto část dolů kvůli případným spojencům Vodního chrámu nebo případnému zřízení základny. Okolo krku má symbol chrámu (černý trojúhelník se zavěšeným modrým/ zeleným čtvercem).

Mólówik: Kuo-toa Tul4; 29 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Z obavy před trávivcem z oblasti 30, který zde před nedávnem lovil, zůstane skrytý v jezírku. Bude-li spatřen (skrývání +4, +6 díky vodě, celkem +10), pokusí se uprchnout do Stalagosu. Nevšimnou-li si ho vetřelci, bude je i nadále sledovat (tichý pohyb +5), aby se o nich dozvěděl co možná nejvíce. Zaútočí jen v jediném případě – bude-li konfrontován na místě, odkud nebude moci utéct.

29. Nestabilní jeskyně (ÚS 7)

Tato malá jeskyně je až na podlahu posypanou kamennou sutí prázdná.

Past: Jedno kolo poté, co postavy vejdou, se začne hroutit. Postavy v jeskyni si musí každé kolo hodit záchranný hod na reflexy (TO 15). Při neúspěchu budou zraněny za 3k6 životů, při úspěchu za polovinu. Po 6 kolech se jeskyně zcela zhroutí; každý, kdo v ní bude, bude bez nároku na záchranný hod zraněn za 10k6 životů.

Padající strop: N 7; hod na útok není potřebný (3k6 nebo 10k6 životů); záchranný hod na reflexy (TO 15) na poloviční zranění; prohledávání (TO 15); vyřazení mechanismu (n/a; není co vyřadit).

Vývoj: Jak je zmíněn v úvodu k této části dobrodružství, tato jeskyně může sloužit jako vstup do Temných říší (pro DM, kteří si budou přát vytvořit vedlejší dobrodružství).

30. Vedlejší jeskyně (ÚS 6)

Na podlaze se lesknou roztroušené velké, tvrdé kapky a vzduch naplňuje odpudivý zápach.

Strop u obou jeskyní je 20 stop vysoko a stěny jsou mimořádně nerovné, s mnoha římsami a úchyty, takže šplhání má TO jen 10.

Bytosti: Na římsě 15 stop nad podlahou se v první jeskyni skrývá trávivec. Vejde-li tvor a vyhlíží, jako že jde do druhé jeskyně, počká na útok z výšky, dokud se nebude vracet (nebo jestliže je před tím objeven). V opačném případě útočí ihned a postříká protivníky kyselinou. Dokáže dolů pomalu sešplhat, ale učiní tak jen jsou-li nepřátelé mrtví či umírající.

Trávivec: 71 žt; viz *Bestiář* strana 59.

31. Houbový les

Dlouhá jeskyně s vysokým stropem je přinejmenším částečně přirozeného původu, nejspíše bublina v lávě vzniklá během některé dávného výbuchu. Tmavé čedičové zdi, strop a podlaha pokrývají černé, bílé a fialové houby. Na některých místech dorůstají trsy výšky 3 – 4 stop a dvojnásobné délky, zdůrazněné občas muchomůrkou – někdy vysokou jako menší stromek. Vše vyhlíží jako podivný podzemní les. Jeskyně je vlhká a nakysle páchne.

Strop je ve výšce 25 – 30 stop. V jeskyni a její okolí lze nalézt nejenom krysy, myši a netopýři, ale dokonce i jezevce, kteří se živí zdejšími houbami, neznámým ale zvláště výživným druhem. Porost zasahuje do oblastí 32 a 33, ale už nikoli na schody do oblastí 35.

Vývoj: Budou-li zde postavy alespoň minutu dělat velký hluk, dorazí a zaútočí kleptnatec z oblasti 33.

32. Houbová jeskyně (ÚS 3)

Stěny a podlahu místnosti pokrývá množství hub. Ve středu roste společně se 4 stopy vysokou plodnicí velký trs pýchavek.

Bytosti: Jedná se o fialovou houbu připravenou napadnout jakoukoli živou bytost, která se přiblíží.

Fialová houba: 18 žt; viz *Bestiář* strana 112.

Část druhá: Chrám všepozření

Poklad: Pod pýchavkami se nachází (prohledávání TO 20) dvojice prastarých trpasličích koster. Sice stěží lze rozpoznat, komu patřily, ale jedna je stále oblečená do mistrovského kyrysu a druhá má dvojici prstenů zdobených drahými kameny (v hodnotě 50 zl jeden).

33. Mladý klepetnatec (ÚS 7)

Na konci průchodu leží další nepravidelný jeskyně. Na kamenných zdech rostou trsy tmavých hub. Z temnoty vystupuje ohromná temná humanoidní silueta s lesknoucími se klepety.

Klepetnatci odsud a z oblasti 34 propojili tyto jeskyně, stejně jako celý komplex oblastí 33 – 36, chodbami vyhrabanými za pomoci svých mocných kusadel.

Bytosti: V jeskyni sídlí klepetnatec živící se menšími zvířaty, které se sem zatoulají. Hladově napadne, cokoli vejde do jeskyně s výjimkou souseda z oblasti 34, který je starší než on a žije v jeskyních mnohem déle.

Klepetnatec: 77 žt; viz *Bestiář* strana 248.

Poklad: Ještě si příliš nenastrádal. V severním výklenku jeskyně má uloženo 180 zl, 435 st a mistrovský šamšír.

Vývoj: Nenapadne staršího klepetnatce (svého rodiče) v místnosti 34. Bude-li zde zuřit boj alespoň 3 kola, zapojí se do mely starší bytost a pokusí se ulovit jednu postavu za pomoci matoucího pohledu a zápasu a pak utéct do vlastního doupěte.

34. Starý klepetnatec (ÚS 7)

Mezi houbami porůstajícími jeskyni leží roztroušené kosti. Některé jsou tak staré, že je porůstají houby stejně jako většinu místnosti.

Tuto místnost, stejně jako jeskyně a tunely spojující oblasti 33 – 36, vyhloubili za pomoci svých mocných kusadel klepetnatci.

Past: Klepetnatec vyhloubil 30 stop hlubokou, 10 stop širokou a 5 stop dlouhou jámu a zakryl ji vrstvičkou hub a kostí. On sám ji snadno přeskočí, ale nevědomý do ní snadno spadne.

Propadlo (hloubka 30 stop): N 1; hod na útok není potřebný (3k6 životů); záchranný hod na reflexy (TO 15) na vyhnutí se; prohledávání (TO 17); vyřazení mechanismu (n/a) (žádný mechanismus k vyřazení).

Bytosti: Zde číhající klepetnatec čeká, dokud někdo nespadne do pasti (nebo na tvora pokoušejícího se pas obejít). Navíc dostává další bonus +6 (má tedy +7) ke skrývání v jeskyni, protože ho porůstá stejný mech a houby jako podlahu a zdi. Jeho družku před pár týdny zabil trolové z oblasti 36 ve spolupráci s trolem z oblasti 37.

Klepetnatec: 59 žt; viz *Bestiář* strana 248.

Poklad: Od svých obětí (trpaslíků i novějších obyvatel komplexu) nashromáždil poměrně slušný poklad. Rozjímá o ne tak vzdálených dnech, kdy si koupí pomoc klepetnatce z oblasti 33 při shánění jídla. Pohřbený pod houbami v nejbližším koutě jeskyně je poklad: 1223 zl, 1546 st, drahokam v hodnotě 50 a 100 zl, měděná socha trpasličího válečníka v hodnotě 100 zl, drahokamy vykládaná brož (hodnota 150 zl), pár zlatých svíců (každý v hodnotě 100 zl) a *prsten šplhu*.

35. Mrtvý klepetnatec

V jeskyni poblíž východního východu se nachází velké, vysušené a červy prolezlé tělo. Jeho černá, pláty pokrytá kůže a dlouhé spáry jsou vše, co zbylo z jeho humanoidní podoby – chybí mu hlava. Jinak je jeskyně prázdná. Ve vzduchu se vznášá kyselý zápach a po místnosti poletuje pár much.

Tento klepetnatec, družka toho z oblasti 34, byl zabit troly z oblasti 36 za pomoci trola z oblasti 37.

Tuto místnost, stejně jako jeskyně a tunely spojující oblasti 33 – 36, vyhloubili za pomoci svých mocných kusadel klepetnatci.

36. Trollí hlídka (ÚS 7)

Ve střední části jeskyně se nachází jáma hluboká asi 6 stop, mající napříč 10 stop, plná zvířecích kostí a odpadků. Na západním konci místnosti jsou z mrtvých hub shrnutých z okolí vytvarovány dva pelechy. Poblíž jámy stojí dvojice vysokých, svalnatých humanoidů se zelenavou kůží pokrytou jizvami a dolíky z bezpočtu bojů.

Tuto místnost, stejně jako jeskyně a tunely spojující oblasti 33 – 36, vyhloubili za pomoci svých mocných kusadel klepetnatci.

Bytosti: Hlídkají zde dva stále dost divocí trolové, najmutí Chrámem k tomu, aby hlídali severní přístupovou cestu před vetřelci. Vztahy s členy Chrámu jsou dost přátelské, protože trol z oblasti 37 jim pomohl před

Část druhá: Chrám všepozření

nedávnm zabít nenáviděného klepetnatce. Napadnou všechny vetřelce a budou-li vážně ohrožováni, budou výt a doufat v pomoc z oblasti 37.

Trollové (2): 70, 61 žt; viz *Bestiář* strana 247.

Poklad: Jeden z trolů nosí náhrdelník z kostí, do kterého je vpleten drahokamy zdobený prsten (hodnota 100 zl) a vyřezávaný korálový přívěšek (bez řetízku; hodnota 150 zl).

Rámeček: Naznačování

Budou-li se postavy bavit s NPC, které zde najdou, nebo se jim prohrabou věcmi, mohou se dozvědět něco o věcech, kterým budou čelit v budoucnu. To dá dobrodružství mnohem větší dopad.

1. Šampión Živelného zla. Zkázosněnci Vnitřního kruhu mají prorocství, že přijde jednotlivec, který jim umožní zhostit se jejich úkolu. Nazývají ho Šampión Živelného zla a horečně ho hledají.

2. Moc zkázosněnců. Kdykoli jiní mluví o zkázosněncích, tak vždy ztišeným hlasem. Zkázosněnci jsou mimořádně tajemní – a děsiví, schopní dozvědět se ihned tvá nejčernější tajemství a použít je proti tobě, schopní zmrazit tvou duši a pokřivit tvou mysl šíleným skučením. Jednají s demony jako se sobě rovnými a rozmlouvají s Tharizdunem ve snech.

3. Poloelementálové. Mluví se o nich s úctou a bází, protože pro následovníky Živelného zla jde o bytosti skoro božské. Poloelementálové ovládají mocné síly a jejich myslí se liší od myslí pouhých smrtelníků – nedokážeme ani odhadnout jejich skutečné, vznešené myšlenky.

Obecné poznámky ke komplexu západního mostu

Této oblasti, chráníci jeden z trojice mostů přes Stalagos (konkrétně Ohnivý most), vládne vychytrale zlý a mocný napůl démon napůl zlobří mág jménem D'Gran. Jeho síly jsou přátelsky nakloněny Ohnivému a Vzdušnému chrámu, přestože oficiálně jsou neutrální.

Komplex oblastí 37 – 51 má tři stupně ostražitosti. Když dorazí postavy, vládne vždy stupeň A. Bude-li některá z oblastí napadena, přejde se na stupeň B a zůstane se na něm po zbytek dne. Přijde-li útok při stupni B, přejde se na stupeň C a zůstane se na něm po zbytek dne.

A. Nevšímavost. Vše je tak, jak je popsáno. Všechny stráže si berou 10 na naslouchání a všímání, ale mají postih -5 za nezájem.

B. Ostražítost. Trol z oblasti 44 se připojí k trolovi z oblasti 37, obr z oblasti 49 k obrovi z oblasti 46 a gnolové z oblasti 50 ke gnolům z oblasti 51. Všechny stráže si berou na naslouchání a všímání 10 (bez postihu).

C. Nebezpečí. Kouzelníci z oblasti 40 sešlou příslušná kouzla na obry, troy a ostatní stráže (v tomto pořadí). Kouzelníci, jejich dinosauri a D'Gran se postaví do spojnice oblastí 44 a 46. Všechny stráže si berou na naslouchání a všímání 10 (bez postihů).

Všechny stráže i ostatní osoby nosí černý železný trojúhelník Staršího oka všech živlů. Jejich odění dominuje černá barva.

Oblasti 37 – 51 osvětlují louče v železných držácích. Není-li jinak řečeno, všechny stropy jsou ve výšce 15 stop a dveře jsou dřevěné (tvrdość 5, 15 životů, vyražené TO 18 při zamknutí; Otevírání zámků TO je uvedeno v každé oblasti).

Obyvatelé znají obecné rozvržení místností 35 – 53 a bude-li to nutné, dokáží najít cestu do oblasti 1. Vědí o ettinovi a kolují pověsti o drakovi na severu; vědí o orcích na jihu – a nenávidí je. Mají obecné povědomí o komplexu: vědí, že je v kráteru jezero, že přes něj vedou tři mosty na ostrov, kde žijí vládcí, a že vzdálený konec mostu může být otevřen jen za pomoci zvláštního klíče, který „mají většinou jen kněží“.

37. Trollí válečník (ÚS 7)

Jednoduchý černý železný lustr s deseti svíčkami osvětluje hrubý, ale pevný, dřevěný stůl uprostřed místnosti. Do praskliny mezi dvěma kameny podlahy poblíž stolu je umístěno hrotem vzhůru dlouhé kopí. Na hrotu je naražena velká černá hlava se složenýma očima a masivními kusadly. Na ratišti a podlaze je dávno zaschlá krev. Na jihovýchodní zdi visí velký dlouhý luk a toulec šípů.

Bytosti: Bydlí zde trolí bojovník na 2. úrovni jménem Kral. Chrání se poloplátovou zbrojí a ohání se velkým dvoulistým mečem (zranění 2k6/ 2k6). Slouží oddaně Chrámu a nosí černý trojúhelník. Pomalu se pokouší přesvědčit troy z oblasti 36, aby se obrátili na víru a začali oficiálně pracovat pro Chrám.

Kral: Trol muž Boj2; 86 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Kral vyzpovídá všechny vetřelce včetně těch nosících barvy či symboly Chrámu. Úspěšné ověření předstírání nebo převleků (proti odhalení úmyslů, respektive všímání) zajistí vetřelcům průchod.

Poklad: Jedná se o kompozitní dlouhý luk (bonus sil +5), pro který zde nelze nalézt tětívu. Dvacítka šípů v toulce je mistrovské kvality.

Část druhá: Chrám všepozření

38. Prázdné doupě (ÚS 2)

Tato odpudivě páchnoucí místnost má zelený závěs s temnými skvrnami na jižní stěně. Vybavení se skládá ze dvou velkých postelí, dřevěného stolu, tří velkých židlí a těžké truhly. Na severovýchodní a severozápadní stěně jsou v dlouhé dřevěné polici 6 stop nad podlahou narovnané lebky – většinou lidské, ale některé vyhlížejí jako elfí, trpasličí, púlčické, gnómí, a nachází se zde i některé mnohem nestvůrnější.

Sídlí zde dvojice trolů, jeden hlídá v oblasti 37 a druhý v oblasti 44. Pod jednou postelí je zastrčeno několik listů papíru, láhev inkoustu a pero, za jejichž pomoci se jeden z trolů učí psát. Tajné dveře lze najít úspěšným ověřením prohledávání (TO 20).

Past: Truhla je zamčená (otevření TO 20) a opatřená hrubou pastí, která po otevření víka vystřelí šíp.

Otrávený šíp: N 2; +10 boj na dálku (1k6/ x3) + jed (jed obří vosy; odolání záchranný hod na výdrž (TO 14), 1k6 bodů obratnosti/ 1k6 bodů obratnosti); prohledávání (TO 18), vyřazení mechanismu (TO 20).

Poklad: V truhle se nachází 1208 st, tři dýmovnice, mistrovská drátěná zbroj střední velikosti, vak zlámaných lidských kostí a svinutá mapa. Mapa zobrazuje cestu z chrámu do trolího doupěte nějakých 10 mil daleko (žije zde 12 trolů včetně adepta na 2. úrovni a válečníka na 3. úrovni).

39. Dinosauři (ÚS 5)

Vstup do místnosti páchnoucí po moči a krvi zatarasuje mříž. Zpoza ní se nesou podivné zvuky. Na severní zdi, 5 stop od vchodu, je páka v poloze „dolů“.

Páka ovládá mříž. Mechanismu trvá celé kolo, než zdvihne/ spustí mříž. V místnosti za mříží je jen pár ohryzaných a polámaných kostí a cákance zaschlé krve.

Bytosti: Sídlí zde dva deinonychové, zálužní domácí miláčci Heunara a Tipeš (oblast 40). Jsou trvale hladoví a dostanou-li šanci, zaútočí na kohokoli vyjma svých kouzelnických pánů. Jsou dost chytří na to, aby zbytečně nezahazovali své životy.

Deinonychové (2): 33, 40 žt; viz *Bestiář* strana 60.

Vývoj: Bude-li ohrožen, Heunar sem zajde, aby vypustil mazlíčky na nepřátele. Stejně tak nebude-li ve svých pokojích, pravděpodobně bude tady a bude se starat o mazlíčky.

40. Obydlí kouzelníků (ÚS 7)

Místnost plní těžký zápach kadidla. V místnosti se nachází jediná velká postel, dlouhý stůl pokrytý alchymistickým vybavením, šatník a dvojice sekretářů. Na jednom stojí velké hodiny. Poblíž středu místnosti je červenou křídou nakreslený kruh ze znaků a symbolů. Další zdobí zdi a strop.

Na stole je kompletní výbava k výrobě lektvarů, kadidelnice a vypreparovaný malý nestvůrný štír.

Bytosti: Heunar je půlorčí kouzelník na 4. úrovni, jeho partnerkou je lidská kouzelnice na 6. úrovni Tipeš specializovaná na kouzla ze školy zaklínání. Oba slouží D'Granovi bez velkého nadšení, ale i bez větší nenávisti. Oba hodlají v řetězu velení postoupit vzhůru a jednoho dne pracovat ve Vnější okruhu. Oba jsou rovněž spojení s Ohnivým chrámem – politická volba, neb je právě nejmocnější.

Heunar je pohlednější než půlorkové bývají. Na hlavě má chumáč jasně červených vlasů a je oblečen do tuniky a pláště se spoustou kapes, řemenů a háčků, kde má po ruce kouzelnické komponenty. V jedné z kapes má kousek papíru se zapsanou větičkou „Oheň spálí mé nepřátele“ (jde o užitečné heslo v záležitostech Ohnivého chrámu).

Tipeš je velká, podsaditá žena s krátkými černými vlasy a velkým vytetovaným netopýrem na tváři. Obléká křiklavě žlutooranžové a těsně obepínající šaty.

Heunar: Půlorčí muž Kou4; 13 žt; viz Doplněk 3.

Tipeš: Lidská žena Zak6; 21 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Kouzelníci při šplhání po příčkách hierarchie chrámu poznali každou trochu významnější bytost v Chrámu. Zaútočí na každého, koho neznají (úspěšné ověření převleků pomůže, ale předstírání – přesvědčování, že jste členy organizace – ne).

V boji oba oceňují výhody pohyblivosti. Tipeš využije své *trepy pavoučího šplhu* a Heunar *lektvar levitace*, aby se dostali z dosahu boje tváří v tvář. Budou-li varováni, Heunar zaběhne do oblasti 39 vypustit dinosaury. Kouzelníci jejich přímý útok podpoří kouzly.

V boji Heunar sešle (v tomto pořadí): *neviditelnost, přivolej nestvůru II, štít a magická střela*. Tipeš zahajuje boj *ohnivými koulemi a blesky* – řídí se heslem „radši bezpečí než pak litovat“.

Pasti: Každou z níže popsaných knih zajišťují *výbušné runy*.

Výbušné runy: N 3; výbuch dosah 10 stop (6k6); čtenář bez záchranného hodu, ostatní záchranný hod na reflexy (TO 15) poloviční zranění; prohledávání (TO 28); vyřazení mechanismu (TO 28).

Část druhá: Chrám všepozření

Poklad: Ve zmešti na stole je *lektvar pavoučího šplhu*. Celá laboratoř má hodnotu 500 zl, ale váží 40 liber a je dost neskladná. Šatník a sekretáře obsahují hlavně oblečení a osobní věci, ale taky tu je krabička bižuterie (5 kousků každý v hodnotě 1 zl) a tři knihy. Dvě jsou knihy kouzel se stříbrným kováním (viz Heunarovy a Tippešiny statistiky v Doplnku 3).

Třetí kniha je soubor starých záznamů Chrámu živelného zla. Popsaná je jen první čtvrtina listů. Jsou zde uvedeny základní události, se zvláštním ohledem na osud Krásného Lareta (viz Kapitola 3: Město duchů a zničený chrám). Ze zápisů vyplývá, že oživený klerik zná mnohé o Tharizdunově kultu, volně se někde toulá (pravděpodobně v okolí Homletu nebo Nulbu) a může se stát nebezpečím.

41. Zbrojnice

Na zdech jsou věšáky plné zbraní a štítů a další zbraně leží na dvojici stolů v centru místnosti. Na stěnách se nachází dlouhé meče, krátká kopí, kropáče, těžké řemdihy a halapartny, na stolech leží krátké meče, dýky, oštěpy, nunčaky, válečná kladiva a vrhací sekery. Na malém stolku uprostřed místnosti stojí nezapálená lucerna.

V místnosti se nachází deset kousků od každé zbraně.

42. Sklad

Toto zaprášené skladiště vyplňují krabice, sudy, pytle a svazky.

Zdejší zboží je čerstvé. Jde jak o potraviny (mouku, ovoce, zeleninu, sýry, sušené maso atd.) tak různé vybavení (200 stop lana, 30 stop řetězu, pergameny, papír, pochodně, nástroje atp.).

43. D'Granovo obydlí (ÚS 10)

V této příšerné místnosti se nachází velká hromada kostí, z nichž mnohé jsou rozdrčené a polámané způsobem, jako by na ně něco velkého šlapalo. Zdi a podlahu zdobí krevní cákance, byl' mnohé jsou staré.

Bytosti: D'Gran je napůl démon napůl zlobří mág vládnoucí komplexu. Jedná se o sadistického a krutého tvora, což odráží jeho démonický původ. Přesvědčeně si myslí, že svět bude mnohem lepším místem, osvobodí-li se Tharizdun, a tak s radostí slouží zkázosněncům jakýmkoli způsobem si přejí. Kromě tohoto jeho silně chaotická povaha dosti ztěžuje jakékoli jednání s ním, takže kněží kultu ho umístili do dolů, aby s ním neměli příliš často co do činění.

D'Gran má dlouhé zahnuté rohy, modročerné šupiny, které mu pokrývají dvě třetiny těla, a pichlavé žluté oči. Nosí zelený kilt a široký opasek zdobený plátkou mědi.

Taktéž nosí symbol Ohnivého chrámu (kosočtverečný červený přívěšek zavěšený na standardním špicí dolů obráceném trojúhelníku), ale jen proto, že ho chrám platí a že je zapojený do boje o moc, nikoli kvůli filosofické náklonnosti. O procházející členy Ohnivého chrámu se vzorně stará, ale (a o tom Ohnivý chrám nemá tušení) nebude je ve skutečné bitce s příslušníky jiných chrámů podporovat. Nastane-li taková situace, pravděpodobně se bude řídit svými chaotickými a zlými impulsy.

D'Gran: Napůl démon napůl zlobří mág, 43 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: D'Gran je mimořádně podezřívavý, ale i ješitný. Veškeré ověřování předstírání a převleků ve snaze namluvit mu, že postavy jsou také členy chrámu, mají, pokud se nedotýkají jeho ega (pochlebování zabere všude), postih -2. Ví, že obří na mostě pustí dál jen ty, kteří budou v doprovodu jeho nebo některého člena osazenstva mostního komplexu, a tak když ho úspěšně obelstí (naneštěstí pro postavy to znamená více otázek a více ověřování dovedností), doprovodí postavy osobně.



Část druhá: Chrám všepozření

Poklad: Mezi kostmi (prohledávání TO 17) se nachází malý *vak beztíže* (limit 250 liber). V něm lze nalézt *lektvar zhojení středních zranění*, tři kousky černého jantaru v hodnotě 100 zl každý, tři flakónky protijedu, sada mistrovského zlodějského náradí, mistrovský šamšír, malou kroužkovou košili, mistrovský mocná kompozitní krátký luk (bonus sil +1) a mystický svitek *mystický zámek* (všechny tyto předměty patří Deskritad – viz oblast 44).

Vývoj: V případě potřeby lze D'Grana potkat kdekoli v jeho malé doméně (oblasti 37 – 51) jelikož se po ní trvale potuluje a verbálně terorizuje podřízené.

44. Velký sál (ÚS 7)

Tento velký sál vyhlíží jako hodovní síň. Větší část středu vyplňují čtyři dlouhé stoly s lavicemi po obou stranách. Posledních 15 stop jihozápadního konce sálu tvoří 1 stopu vysoké pódium, na kterém se u zdi nachází trůnovité křeslo zdobené řezbami motivů ohně a mučení. Ke stěně je připevněn dlouhý řetěz, jehož druhý konec je svinutý poblíž trůnu.

Na jihovýchodní zdi visí v řetězech malá humanoidní žena, s chodidly 3 stopy nad zemí. Stěna okolo ní je zčernalá a plná prasklin a záseků. Poblíž vstupu v severozápadní zdi je hromada černých železných koulí o průměru 4 palce každá.

Trůn patří D'Granovi a na řetězu byl uvázan jeho mazlík démonický vlk. Ten je nyní mrtvý, zabitý Deskritad, půlčickou ženou na zdi.

Bytosti: Deskritad hlídá Sláž, trolí bojovník na 2. úrovni v kroužkové zbroji a s velkým obouručním mečem (zranění 3k6). Čas od času jí vyhrožuje, ale jinak jí a celou místnost jen hlídá. Sídlí v oblasti 38.

Sláž: Trol muž Boj2; 86 žt; viz Doplněk 3.

Deskritad je půlčická žena tulačka a barbarka, která příliš často okrádala D'Grana a ostatní. Byla chycena – předtím dokázala zabít D'Granova miláčka – a nyní visíc na zdi očekává další shromáždění, při kterém se D'Gran opět bude bavit jejím ostřelováním koulemi přes celou místnost. Vtip je v tom, že úder sice je bolestivý, ale nedojde-li k náhodnému zásahu hlavy, také nikoli smrtelný (jen při velkém množství zásahů). Pustí-li se dobrodruzí do jejího hlídače, bude je povzbuzovat. Ví mnohé o oblasti a komplexu (do nedávna byla D'Granovou následovnicí) a slíbí případným zachráncům za osvobození pomoc a informace. Nelže – řekne jim vše, co budou chtít vědět a pomůže jim v boji proti nepřátelům. Na druhou stranu je dost divoká a hrabivá, což z ní nedělá právě dobrého spojence. Reptá, postrádá takt, je hrubá a omezená a pravděpodobně se jí podaří komplikovat vyjednávání s důležitými NPC. Také se pokusí krást kdykoli to bude možné.

Deskritad: Půlčik žena Tul3/ Bbr3; 41 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Trol vyzpovídá všechny vetřelce včetně těch v barvách a se symboly Chrámu. Pomůže úspěšně ověření předstírání.

45. Strážce (ÚS 6)

Dveře jsou obvykle pootevřené, takže strážce mohou zaslechnout příchod postav.

Jednoduchá strážnice je vybavena dvojicí kulatých stolů obklopených židlemi. Na stolech pokrytých fleky a ostrými noži z nudy rytými graffiti se nachází poháry, karty a kostky.

Bytosti: Posádkou je zde osm lidských válečníků na 1. úrovni. Mohou odsud napadnout vetřelce jak na mostě tak pokud přichází ze severu či z jihu velkou chodbou. Proto nechávají otevřené dveře, ale, nejsou-li v pohotovosti, nikdo u nich nehlídá a spoléhají na sluch (naslouchání +1)

Lidé Vá11 (8): 6, 8, 9, 4, 5, 6, 5, 10; viz Doplněk 3.

Vývoj: Zaslechnou-li vetřelce nebo zvuk problémů, během kola budou připraveni k boji a pak vyrazí tak rychle, jak to jen půjde, ke zdroji. Například na most doraz za 3 kola.

Taktika: Nezpovídají nikoho, kdo vyhlíží, jako by tam měl být (má symbol Chrámu a uspěje v ověření převleků).

46. Most (ÚS 7)

Místnost se zde rozšiřuje do sálu. V jihovýchodním rohu je hromada zakulacených kamenů. Na severu chodba vychází ze stěny kráteru a pokračuje na 20 stop široký kamenný most klenoucí se nad šedými nehybnými vodami kaldery. Na obou koncích drží věčnou stráž obrovské sochy ptákovitých humanoidů vytesaných z rostlého kamene.

Trpaslíci postavili mosty proto, aby mohli bez nesnázi překonat temné vody Stalagosu a dosáhnout vnitřního kužele (Vnějšího okruhu). Tento most je známý jako Ohnivý, protože vede k Ohnivým dveřím. Na obou koncích je do místa přechodu skály v most vyryt 3 stopy velký kosočtverec. Jedná se o symbol ohně.

Část druhá: Chrám všepozření

Bytosti: Hlídadí zde kopcoví obři Rau a Vech; jeden hlídá zde, zatímco druhý odpočívá ve společném doupěti v oblasti 49. Oba od pohledu zaútočí kameny na vetřelce.

Kopcový obr: 102 žt; viz *Bestiář* strana 123.

Taktika: Obři napadnou jakéhokoli vetřelce, i osoby v chrámových barvách a s chrámovými symboly, pokud je nedoprovází D'Gran nebo někdo jiný, koho znají.

Vývoj: Žijí-li stráže v oblasti 45, dorazí sem 3 kola poté, co se odsud začnou nést zvuky boje.

47. Kasárna stráží (ÚS 6)

Místnost zaplňují dřevěná lůžka. Na severní zdi se skví malba válečníků magicky vystupujících z černého trojúhelníku s vepsaným obráceným Y. Válečníci ztečují s nemalým bojovým šílenstvím. Na nebo pod každou postelí se nachází vak nebo malá skříňka.

Vaky a skříňky obsahují oblečení a osobní věci (hřeben, zrcátko, břitva, nůž, sezónní jídlo a tak).

Bytosti: Žije zde 16 lidských strážných, ovšem v kteroukoli chvíli jich je 8 na stráž v oblasti 45., zbytek zde odpočívá. Budou-li napadeni bez varování, jen tři budou schopni zareagovat v prvním kole, v příštím kole se připojí další tři, ale zbylá dvojice nebude po 1k4 kola bojeschopná, protože se bude muset probudit a vystrojít.

Lidé VálI (8): 8, 5, 6, 4, 7, 7, 6, 5; viz Doplněk 3.

Přestože jsou loajální D'Granovi, ze strachu bleskově vyplní příkazy nedalekých kopcových obrů. Nenávidí troy a budou s nimi spolupracovat, jen bude-li v dohledu D'Gran.

Vývoj: Přestože nejsou pozorní (postih -10 na ověřování naslouchání), zaslechnou-li zvuk poplachu nebo budou jinak zburcovaní, budou v 1k4 kolech připraveni k boji a přesunou se ke zdroji zvuků věštících problémy nejvyšší možnou rychlostí.

Poklad: Pod jedním polštářem (TO 20) skrývá strážný symbol Vodního chrámu. Jedná se o plochý modrozelený kámen čtvercového tvaru s vyrytým veršem ve společné řeči: „Vlny bijí neustále“. Symbol je užitečný ve Vodním chrámu (oblast 195) i jinde.

48. Sklad jídla

Místnost vyplňují krabice sudy, pytle a svazky. Ze stropu visí kusy masa ovázané provázkem.

Nachází se zde sudy s vodou, lahve vína, džbány a vaky potravin (mouka včetně kukuřičné, sůl, cukr, vejce, brambory, mrkev atd.), ze stropu visí kusy prosoleného masa.

49. Doupě obrů (ÚS 8)

U vzdálenější zdi se nachází dvojice masivních postelí, 10 stop dlouhých a 5 stop širokých. Uprostřed místnosti obyvatelé navršili neuvěřitelnou hromadu melounových slupek. Mnohé jsou dosti staré a shnilé, takže místnost naplňuje nasládlý pach rozkladu. Dále se v místnosti nachází velká truhla, velká kožešina evidentně slouží jako pelech a otevřený sud.

Sud je plný pramenité vody. Pelech slouží Farkisovi, litému rosomákovi.

Bytosti: Rau a Vech, dvojice zde žijících kopcových obrů, milují melouny. D'Gran je jimi zásobuje, aby obry udržel šťastné. Nová zásilka přichází jednou týdně, ale jen během pozdního léta. Obři milují melouny stejně tolik jako svého domácího miláčka Farkise.

Jeden z obrů je zde, druhý má službu u mostu (oblast 46).

Horský obr: 102 žt; viz *Bestiář* strana 123.

Litý rosomák: 48 žt; viz *Bestiář* strana 66.

Poklad: Truhla je uzamčena dvěma odlišnými zámky (otevření TO 25 a 25) a obsahuje 4150 zl, sbírku použitých zbraní (dva dlouhé meče, tři dýky, těžký palcát, kropáč, bitevní sekera, dvě lehké kuše, mistrovský krátký meč), mistrovský velký ocelový štít a hlavu jinak zničené bronzové sochy lidského muže (trochu menší než v životní velikosti) v hodnotě 20 zl.

Vývoj: Vyjma léta a podzimu, kdy jsou čerstvé melouny, nejsou obři nijak zvlášť oddaní ani D'Granovi ani Chrámu. Zde je jejich doupě, a úplatek 50 zl (nebo jeho ekvivalent) zajistí nevšímavost vůči postavám. Úplatek 250 zl zajistí postavám informace, 500 zl pomoc v boji. Předstírání je k ničemu, protože obry nic jiného nezajímá.

50. Gnolí kasárna (ÚS 5)

V místnosti je spousta kavalců a postelí. Stěny zdobí hrubé malby psů a psovitých humanoidů. Všude se povaluje oblečení, výbava a odpadky.

Část druhá: Chrám všepozření

Je tu 12 postelí. Na podlaze se válí zbytky jídla a zničeného vybavení, ale také 2 torny, láhev oleje, 20 stop provazu, kartáč plný vlasů, náhrdelník ze zubů, brousek a pár dalších součástí vybavení a osobních věcí. Postava, která uspěje v ověřování prohledávání (TO 15), najde bitevní sekeru, dlouhý meč a 10 šípů, vše v dobrém stavu.

Bytosti: Žije zde tucet gnolů, ovšem polovina jich je v jakoukoli chvíli ve službě v oblasti 51. Zbytek odpočívá zde. Budou-li napadeni bez varování, tři zareagují první kolo, jeden v kole následujícím, ale dva zbylí teprve po 1k4 kolech, protože se nejprve budou muset probudit a vyzbrojit.

Gnolové (6): 11, 14, 12, 13, 9, 11 žt; 2k6 zl; viz *Bestiář* strana 130.

Přestože jsou loajální D'Granovi, ze strachu bleskově vyplní příkazy nedalekých kopcových obrů.

Taktika: Gnolové zastaví a vyzpovídají všechny vetřelce, i když nosí chrámové barvy nebo symboly. K projití pomůže úspěšné ověření předstírání.

Vývoj: Přestože nejsou pozorní (postih -10 na ověřování naslouchání), zaslechnou-li zvuk poplachu nebo budou jinak zburcovaní, budou v 1k4 kolech připraveni k boji a přesunou se ke zdroji zvuků věštících problémy nejvyšší možnou rychlostí.

51. Gnolí stráže (ÚS 5)

Dveře vedoucí na jihovýchod jsou oboje zatarasené.

Tato velká místnost má místnost má dvoje dveře umístěné ve vzdáleném jihovýchodě. Severozápadní stěnu zdobí řada hornických nástrojů, jako jsou krumpáče, kladiva a lopaty, pověšených na hácích. Vyhlížejí zaprášeně, jako by je už dlouho nikdo neměl v ruce.

Bytosti: Šestice zde hlídajících gnolů záuť na kohokoli, koho neznají. Bude-li to možné, jeden uhodí zbraní na gong, aby zburcoval další.

Vědí o orcích a kvůli častým nájezdům je nenávidí. D'Gran slíbil, že tam pošle jednoho z obrů, aby je vyvraždil, ale zatím se tak nestalo.

Gnolové (6): 11, 12, 15, 13, 9, 8 žt; 2k10 zl; *Bestiář* strana 130.

Taktika: Gnolové zastaví a vyzpovídají všechny vetřelce, i když nosí chrámové barvy nebo symboly. K projití pomůže úspěšné ověření předstírání.

Vývoj: Výkřiky a hluk boje přivolá během 1k4+1 kol lidi z oblasti 47 a během 1k4+2 kol gnoly z oblasti 50.

Obecné poznámky k orčím jeskyním

Skupina orků, které se Chrám pokusil včlenit do své organizační struktury, se před měsíci vzbouřila a utekla sem a do jeskyní dále na jihu. Nenávidí lidi a gnoly na severu a při vícero příležitostech se s nimi dostali do střetu. Smrtelně se bojí skrytého trpasličího chrámového komplexu dále na jih.

Nepoužívají světlo a místo toho se spoléhají na vidění ve tmě. Mají slušnou organizaci a bude-li to možné, pokusí se bojovat s vetřelci s výhodou množství. Půjde-li boj špatně, rozutečou se. Stále jsou obezřetní a v pohotovosti.

Zaslechnou-li Murant, orčí náčelník obývající oblast 58, odkudkoli z orčího komplexu zvuk boje, ztečuje ke zdroji a bude volat na ostatní.

52. Orčí pozorovatelé (ÚS 1)

Chodba vyhlíží, jako by původně šlo o přírodní tunel vzniklý nerovnoměrným chladnutím lávy před stoletími. Prudce se zdvihá vzhůru na jihovýchod.

Chodba a průchod vedoucí na jih jsou až na do kamene vysekaného schodiště vedoucího na jih přírodním výtvořem.

Bytosti: Trvale zde v polovině schodiště hlídají dva orkové. Naslouchají (naslouchání +1) nebo číhají na otevření dveří (vidění ve tmě jim umožňuje dohlédnout do poloviny chodby). Zpozorují-li nějakou známku přítomnosti vetřelců, stáhnou se do oblasti 57 a varují zdejší strážce.

Orkové (2): 5, 7 žt; 2k10 zl každý; viz *Bestiář* strana 203.

53A. Poplach

Orkové z oblasti 53B zde v polovině jeskyně natáhli přes podlahu tenký nástražný provázek. Postavy musí uspět v ověřování všimání (TO 22), aby ho spatřily. Jinak postava s pravděpodobností 01-80 na k% na napnuté lanko šlápně. Stane-li se tak, rozeznějí se zvonky na obou koncích a varují orky v oblasti 53B. Ti ostatně stále mohou zaslechnout postavy, i když se vyhnou lanku.

Část druhá: Chrám všepozření

53B. Útočný vůz (ÚS 4)

Uprostřed místnosti se nachází uzavřený vůz s vysokými stěnami, obložený pláty kovu a vybavený střelnými nářadím. Po podlaze leží roztroušené nářadí a kusy odpadového železa.

Vůz je novinkou vyrobenou v rámci příprav na vážný nájezd na gnoly na severu. Je široký 7 stop a dlouhý 10 stop včetně zadku s dvojicí ojí pro „tlačné“ orky. Čtyři orkové ho dokáží tlačit poloviční rychlostí; vyjma oblasti zezadu mají kryt devět desetin (jsou jim vidět jen kusy nohou). Ve voze je místo pro dvě osoby (kryt rovněž devět desetin), vyzbrojené dvojicí otočných masivních opakovacích kuší (útočný bonus +1)

Bytosti: Posádkou je zde šestice orků, připravujících k akci útočný vůz. Zaslýchnou-li hluk (především pak zvonky z oblasti 53A), jsou připraveni použít vůz v boji. Popojedou s ním do ústí průchodu, čímž ho úspěšně zablokují. Odtáhnou ho, jen dostanou-li se vetřelci nebezpečně blízko. Vzhledem k tomu, že jen orkové ve voze mají výhled ven, budou své pobratimy navigovat, co mají dělat. Jakmile bude vůz v požadované pozici, jsou „tlační“ orkové volní pro boj.

Orčí střelci (2): 9, 5 žt; 2k10 zl každý, opakovací kuše (dostřel +1); viz *Bestiář* strana 203.

Orčí úderníci (4): 7, 8, 5, 6 žt; 2k10 každý; viz *Bestiář* strana 203.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Přítomnost orčího útočného vozu zvyšuje ÚS setkání o 1. Zvyš odměnu za porážku orků o 50%.

54. Více pozorovatelů (ÚS 2)

Tato obrovská jeskyně se zdvihá jižním směrem. Podél východní zdi a na podlaze rostou houby.

Houby nejsou nebezpečné.

Bytosti: V severním průchodu ve tmě (skrývání +0) čeká čtveřice orků s opakovacími kušemi, aby ostřelovali přicházející vetřelce. Ve skutečnosti nejsou připraveni k boji a zareagují až na vstup nepřátel do jeskyně – pokud je ovšem předtím neuslyší

Orčí střelci (4): 5, 6, 7, 4 žt; 2k10 zl každý; opakovací kuše (dostřel +1), naslouchání -1, všímání -1; viz *Bestiář* strana 203.

55. Sklad

Průchod končí v další velké jeskyni. Střed je výše než okraje, „podstavec“ je vysoký asi 5 stop.

Na jižním sníženém konci orkové ukryli zásoby ukradené silám Chrámu. Vedle 50 stop provazu, hrstky dřevěných prken, velkého zvířecího postroje, balíku silného sukna, soudku plného hřebíků a nějaké křídly tu jsou sudy s vodou, pár beden a vaky s jídlem (poněkud postarším).

56. Zakázaná jeskyně

Místo vyhlíží prázdně a pustě. Do kamene ve středu podlahy kdosi načmáral velkou orčí lebku, kladivo a šipku mířící na jihovýchod.

Před týdny orkové prozkoumávali oblast na jihovýchod od této místnosti. Odtamtud je vyhnaly pasti a mocný golem (viz níže). Vyprávěním události narostly a tak teď orkové věří, že tam straší trpasličí božstvo.

57. Orčí stráž (ÚS 6)

Je zde šest postelí ze slámy a kůží roztroušených po celé jeskyni. Západní výklenek je ve skutečnosti tmavá jáma.

Jáma je 18 stop hluboká a slouží jako latrína a popelnice. Není v ní nic cenného, ale smetí obývá obří střevlík (viz níže). V každé posteli je mezi slámou ukryt vak nebo balík s prostým vybavením a osobními věcmi (brousek, nějaké nářadí, svíčka atd.). U jedné postele je přenosné beranidlo.

Bytosti: Sídli zde dva odlišné typy bytostí.

Obří střevlík: V jámě žije obří střevlík. Orky, zdroj potravy a materiálu ke stavbě hnízda, neobtěžuje. Orkové sami se ho obávají a tak od nich má pokoj. Napadne každého, kdo se spustí dolů jámou.

Obří střevlík: 13 žt; viz *Bestiář* strana 284.

Orkové. Bydlí tu šestice dobře vyzbrojených a vystrojených orků, každý s jednou úrovní válečníka. Budou-li zde bojovat, pokusí se alespoň jednoho útočníka shodit do jámy zatlačením. Jsou zcela oddáni svému vůdci Murantovi a bez zaváhání pro něj padnou.

Orčí Vá12 (6): 17, 15, 16, 14, 20, 16; viz Doplněk 3.

Část druhá: Chrám všepozření

Vývoj: Zdejší orkové dají přednost střetu s nepřítelem v prázdné jeskyni na severu nebo, bude-li to možné, na schodišti vedoucím na jih.

58. Orčí vůdce (ÚS 5)

Tato jeskyně podivně páchne, ale vyhlíží temně a prázdně. Strop je 18 stop vysoko. Z jihozápadní stěny visí dřevěná plošina, ale nevyhlíží bezpečně a není k ní snadný přístup.

V nejnižší části se skrývá hromada kožešin a kůží sloužících Murantovi jako postel.

Dřevěná plošina, vybudovaná dávnými trpaslíky, aby se dostali k rudné žíle, skutečně není bezpečná. Bude-li zatížena více než 100 librami zátěže, utrhne se a spadne (z výšky 10 stop) na podlahu.

Bytosti: Sídli zde Murant, vůdce orků (je předčasně nazývat je „kmenem“ nebo Muranta „náčelníkem“). Murant je barbarem na páté úrovni s oblibou otráveného ostří. Do bitvy se zapojuje se sekerou potřenou jedem velkého štíra (TO 18 1k6 bodů síly/ 1k6 bodů síly).

Jako prilbu nosí lebku velkého ještěra a zbroj pokrývají drobné fetiše – pírká, kosti, zvířecí lebky, mince a tak podobně.

Murant: Ork muž Bbr 5; 47 žt; viz Doplňk 3.

Vývoj: Murant je tam, kde jsou jeho vojáci. Zaslouchne-li zvuk boje, nejprve zajde do oblasti 57, aby shromáždil zdejší orky. Stejně jako zdejší orkové dá přednost boji s nepřítelem mimo své prostory, a tak spíše za vetřelci přijde, než aby je nechal přijít k sobě.

Poklady: V malém výklenku své postele (nalezení TO 18) ukrývá Murant vak. V něm se nachází tři další flakónky se štířím jedem, *lektvar zhojení lehkých zranění*, 89 zl, tři drahokamy v hodnotě 50 zl, kvalitní zámek (otevření TO 30) s klíčem a *bezedný hrnek* (viz Doplňk 1).

59. Doupě (ÚS 3)

Podlaha jeskyně je rovná a hladká. Ke stropu se zdvihá hrubé točité schodiště mizící v díře 20 stop nad podlahou. Po místnosti je roztroušeno pár kostí, zlomená čepel nože a rozbitý keramický hrnek.

Schodiště postavili trpaslíci, aby se dostali k bohatému úseku rudné žíly, kde také vytvořili další jeskyni o stejné velikosti jako je dolní. Staré rozvrzané schodiště je dostatečně pevné, aby uneslo obvyklou zátěž (jinými slovy, není nebezpečné), ale při použití vydává děsivé zvuky. Ověření tichého pohybu má postih -20.

Místnost na vrcholku schodiště je v podstatě stejná jako ta dole vyjma toho, že zde schodiště končí. V jižní části místnosti je velké společné nocležné z přikrývek a kusů látky. Nacházejí se na něm malí, slabí a evidentně týraní orkové. V západní části je malá svatyně s kamenným idolem, kdežto ve východní části je hromada nejrůznějšího vybavení.

Bytosti: Je zde šest orků, dvanáct orkyň, šest dětí a jeden koboldí otrok. Bojovat budou jen muži, a to až do smrti. Dokonce i koboldí otrok je příliš utýraný na to, aby bojoval.

Orkové (6): 5, 6, 5, 4, 3, 7 žt; 2k10 zl každý; viz *Bestiář* strana 203.

Poklady: Ve svatynce se nachází kamenná soška Grúmše, boha orků, s jediným okem z hematitu (hodnota 50 zl). Hromada vybavení sestává z 50 stop hedvábného provazu, kotvičky, přenosného beranidla, páru dýk, tři velkých kamenů, stříbrné mísy (zašlé a omlácené, ale stále v hodnotě 50 zl), kroužkové košile, lucerny, malého ocelového zrcátka a 10 stop řetězu.

60. Orčí doupě (ÚS 5)

Orčí střelci vystřeli, jakmile se postavy objeví, takže postavy pravděpodobně uvidí (zvláště mají-li s sebou světelný zdroj) to, co je popsáno níže.

Chodba končí stěnou kovu – šesticí pavéz, některé se symbolem černého trojúhelníku (čtyři vzpřímené a dvě na nich položené), spojených řetězem a provazem do ocelové stěny vysoké 7 stop a dlouhé napříč 12 stop, které blokují chodbu. Malé mezery poskytují právě tak dost místa na to, aby se skrze ně dalo střílet.

Jeskyně samotná není příliš zajímavá – tucty slamnů na spaní a postelí z hromad hadrů a oblečení, velká dřevěná truhla, sud se 42 šípy poblíž vstupu a hrozivý symbol červeného oka namalovaný na podlahu je vše, co se zde nachází

Bytosti: Žije zde sedm orků s luky, dvacet orkyň, deset dětí a tři gobliní otroci.

Bojovat budou jen orčí muži a otroci, přičemž goblini budou bojovat jen tak dlouho, dokud budou poblíž mužští orkové.

Orkové (7): 4, 6, 6, 5, 7, 4, 5; 2k10 zl každý; dlouhý luk (dostřel +1); viz *Bestiář* strana 203.

Goblini (3): 4, 6, 5 žt; neozbrojení (boj zblízka +2, 1k2 body stínového zranění); viz *Bestiář* strana 133.

Část druhá: Chrám všepozření

Taktika: Dvojice orků trvale hlídá a udržuje formaci ze štítů. Zpoza ní dokáží najednou střílet až čtyři střelci. Při napadení se budou pokoušet udržet štítovou stěnu tak dlouho, jak to jen půjde – kdokoli se bude snažit ji odsunout, bude se muset popasovat v ověření síly s orky.

Poklady: Truhla není zamčená a zámek sám vyhlídá, jako by byl násilně otevřen. Vevnitř jsou uloženy nalezené trpasličí předměty:

- zvětšovací sklo
- pár cínových konviček s vytepaným trpaslíkem (hodnota 100 zl každá)
- keramický hrnek s vyobrazeními trpaslíků na ponících (hodnota 50 zl).
- džbán trpasličího piva, stále zazátkovaný a neporušený
- stříbrný Moradinův symbol (hodnota 25 zl)
- trpasličí hedvábná róba (hodnota 35 zl)

Obecné poznámky k trpasličímu chrámu

Oblasti 61 – 68 tvoří trpasličí chrámový komplex zasvěcený Moradinovi, vybudovaný během hloubení dolů a poté novými obyvateli víceméně ponechaný na pokoji.

Není-li jinak řečeno, všechny stropy jsou 20 stop vysoko. Dveře jsou kamenné (tvrdot 8, 60 žt, vyrazení TO 28 při zamčení, otevírání zámku je uvedeno u každých dveří).

Nikdo v dolech neví o tajných dveřích spojujících oblasti 69 a 70.

61. Uzavřené dveře (ÚS 8)

Tyto kamenné dveře nesou zrcadlová zobrazení dračích hlav vystupujících z hlavic kladiv.

Past: Dveře (tvrdot 8, 60 žt, vyrazení TO 28) jsou zamčené a opatřené automatickým zámkem, který je zamkne pokaždé, když jsou zavřeny. Klíč se ztratil už před dávnou dobou, takže zámek musí být překonán. Otevření zámku je TO 25, ovšem pokud se postavy nejprve nepokusí zámek ohledat (prohledávání TO 30), tak mechanismus aktivuje za dveřmi umístěnou past. Kouzlo *zaklep* nebo použití *gongu otevírání* dveře sice odemkne, ale ponechá aktivované propadlo. Propadlo je 10 stop široké a dlouhé, s hloubkou 40 stop a osazené rozeklanými kůly, které „útočí“ s bonusem +10 (1k4+1 kůly se zraněním 1k4+5 za úspěšný zásah). Propadlo je nastavené tak, že pro otevření musí být jižní konec zatížen 100 librami. To znamená, že do propadla spadne nejspíš víc než jedna postava, pokud se budou držet blízko u sebe. TO nalezení pasti je kvůli důmyslné konstrukci vysoké. Propadlo se po 5 minutách samo zavře (a past deaktivuje až do nové aktivace mechanismem zámku).

Propadlo (hloubka 40 stop): N 8; hod na útok není nutný (4k6); +10 boj tváří v tvář (1k4 kůly za 1k4+5 zranění úspěšného zásahu), záchranný hod na reflexy (TO 20) k vyhnutí se; prohledávání (TO 30); vyřazení mechanismu (TO 30).

Poklady: Na dně propadla leží dva mrtví orkové. Jeden u sebe má mistrovskou sadu zlodějského vybavení, dlouhý meč, krátký meč, lehkou kuši s 12 mistrovskými šipkami, okovanou koženou zbroj a 24 zl. Druhý je oblečen v kyrysu, je ozbrojen urgrošem a dýkou, a nese 50 stop lana, 10 zl a 43 st.

62. Křtitelnice

Této malé místnůstce dominuje kamenný bazének, v současnosti prázdný, široký 5 stop a na čtyřech mramorových nožkách se zdvihající 2 stopy nad podlahu. Leskne se, jako by byl vyroben z jediného obřího drahokamu, nejspíše smaragdu, obrobeneho do tvaru mísy. Stěny nesou zjevně idealizované podoby silných, pohledných trpaslíků vyrytých širokými tahy a s hranatými liniemi. V každém rohu se nachází kamenný idol nesoucí symbol kladiva a kovadliny.

Křtitelnice je ve skutečnosti z mramoru a drahokamový vzhled poskytuje nyní ztracené duchovní kouzlo 7. úrovně. Nalije-li trpasličí Moradinův kněz do křtitelnice vodu (až osm pint (cca 4 litry) denně), ta se ihned stane svěcenou, jako za použití kouzla *požehnej vodu*. Bude-li nalita jiná kapalina nebo nalije-li vodu někdo jiný než trpasličí Moradinův kněz, začne ihned vřít a vybuchne v oblaku přehřáté páry zraňujícím za 1 život za pintu všechny v místnosti (úspěšný záchranný hod na reflexy TO 20 sníží zranění na polovinu), který také ihned zmizí

63. Relikviář (ÚS 10)

Dveře jsou zamčené (otevření TO 30).

V předsíni leží přede dveřmi dvojice mrtvých orků. Jsou pečlivě okradeni a zbývající oblečení je opáleno a začerněno.

Část druhá: Chrám všepozření

Jakmile jsou dveře otevřeny, použij následující popis.

Tato místnost v podobě kříže, 60 stop dlouhá a 40 stop široká, je tichá. Stěny zdobí stříbrné a tmavě modré drapérie. Ve středu místnosti se nachází 10 stop dlouhý, 4 stopy široký a 2,5 stopy vysoký podstavec, s vrcholem pokrytým tmavomodrým sametem. Na něm je usazeno šest stříbrných koulí ozdobených drahými kameny.

Pasti: V místnosti se nachází dvě pasti.

Vstupní past: Na dveře byl seslán *strážný znak*, ale orkové ho aktivovali. Druhý *strážný znak* čeká na podlaze bezprostředně za dveřmi.

Strážný znak: N 4, zášleh chladu (5k8) s dosahem 5 stop; záchranný hod na reflexy TO 14 poloviční zranění; prohledávání (TO 28); vyřazení mechanismu (TO 28).

Podstavcová past: Dotknutí se kterékoli koule bez pronesení hesla „Moradin je mocný“ aktivuje kouzelnou past. Větrelec musí uspět v záchranném hodů na výdrž (TO 22) nebo bude *proměněn* (jako kouzlem *proměň cokoli* seslaným sesilatel 15. úrovně) na trpaslíka. Současně musí uspět v záchranném hodů na vůli (TO 17), nebo bude *podroben* (jako kouzlem *podrob osobu*) k tomu, aby koule chránil před uzmutím, poškozením nebo jakoukoli jinou úhonou. Efekty lze brát, jako by je způsobil sesilatel na 10. úrovni.

Podstavcová past: N 10; oběť bude *proměněna* a *podrobena*; zruší záchranný hod na výdrž (TO 22), respektive na vůli (TO 17); prohledávání (TO 33); vyřazení mechanismu (TO 33).

Poklad: Šestice koulí (*kladivokouli*) jsou kouzelné předměty spojené s vírou v Moradina. Viz Doplněk 1 pro více informací o těchto předmětech.

64. Moradinův chrám

Místnosti dominuje velký oltář v podobě kovadliny, 5 stop široký a 10 stop vysoký. Z jedné strany k němu míří kamenné schody. Na vrcholu oltáře září dvojice drahokamů jako oheň. Stěny zdobí mistrné podoby trpaslíků s kladivy a podlaha je z mozaiky zobrazující drobná šedobílá kladiva. Jihovýchodní stěna nese velké trpasličí runy.

Schodiště u východní zdi vede na plošinu s kamennými dveřmi ozdobenými dalšími trpasličími runami.

Jde o chrám Moradina, rodového božstva trpaslíků, vybudovaného a opuštěného před lety horníky. Runy říkají: „Moradin zničí hříšníky, ale odmění věrné.“

Místnost je pod trvalým vlivem kouzla *posvěcení*. Jestliže dobrý kněz bude povolávat pozitivní energii (odvracení nemrtvých proti TO 20) a bude stát na vrcholu schodiště vedoucího k oltáři, objeví se na oltáři +2 *válečné kladivo* (po 24 hodinách se stane nekouzelnou mistrovskou zbraní). Funguje to jen jednou týdně.

Tajné dveře jsou tajné z obou stran (odhalení prohledávání TO 22 zevnitř a 30 zvenčí) a zamčené (otevírání zámků TO 32).

Bytosti: Když někdo vstoupí do místnosti, doslova ze země (na místě označeném na mapě „G“) vystoupí golem vypadající jako

8 stop vysoký trpaslík (proporce zachovány). Vynořování trvá jedno kolo a tak nikoho nezaskočí. Napadne jakéhokoli netrpaslíka v místnosti, není-li mu trpasličím Moradinovým knězem řečeno, ať toho nechá (pak se zanoří zpět do podlahy). Golem neopustí místnost a je-li místnost prázdná, zanoří se.

Kamenný golem: 110 žt; viz *Bestiář* strana 136.



65. Komnata tajemství

Tato místnost, velká 25 čtverečních stop, má podlahu dovedně vytvořenou z mramoru. Klenutý strop má obsidiánové opěry vystupující ze stěn. Převládá zde matné světlo, slaboučký zvuk modliteb a zápach hlíny.

Ze středu klenby visí na stříbrném řetězu ve výšce asi 5 stop nad podlahou smaragd o velikosti vejce. Leskne se nepřirozeným světlem.

Smaragd je reliktem Moradinova kultu a obsahuje esenci trpaslictví. Trpaslíci, kteří se ho dotknou, jsou naplněni vědomostmi o své rodové linii a různými náhodnými fakty o svých předcích. Netrpaslík, který se dotkne kamene, je po dobu 10 kol pod vlivem kouzla *zmatek* (vůle TO 16). Dotyk musí být vědomý a dobrovolný –

Část druhá: Chrám všepozření

postavy, které se dotknou kamene proti své vůli, nepocítí žádný efekt (jinými slovy, smaragd nelze použít jako zbraň).

Poklad: Stříbrný řetěz má hodnotu 100 zl. Smaragd má hodnotu 1000 zl, ovšem kvůli jeho schopnostem za něj trpaslíci zaplatí až 5000 zl.

66. Kněžská apartmá

V místnosti se nachází šestice malých leč dobře vyrobených postelí, pár kamenných polic na knihy, nízký skleněný stůl a dvě velké truhly. Police jsou většinou prázdné, ale stále v nich je pár knih. Na stolku stojí bronzová konvice.

Tajná schránka pod jedním z kamenů ve zdi naproti dveřím skrývá velký zlatý klíč. Klíč má hodnotu 25 zl a otevírá dveře (současně deaktivuje past) v oblasti 67. Všechny knihy jsou v trpasličtině a diskutují různé aspekty víry v Moradina.

Poklad: Bronzová konvice má hodnotu 20 zl. Obě truhly jsou nejenom masivní (tvrdość 5, 30 žt, vylomení TO 25), ale i s kvalitním zámkem (otevření TO 30). První truhla obsahuje šest zelených a šedých kněžských rouch velikostí tak na trpaslíka a zlatou kadidelnici (hodnota 175 zl), druhá šest těžkých palcůtů, šest obleků velikostně na trpaslíka a váček se třemi hromovci.

67. Chrámová pokladnice (ÚS 12)

Dvojitě vstupní dveře jsou zamčené (otevření TO 32) a chráněné pastí. Jsou vyrobené ze železa, o síle 5 palců (tvrdość 10, 150 žt). Ve středu každých dveří je velká klíčová dírka vytvarovaná do podoby trpasličí tváře s otevřenými ústy. Před dveřmi na podlaze lze najít (prohledávání TO 30) pod deskou skrytou klíčovou dírkou. Není-li toto zařízení zneškodněno nebo deaktivováno (vyřazení mechanismu TO 32), když jsou otevřeny dveře, spadne do prostoru bezprostředně před dveřmi kamenný blok o rozměrech 20 x 20 stop x 3 stopy. Učinný hod na útok pro všechny postavy pod kamenem, které jsou (nevědí-li nějak o pasti) zaskočené, s bonusem +20. Zasažení utrpí 10k6 bodů zranění.

Padající blok: N 12; drtivý útok +20 (10k6); prohledávání (TO 30); vyřazení mechanismu (TO 32).

Uprostřed místnosti je čtvercový kamenný stupeň nesoucí na všech stranách Moradinův symbol. Nachází se na něm různé předměty, většinou ozdobené zlatem. U zdi jsou tři těžké, železem okované truhly.

Poklad: Ve třech zamčených (TO 26) truhlách je 3000 zl. Na stupínku lze nalézt následující: krabička vykládaná zlatem s podobami trpaslíků v kovárně (hodnota 250 zl) s 10 ametysty v hodnotě 200 zl jeden; zlatá urna (hodnota 300 zl); malá zlatá Moradinova soška (hodnota 1000 zl); nekouzelná svatá kniha se stříbrným kováním zdobená drahokamy (hodnota 400 zl).

68. Moradinova hodovní síň

Rozsáhlou síň korunuje klenutý strop s klenbou pokrytý reliéfy. Po celé délce místnosti běží dlouhé kamenné stoly a nad každým z nich visí na masivním řetězu lustr z oceli.

Na jednom stole stojí stříbrný táč a stolní servis, na druhém bronzová harfa.

Z místnosti vede šestice dveří.

Táč a souprava mají hodnotu 200 zl, harfa 75 zl.

Dveře vedou do malých místností. Dvě nejbližší vchodu jsou soukromé jídelny, každá s kulatým stolem, šesti židlemi a rozedranými tapiseriemi zasvěcenými Moradinovi a kovadlině.

Střední pár dveří vede do kuchyní vybavených troubami, špajzy a dřezy.

Nejvzdálenější dveře vedou k latrínám.

69. Hydra (ÚS 7)

Podlaha této nesmírné jeskyně je neopracovaná a sklání se ke středu. Kameny a balvany, vyplňující místo, pokrývá vlhkost.

Vede odsud tunel do Stalagosu. Nachází se ve středu severní zdi, ale zakrývají ho balvany.

Bytosti: Udělala si zde doupě hydra. Jde o spojence orků z oblastí 52-60, kteří ji čas od času krmí. Častěji ale musí proklouznout do kalderového jezera a zde pátrat po nehojně potravě.

Hydra, sedmihlavá: 86 žt; viz *Bestiář* strana 156.

Past: Nejjižnější část jeskyně je nebezpečná. Budou-li se tady potulovat delší dobu postavy, dojde k menšímu sesuvu. Vše do vzdálenosti 20 stop od stěny jeskyně utrpí 3k6 bodů zranění; úspěšný záchranný hod na reflexy (TO 15) sníží zranění na polovinu. Hydra ví, že tam nemá chodit.

Část druhá: Chrám všepozření

Poklady: Mezi kameny ve východní části místnosti (prohledávání TO 15) je pár polámaných kostí, mistrovský dlouhý meč a mistrovský velký ocelový štít.

70. Velká jeskyně

Tajné dveře na západě jsou výborně skryty (nalezení prohledávání TO 22). Otáčí se ve středu, když je stisknut kamenný knoflík (nachází se na obou stranách).

Obecné poznámky k jižnímu vstupu/ Vzdušnému chrámu

Jde nejenom o nejčastěji používaný vstup do Dolů, ale poblíž leží i Vzdušný chrám, jeden ze čtyř chrámů zasvěcených živlům v Dolech. Vsup tak ovládají jeho síly – jediná skutečnost, která mu i přes relativní slabost (ve srovnání s ostatními chrámy) zajišťuje reálnou moc.

Původně se jednalo (oblasti 73 – 95) o trpasličí obytný komplex.

Komplex oblastí 71 – 82 má tři stupně ostražitosti. Když dorazí postavy, vládne vždy stupeň A. Dojde-li k útoku (ať zde nebo u hlavního vstupu), přejde se na stupeň B a zůstane se na něm po celý následující týden. Přejde-li útok při stupni B, přejde se na stupeň C a zůstane se na něm po týden. Poté se poklesne na stupeň B, a po měsíci opět na základní stupeň A.

A. Nevšímavost. Hlavní vstup je zavřený, ale nikoli zajištěný, u strílen (oblasti 80A a 80B) nikdo není (gnolové se tam přesunou po vyhlášení poplachu). Všechny strážce si berou 10 na naslouchání a všímání, ale mají postih -5 za nezáměr.

B. Ostražitost. Hlavní vstup je zavřený a zajištěný. U strílen hlídají gnolové, ale situaci venku nesledují (není-li vyhlášen poplach nebo nebudou-li se útočníci po déle než tři kola zdržovat průnikem skrze hlavní vstup). Všechny strážce si berou na naslouchání a všímání 10 (bez postihu).

C. Nebezpečí. Hlavní vstup je zavřený a zajištěný. U strílen hlídají gnolové, sledují co se děje venku a zaútočí na kohokoli, kdo zjevně nepatří k chrámu (není oblečen do barev Chrámu nebo není v doprovodu někoho v barvách Chrámu). Všechny strážce si berou na naslouchání a všímání 10 (bez postihů).

Všechny strážce i ostatní osoby nosí černý železný trojúhelník Staršího oka všech žvlů doplněný malým stříbrným a bílým kruhem. Jejich oděni dominuje černá barva.

Oblasti 71 – 82 osvětlují louče v železných držácích. Není-li jinak řečeno, všechny stropy jsou ve výšce 20 stop a dveře jsou dřevěné (tvrdost 5, 15 životů, vyražené TO 18 při zamknutí; TO otevírání zámků je uvedeno v každé oblasti).

Obyvatelé znají rozvržení místností 71 – 96 a obecné schéma celých dolů. Vědí, že je v kráteru jezero, že přes něj vedou tři mosty na ostrov, kde žijí vládci. Fachiš a Chorant mají každý *malý vzdušný klíč*.

71. Chrátové strážce (ÚS 4)

Jeskyně má velmi vysoký strop. Ve středu místnosti vytváří 10 stop vysoký a 15 stop široký podstavec jakousi hrubou věž se stěnami připomínajícími cimbuří a poskytujícími ochranu tomu, kdo stojí na vrcholku podstavce. Z jihovýchodu vane silný vítr.

Trpasličí umístili věž do bránitelné pozice zcela záměrně. Tvorové na vrcholku věže mají poloviční zákryt a zákryt devět desetin, pokud se příkrčí.

Na východní straně věže je dřevěný žebřík, kterým se na věž dostanou hlídky – jsou-li napadeny, jednoduše vytáhnou žebřík nahoru.

Bytosti: Na strážce je zde šest lidských válečníků vyzbrojených dlouhým lukem; viz Doplněk 3.

Lidé Váil (6): 9, 4, 6, 5, 5, 7 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Zastaví a vyzpovídají všechny vetřelce, i když nosí chrátové barvy nebo symboly. K projití pomůže úspěšné ověření předstírání.

V boji využijí maximálně výhody poskytované věží a budou bránit chám na jihu s divokou oddaností. Zatímco budou bojovat, budou ječet varování pro strážce na jihovýchodě a severovýchodě.

Vývoj: Bude-li to možné, strážce z oblasti 72 přijdou za 2 kola po vyvolání poplachu na pomoc. Naopak zaslechnou-li varování z oblasti 72 nebo 73, poběží tam co možná nejrychleji na pomoc.

72. Chrátové strážce (ÚS 6)

Z východu vane silný průvan. Jeskyně vypadá prázdná a na dvojici rezavých železných kbelíků ležících v západní polovině jeskyně.

Část druhá: Chrám všepozření

Bytosti: Ve východní části jeskyně se skrývají 4 gnolové a jejich půlorčí velitel Graud (barbar na 4. úrovni), připraveni přepadnout kohokoli přicházejícího ze západu. Zatímco budou bojovat, budou ječet varování pro stráže na jihu a východě.

Graud má dlouhé, divoké vlasy a jizvy po většině těla. Oblečen je do kroužkové košile, krátkých kalhot a ničeho dalšího.

Gnolové (4): 14, 11, 10, 10; 2k10 zl každý; viz *Bestiář* strana 130.

Graud: Půlorok muž Bbr 4; viz Doplněk 3.

Taktika: Gnolové jsou tak často napadáni orky, že kdokoli přichází ze západu, je automaticky napaden. Zastaví a vyzpovídají všechny vetřelce, i když nosí chrámové barvy nebo symboly. K projití pomůže úspěšné ověření předstírání.

Vývoj: Bude-li to možné, stráže z oblasti 71 přiběhnou zdejším na pomoc (za 2 kola po vyhlášení poplachu). Zaslechnou-li stráže varování z oblastí 71 nebo 73, poběží tam co možná nejrychleji pomoci.

73. Vzdušný chrám (ÚS 8)

Místnost, vysoká 25 stop, je až na vzdálený šepot tichá, jako kdyby vítr hrál se sluchem nějakou podivnou hru. Místnosti vévodí 15 stop vysoké pódium s přístupovým schodištěm na každé straně. Pódium i schody jsou ze zářivě bílého mramoru zdobeného stříbrným vykládáním.

Jižní stěna nese živé malby větrného víru nasávajícího lidi, elfy, trpaslíky, půlčiky a gnómy a pohazujícího s nimi jako s panenkami. Severní stěna nese sérii osmi bílostříbrných tapisérií, z nichž každá znázorňuje příšernějšího démona než ta předchozí.

Celá místnost je znesvěcená tak, jak je popsáno u kouzla *znesvěcená půda*. Navíc k efektu *ochrany před dobrem* a profánnímu postihu -4 na odvracení nemrtvých (+4 na jejich ovládní) mají zlé bytosti po dobu pobytu v místnosti garantovanou *volnost* (jako od stejnojmenného kouzla).

Na vrcholku pódia je okrouhlá plošina z alabastru lemovaná stříbrem, se stříbrnými koncentrickými kruhy na sobě. Tento oltář má výšku 20 palců a průměr 10 stop. Na oltáři leží stříbrná trumpeta a bíle malovaná kadidelnice s jedním kouskem kadidla spočívající na trojnožce.

Bytosti: Nespí-li (oblast 75), pak je zde obvykle Fachiš, kněz na 7. úrovni. Jde o pomeššího, holohlavého a tlustého muže s černou kozí bradkou. Nosí okrovou róbu a (vedle symbolu Vzdušného chrámu) dlouhou stříbrnou šerpu. Je veleknězem Vzdušného chrámu, jeho pomocníci je Chorant (viz oblast 74).

Fachiš: Člověk muž Knz7; 50 žt; viz Doplněk 3.



Část druhá: Chrám všepozření

Taktika: Při ohrožení využije Fachiš kadidelnici k vyvolání velkého vzdušného elementála, aby napadl vetřelce, a pak na nepřátele sešle *zmatek* a *znehybni osobu*. Je nedůvěřivý vůči komukoli – Chrámové symboly a odění nepomohou. Ve skutečnosti očekává útok a zradu spíše od agentů jiného živlového chrámu než od vetřelců z vnějšku (protože ti jsou mnohem vzácnější). Pokud není zjevné, že zde vetřelci mají co pohledávat, zareaguje na ně nepřátelsky.

Poklad: Pod oltářem, který jde na jedné straně posunout (všimnutí si prohledávání TO 20, provedení síla TO 22), se skrývá *vzdušný meč*. Fachiš plánuje jím brzy odměnit Keliala (viz níže). Trumpeta má hodnotu 100 zl, kadidelnice 250 zl. **Vývoj:** Muže se odehrát několik možností vývoje.

Tapiserie: Nezlá bytost, dotknuvši se některé z tapisérií, musí uspět v záchraném hodu na vůli (TO 20), jinak se stane dočasně nepřítelna jako pod vlivem kouzla *zmatek* seslaném sesilatelem a 12. úrovni.

Kadidelnice a trumpeta: Zapálí-li někdo kadidlo v kadidelnici a zaduje-li na trumpetu, objeví se velký vzdušný elementál, jako by šlo o *kadidelnici ovládnání vzdušných elementálů*. Oba předměty fungují jen na vrcholu pódia a jen jednou denně. Vyvolaný elementál je zlého přesvědčení. Nezlá bytost, která se dotkne některého z předmětů, bude považovat kontakt za zneklidňující. Zaduje-li na trumpetu někdo, kdo není uctívačem Staršího oka všech živlů (nebo Tharizduna), musí uspět v záchraném hodu na vůli (TO 20), jinak na dobu 2k6 hodin zešílí a poté utrpí trvalou ztrátu 1k4 bodů moudrosti. Během šílenství postava deklamuje a blouzní a nemůže nic dělat.

Posily: Zaslechne-li zde Chorant boj (TO kvůli vzdálenosti a zavřeným dveřím nejméně 3), dorazí na místo po třech kolech s kostlivci.

Zrada: Uvidí-li Chorant, že Fachiš pravděpodobně zemře, pokusí se vyjednávat s jeho vrahy a nabídne jim svou pomoc za Fachišovu smrt a opuštění chrámu.

Oltář a klíč: Budou-li postavy stát na vrcholku oltáře, dotknou se *velkého vzdušného klíče* a řeknou „Vitr rozmetá ty, kteří se nám protíví“, budou „požehnány“ klíčem a nyní mohou volně otevřít Vzdušné dveře (oblast 36 Vnějšího okruhu), ať už klíč mají či ne.

Zničení oltáře: Bude-li okrouhlá alabastrová plošina zničena (tvrdot 8, 90 žt, rozbití TO 35), zmizí efekt *znesvěcené půdy*, kadidelnice a *vzdušný meč* trvale ztratí své schopnosti (elementál vyvolaný kadidelnicí ihned zmizí) a dvě kola poté zde začne vzduch bouřit a strop začne prskat a padat. Každý v místnosti musí uspět v záchraném hodu na reflexy (TO 20) nebo bude zraněn za 3k6 životů. To vše bude trvat 1k4+1 kolo a následkem bude poškozené pódium. Bude-li přítomen Fachiš, zešílí a zůstane v místnosti i před hrozcí nebezpečí.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Kvůli kouzlu *znesvěcená půda* odměň postavy navíc 10% zkušeností za každou nestvůru zde poraženou.

73A. Prázdna kasárna

V místnosti je deset lůžek a dlouhý stůl pokrytý oblečením, výzbrojí a jídlem. Po místnosti je roztroušeno deset stoliček. Na každé zdi je namalovaný stříbrný kruh.

Tyto strážce hlídají v oblastech 71, 81 a 78.

74. Chorantin pokoj (ÚS 8)

V rozích této velké ložnice stojí kostry medvědů naaranžované do výhružných pozic. Střed místnosti okupuje kruhová postel a nad ní se ve výšce 8 stop vznášá 2,5 stopy široká koule rudooranžového světla pokrytá vířícími úlomky kostí. U stěn se nachází komoda, šatník a železné police naplněné knihami.

Předmět uprostřed místnosti je *koule duchů*. Ta umožňuje Chorant ovládat dvojnásobný počet kostlivců než je obvyklý počet, dokud se nemrtví nevzdálí na více než 250 stop od koule (efekt pokrývá oblasti 71-81). Úspěšné odvracení koule zničí (bere se, jako by měla VT 10). Je-li koule zničena, všichni nemrtví znehybni a to na tak dlouho, dokud si je nebude schopná znovu podřídít své vůli (v obvyklém rozsahu). *Kouli duchů* nelze poškodit fyzickým útokem a nelze ji přesunout.

Knihy na policích se zabývají živlem Vzduchem a uctíváním zlých božstev.

Bytosti: Žije zde Chorant, kněžka na 4. úrovni, a čtyři velcí kostlivci (hnědí medvědi). Její milý Graud zde sice také bydlí, ale momentálně je v oblasti 72. Chorant nejprve kouzly vylepší kostlivce a pak je pošle do útoku, zatímco sama bude čarovat. Bude-li to nutné, pokusí se čelit jakémukoli pokusu o odvracení podniknutému vetřelci.

Chorant má dlouhé plavé vlasy, obvykle s pírkou a kostmi malých zvířat vpletenými do copů. Je oblečena do okrové róby se stříbrnou šerpou a černé kápě.

Chorant: Lidská žena Knz4; 26 žt; viz Doplněk 3.

Velcí kostlivci hnědí medvědi (4): 39, 36, 40, 46; viz *Bestiář* strana 226.

Část druhá: Chrám všepozření

Taktika: Chorant je nedůvěřivá vůči komukoli – Chrátová roucha a symboly rozhodně nepomohou. Ve skutečnosti mnohem spíše očekává faleš či útok od agentů jiného živlového chrámu než od vetřelců zvnějšku (vetřelci jsou mnohem vzácnější). Pokud vetřelci nemají zjevný důvod k pobytu, reaguje nepřátelsky.

Poklad: Komoda a šatna obsahují oblečení a osobní věci, ale v šatně se rovněž skrývá v tajné přihrádce v zadní stěně (prohledávání TO 25) zamčená železná, stříbrem a slonovinou vykládaná krabička (otevření TO 21). Na čalounění spočívá náhrdelník ze stříbra a perel (hodnota 350 zl), náramek (totéž, hodnota 200 zl) a perlové náušnice (hodnota 150 zl jedna).

Vývoj: Co se týká Chorant, mohou nastat dvě možnosti.

Pomoc v chrámu: Zaslýchne-li Chorant ze Vzdušného chrámu boj (kvůli zavřeným dveřím a vzdálenosti TO alespoň 3), přijde na pomoc se svými kostlivci (dorazí za 3 kola). Zaslýchne-li boj odjinud, připraví se k obraně (sešle *šít víry* a *medvědí houževnatost*), ale na pomoc nepůjde.

Zrada: Bude-li si myslet, že Fachiš pravděpodobně zemře, bude se pokoušet vyjednávat s jeho vrahy. Nabídne jim spolupráci, pokud Fachiše zabijí a opustí oblast Vzdušného chrámu.

75. Fachišův pokoj

V místnosti zaujme přepychová ložnice s dřevěnou poster postelí pokrytou pokrývkami a polštáři, dvě dřevěné šatní skříně, komoda, okrouhlý koberec dovedně vyšíváný stříbrem a nebeskou modrou, psací stůl s židlí, okrouhlý stůl s několika knihami, s dvojicí čalouněných křesel, dvojice dřevěných regálů. Pokoj matně osvětluje otevřená pánev na žhavé uhlí na stole. Zdi zdobí elegantní obrazy.

Jedná se o ložnici Fachiše, velekněze Vzdušného chrámu. Šatny a komoda obsahují jen oblečení a osobní věci. Knihy jsou zlé, zabývají se démony, vzdušnými elementály a některými velmi, velmi nechutnými praktikami – některé jsou naneštěstí ilustrované.

V psacím stolku jsou papíry a knihy se záznamy o dodávkách pro Vzdušný chrám/ vstupní komplex z Vnějšího okruhu, schéma hlídek a tak podobně. Z prozkoumání materiálů lze zjistit následující:

- Jméno velekněze Vzdušného chrámu – muže, který zde žije – je Fachiš. Jeho pomocníci je Chorant, která má půlorčího milence jménem Graud.
- Fachiš plánuje už brzy odměnit *vzdušným mečem* někoho jménem Kelial.
- Fachiš uctívá Starší oko všech živlů, ale také bytost zvanou Yan-C-Bin.
- Vnější okruh je přístupný jen pro ty, kterým bylo požehnáno velkým klíčem, a ke každým dveřím existuje odlišný klíč.
- V dolech existují čtyři chrámy – jeden pro každý živel. Vůdce Ohnivého chrámu je Tessimon.
- Chrámy v komplexu mezi sebou soupeří a občas i otevřeně válčí. Vzdušnému chrámu se ve srovnání s ostatními nevede dobře.
- Oblast, kde leží Vzdušný chrám, stejně jako řada míst východně odsud, kdysi byla obytným trpasličím komplexem. Fachiš našel starý trpasličí svitek naznačující, že trpaslíci zde někde ukryli bájný diamant Tulianino oko, a rád by ho našel, aby s jeho pomocí mohl financovat najmutí pomocí pro chrám.

Poklad: Každý z obrazů v pokoji má hodnotu 80 zl. Koberce má hodnotu 200 zl, ale váhu 50 liber.

76. Balkón

Přirozená římsa za dveřmi byla zarovnána, rozšířena a opatřena zábradlím, takže se stala balkónem. Z balkónu lze vidět temné, tiché vody kráterového jezera, vulkanický ostrůvek v jeho středu a dva mosty vedoucí přes jezero k ostrůvku.

Naproti dveřím vedoucím na balkón je otevřené okno, vysoké 2 stopy a široké 18 palců. Před ním je stůl, a na něm dvě mosazná pouzdra na svítky.

Fachiš zde s oblibou rozjímá a relaxuje (otevřený prostor, vítr...).

První pouzdro obsahuje trpasličí pojednání o sopkách a minerálech a kovech, které v nich lze nalézt (diamanty, zlato, železo a pár dalších). V druhém je svitek mluvící o trpasličí královně Tulian Solném srdci a legendárním diamantu, který pro ni vytvořili mistři řemesla ze suroviny zde nalezené a který po ní pojmenovali: Tulianino oko. Když trpaslíci doly opustili, bylo dle svítka Oko ukryto někde v komplexu (ve skutečnosti se nachází v oblasti 87).

Oba svítky náleží Fachišovi, který je studoval ve snaze Oko nalézt.

77. Sklad

V místnosti se nachází pár krabic a sudů. Stopy v prachu na podlaze napovídají, že jich zde bylo více. Vzdušný chrám je kvůli svému špatnému statusu mizerně zásobovaný. V krabicích a sudech jsou potraviny, voda a jednoduché vybavení; v jedné krabičce je také šest kusů kadidla používaného v chrámu.

Část druhá: Chrám všepozření

78. Barbakán (ÚS 10)

Spirálové schodiště severně od místnosti stoupá 15 stop do východozápadním směrem se táhnoucí chodby. Všechny troje dveře, sem vedoucí, jsou bronzové, zdobené rytinami děsivých démonických hlav, zatarasené (tvrdość 9, 50 žt, vyražení TO 27) a vždy zamčené (otevření TO 25). V každých se nachází pár střílen maskovaných posuvnými panely, které po otevření umožňují obráncům střelbu.

Místnost je až na centrální pódium, vysoké 7 stop a přístupné ze dvou stran šesti schůdky, prázdná. Pódium i schody jsou z černého kamene.

Přítomnost tohoto barbakánu tam, kde je, jasně naznačuje, že Vzdušný chrám se obává především útoku zevnitř (z východu) a nikoli zvenčí.

Bytosti: Hlídají zde dva zlobři a tři lidé válečníci na 1. úrovni. Velitelem je Kelial Unm, člověk bojovník na 7. úrovni.

Zlobři (2): 28, 33 žt; viz *Bestiář* strana 199.

Lidé VáII (3): 5, 6, 8 žt; viz Doplněk 3.

Kelial je poněkud marnivý a zejména lstivý muž s krátkými hnědými vlasy, černou poloplátovou zbrojí, dlouhým černým pláštěm a štítem s červenou dračí hlavou.

Kelial: Člověk muž Boj7; 57 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Obyvatelé místnosti odjistí dveře jen pro ty, kteří nesou symbol Vzdušného chrámu nebo pro ty, kteří jsou v doprovodu někoho takového. Jestliže se někdo po odepření vstupu bude tvrdošjně domáhat vpuštění, Kelial se pokusí spojit s Fachišem, aby ten rozhodl, zda dotyčného pustit dál (Fachiš občas uzavírá obchody s cizinci a pouští je dál – jedná se o jednu z mála možností uplatnění své moci v organizaci Chrámu).

Budou-li dveře vyraženy, zdejší budou bojovat z vrcholku pódia (bonus +1 kvůli vyvýšené pozici) a budou bránit přístupové schodiště.

Vývoj: Zaklepe-li někdo na dveře v oblasti 80, jeden zlobr se půjde podívat, o koho se jedná. Lze ho snadno oklamat použitím Chrámových symbolů a odění.

Keliala nelze tak snadno obelstít. Na vetřelce reaguje stejným způsobem jako Fachiš (viz Taktika, oblast 73), ale vypadá-li to, že vetřelci mají informace, které nezná (například zmínil-li se o Homletu nebo Vodním hradě), pokusí se je vyslechnout.

79. GnoIí kasárny (ÚS 6)

V pokoji je nacpáno dvanáct postelí. Místnost je neuklizená a vládne zde chaos tvořený oblečením, kousky jídla a odpadky.

Bytosti: Bydlí tu dvanáct gnoIů, z nichž čtyři hlídají v oblasti 72. Zdejší se připraví k boji za 1k3 kola

Gnolové (8): 14, 11, 13, 10, 12, 10, 16, 11 žt; 2k10 zl; viz *Bestiář* strana 130.

Vývoj: Jakmile jsou připraveni k boji, zareagují na zvuky boje, ať přichází odkudkoli. Přijmou rozkazy od kněží Vzdušného chrámu, Keliala, Grauda i zlobřů z oblasti 78.

79A. Latrína

80. Jižní vstup

Tato široká přírodní jeskyně má pečlivě otesanou a vyhlazenou podlahu. Naproti ústí jeskyně je dvojice velkých dřevěných dveří. Oblouk nad dveřmi zdobí d'así tvář s chtivým výrazem.

Vstup je nižší než hlavní vstup v oblasti 1. Sál za dveřmi k oblasti 78 a schodišti je vysoký 35 stop.

Sál je vysoký a široký, s železnými držáky s hořícími pochodněmi po celé své délce. Zdi jsou z pečlivě složených čedičových kamenů, podlaha je vyhlazená a vyleštěná, pokrytá dlouhým černorudým kobercem vyšívaným scénami odpudivých orgií a ohavných činů prováděných jak smrtelníky, tak démony.

80A. a B. Střilny

Místnost je až na střílnu ve zdi, sud šipek do kuše vedle ní a čtyři těžké kuše na podlaze prázdná.

Postavy za střílnami mají kryt devět desetin při útoku z druhé strany.

Část druhá: Chrám všepozření

Vývoj: Při poplachu zde budou gnolové z oblasti 79, čtyři v oblasti A a čtyři v oblasti B. Během jednoho kola jsou schopni vystřelit dva gnolové v místnosti (tedy celkem čtyři šípy za kolo), kdežto zbylí dva nabíjejí.

81. Ostřelovač

Pět stop pod stropem – který je ve výšce 35 stop – je zavěšena plošina o rozměrech 20 x 20 stop. Odsud ostřelovač vyzbrojený těžkou kuší a s krytem devět desetin při útoku zdola dokáže za využití momentu překvapení (cíle jsou zaskočené) ostřelovat kohokoli, kdo přijde z oblastí 80, 78 nebo ze západního schodiště, pokud dotyční neuspěje v ověření všímání (TO 20). K plošině vede žebřík z železných příček zatlučených do východní zdi.

Bytosti: Trvale je zde na hlídce jeden lidský válečník na 1. úrovni. Zaútočí na každého, kdo nenosí symbol Vzdušného chrámu, není v doprovodu nějakého nositele symbolu nebo bojuje se strážemi.

Člověk Vál 1: 6 žt; viz Doplněk 3.

82. Stráže

V tomto nevelkém komplexu místností žijí strážci vstupu a Vzdušného chrámu.

82A. Kelialův pokoj

Dveře jsou zamčeny (otevření TO 25). Kelial nosí klíč v kapse.

V této jednoduché a úpravné ložnici je postel, truhla, šatník a jeden černý koberec. Zdi jsou holé.

V šatníku není nic než vyžehlené oblečení a obyčejné vybavení. Truhla je zamčená (otevření TO 25 – klíč od dveří otevírá i truhlu) a je v ní další výstroj včetně flakónku alchymistického ohně a osmi dýmovnic.

82B. Latrína

82C. Stráže (ÚS 6, zaskočené ÚS 3)

V místnosti se těsně dost postelí pro deset lidí. Vedle každé postele je malá truhlice. Místnost je neudržovaná, s počmáranými zdmi, a je tu nepořádek, kdy se na podlaze válí oblečení a porůznu zbraně.

Mezi nepořádkem lze nalézt toulec s deseti šípy, tři kopí, dlouhý meč, krátký luk, dýku a bitevní sekeru. Truhlice u používaných postelí obsahují oblečení, jídelní náčiní a nejrůznější osobní věci. Nápisy na zdech říkají věci jako „Herthis umí“, „Graud ví, s kým mu je příjemně“ nebo další, mnohem hrubší a tupější poznámky.

Bytosti: Sice tu je místo pro deset obyvatel, ale bydlí tu jen sedm lidských válečníků na 1. úrovni. Jako zvlášť nedisciplinovaným bude strážím trvat 1k6+3 kola, než se připraví k boji. Budou-li napadeni předtím, ihned se vzdají.

Lidé Vál1 (7): 6, 5, 7, 4, 9, 5, 6 žt; viz Doplněk 3.

83. Pozorovatelná (ÚS 7)

Zaprášené schody vedou do pokoje s jediným oknem, otevřeným a s výhledem na svah pod ním. Místnost vypadá jako zřídka používaná.

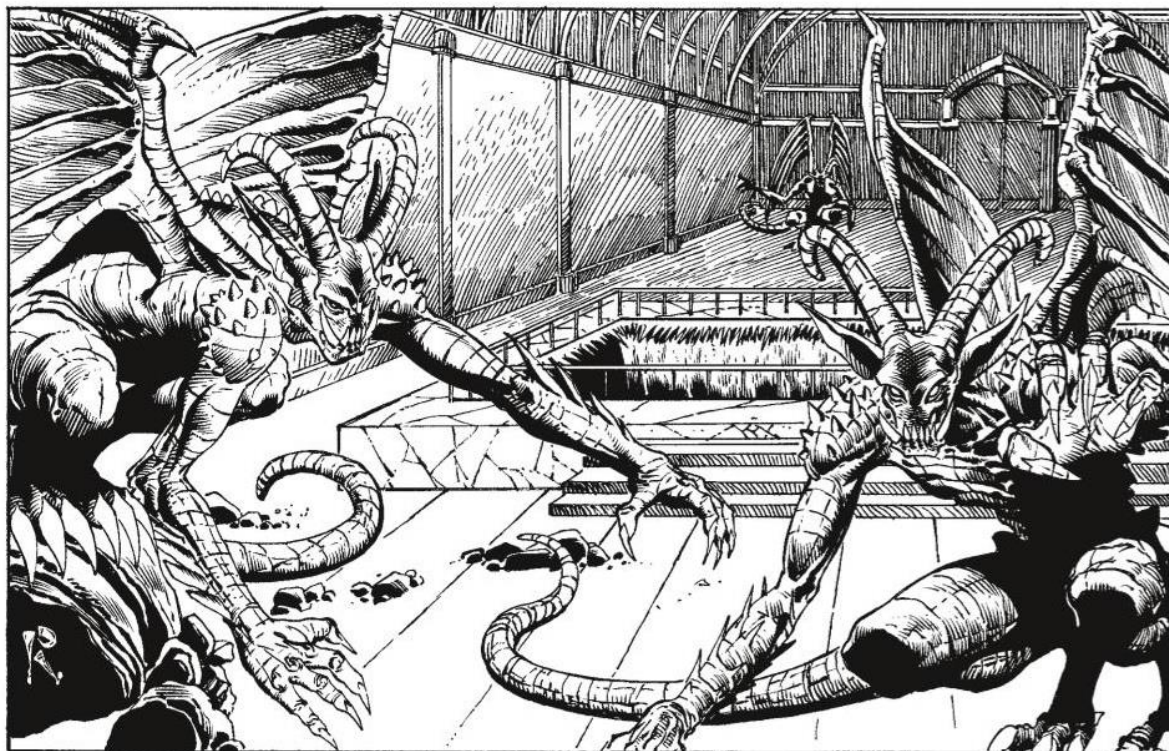
V nejjihnějším pokoji se pod oknem (široké 2 stopy, vysoké 3 stopy, kvůli úhlu je obtížné si ho zvenčí zespona všimnout – TO 22) nachází lavička.

Bytosti: Jelikož je místo dlouho nepoužívané, nikdo netuší, že zde sídlí spektra strašící na místě, kde byla zavražděna (jde o kněze, kterého zabil Fachiš, aby se dostal tam, kde nyní je). Napadne každého, kdo se přiblíží.

Spektra: 45 žt; viz *Bestiář* strana 232.

Poklad: Mezi dvě desky lavičky je zesponu zastrčena (prohledávání TO 25) *hůlka magických střel* se 14 střelami, kdysi používaná k ochraně vstupu z tohoto skrytého místa.

Část druhá: Chrám všepozření



84. Aréna

Tato místnost, mající na výšku 30 stop a na šířku 60 stop, je ohromná. Uprostřed je čtvercová jáma široká 40 stop a hluboká 15 stop obkroužená ochozem širokým 10 stop. Na okraji jámy jsou dolů směřující ostny, aby se z ní nikdo nedostal. Dno jámy je pokryto kostmi, úlomky zbraní a zbrojí a třemi dlouhými řetězy.

K vyšplhání z jámy je potřeba překonat TO 20. Menší výsledek znamená, že se postava přimáčkla na ostny, zranila se za 1k4 žt a musí opět na ověření šplhu s TO 15, jinak spadne dolů.

85. Pán arény (ÚS 8)

Místnost je naplněná smetím: látky, dřevo, kov, kousky kostí, výkaly, nedojedené jídlo a další, neidentifikovatelné předměty tvoří na podlaze asi stopu vysokou vrstvu (v jihovýchodním rohu vyšší). Stěny jsou znečištěny černou a hnědou látkou

V jihovýchodním rohu je pod vrstvou svinčíku truhla.

Bytosti: Klágingred je ohromný chrlič se zlomeným rohem. Je pánem arény, jako služebníky má dva obyčejné chrliče.

Klágingred: Velký chrlič; 84 žt, N 6; velikost L; VT 8; TZ 15; přidej +3 k útoku, +2 k výdrži a reflexům, +1 kvůli, +1 ke všem dovednostem; úhyb; viz Doplněk 3.

Chrliče (2): 34, 42 žt; viz *Bestiář* strana 113.

Společně hází vězně do jámy v aréně a ven vytahují vítěze. Ostatním obyvatelům Dolů umožňují sledovat boj za poplatek 1 st. Zajatci pro boj je zásobují jak kněží a další obyvatelé dolů, za což jim Pán jámy platí malou odměnu, tak si je chrliče sami chytají na povrchu (strážce v jižním vstupu jim umožňují po libosti komplex opouštět).

Taktika: Chrliče napadnou kohokoli, kdo jde kolem, nejedná-li se o jim známého hlavouna (Fachiš, Kelial...) nebo nějakou mocnou bytost (třeba obra), v naději, že bude další zápasník do arény. Postavu se pokusí chytit a hodit do jámy v aréně v oblasti 84. Pak budou chrliče mařit pokusy o únik. Jakmile bude postava vážně zraněna, budou jí působit stínové zranění (postih -4 na hod na útok), dokud neupadne do bezvědomí. Bezvědomá postava skončí v oblasti 86 ukovaná řetězem ke zdi, kdežto její vybavení skončí tady.

Poklad: Klágingred nosí dva zlaté náramky (každý má hodnotu 50 zl).

Truhla je zamčená (otevření TO 25) a zapastěná, takže pokud není nejprve zneškodněna past (nalezení TO 25, zneškodnění TO 20), vystříkne jedovatý plyn (TO záchranného hodu 18, zranění nejprve dočasně 1k6 bodů obratnosti a pak po minutě dalších 1k6 bodů obratnosti). V truhle je 1581 st a 135 zl.

Část druhá: Chrám všepozření

86. Vězení (ÚS 1)

Zápach výkalů, moči a potu je omračující. Místnost je dlouhá a prázdná, jen s železnými okovy na stěně a hrůznými skvrnami na podlaze.

Bytosti: K západní stěně je připoután zuřivý divoký pes, který zaútočí na cokoli, co se přiblíží; řetěz je dlouhý 5 stop.

Jezdecký pes: 15 žt; viz *Bestiář* strana 272.

K východní stěně je připoután trpaslík. Jmenuje se Harchol a je obyvatelem na první úrovni, kterého před týdnem v okolí ulovili chrlíče. Kromě toho, že má brzy bojovat se psem, neví nic. Pomohou-li mu postavy vrátit se ke klanu, obdaruje je vakem s 10 drahokamy (kouřový křemen) v hodnotě 50 zl.

Harchol: Trpaslík muž Prb1; 5 žt (nebojuje).

87. Tulianino oko (ÚS 8)

Tajné dveře vedoucí do této místnosti je velmi těžké najít (prohledávání TO 30) a jsou uzavřené *mystickým zámkem*. Je-li stišťen správný kámen, dveře zajedou do podlahy.

Past: Podlahu bezprostředně za tajnými dveřmi tvoří propadlo široké 10 a dlouhé 30 a hluboké 50 stop, které se otevře po zatížení 150 a více librami (včetně výstroje).

Zatíží-li podlahu hmotnost 150 a více liber, železný plát silný 3 palce uzavře jámu propadla v polovině výšky (25 stopách) a zůstane zde po 3 dny (pak se otevře).

Mezitím v tom samém kole, kdy jsou otevřeny tajné dveře, místnost na jih od nich zaplní jedovatý plyn (mlha šílenství: záchranný hod TO 15, 1k4 bodů moudrosti/ 2k6 bodů moudrosti).

Propadlo (hloubka 50 stop) s plynem: N 8; hod na útok není nutný (5k6) plus případně plyn (viz výše); záchranný hod na reflexy (TO 20) na vyhnutí se; prohledávání (TO 21); vyřazení mechanismu (TO 20).

Každou zeď skryté místnosti zdobí pečlivý reliéf zobrazující trpasličí ženu v pevném postoji, dlouhých elegantních šatech a překrásnou korunou na hlavě. Uprostřed místnosti stojí široký kamenný podstavec. Na podstavci spočívá ohromný diamant v podobě oka.

Bytosti: Podstavec je ve skutečnosti mimik, očarovaný před dávnými roky tak, aby zůstal posledním strážcem Tulianina oka. Napadne každého v dosah, kdo nevsloví propouštěcí heslo „Tulianino oko je nejjasnější na světě“.

Mimik: 60 žt; viz *Bestiář* strana 186.

Poklad: Tulianino oko je diamant (v hodnotě 10 000 zl) vybroušený do podoby oka (viz oblast 76). Váže se na něj kletba: každý majitel (stačí, aby se Oko nacházelo do vzdálenosti 1 stopy), který není trpasličího původu, získává po 24 hodinách vlastnictví 1 bod dočasně snížení odolnosti. To se manifestuje fyzicky na nositelově těle v podobě šrámů na majitelově těle připomínajících kladivo a kovadlinu.

88. Sochy

Na podstavci zde stojí tři sochy, formující trojúhelník s dvěma vrcholy na východě a jedním na západě. Jde o trpaslíky v životní velikosti vytesané z nezvyklého tmavého kamene. Nejbližší u dveří je válečník: muž v plátové zbroji, s velmi velkým štítem a trpasličím urgrošem. Druhá socha, poblíž severozápadního rohu, představuje trpasličí ženu v královském odění a s korunou na hlavě. Ve východní části je další muž, oblečený jako horník a nesoucí krumpáč.

Sochy zde jsou od dob, kdy trpaslíci právě odsud vykutili tunely dolů (oblasti 73 až 95 byly obytnými).

89. Starý sklad (ÚS 6)

Plesnivě pytle, dřevěné bedny a sudy, které pukly nebo snily natolik, že z nich vytekl obsah, a hrstka košíků plných černých hrudek, které kdysi mohly být ovocem, vyplňují místnost.

Žlutá plíseň: Jsou li pytle, krabice či sudy poškozeny, kusy plísně vypustí oblak jedovatých spor. Vše ve vzdálenosti 10 stop od plísně musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 15) nebo ihned dočasně ztratit 1k6 bodů odolnosti a po minutě, neuspějí-li v dalším záchranném hodu na výdrž (TO 15), dalších 2k6 bodů odolnosti. Oheň žlutou plíseň zničí a sluneční světlo ji uvede do letargie.

Část druhá: Chrám všepozření

90. Dozorce (ÚS 7)

Do zdi nad průchodem vedoucím do této místnosti se nachází namalovaný hrubý modrozelený čtverec. V jihozápadním rohu je natažena houpací síť a v severozápadním rohu se nachází okrouhlá truhla ze dřeva a kovu udělaná do podoby velké mušle.

Tuto oblast a další dvě na jih ovládají síly z Vodního chrámu (oblast 195). Ti, kteří si přejí projít Vodními dveřmi, mohou použít čluny nacházející se v oblasti 91.

Bytosti: V této místnosti žije Pólidib, kněz (zvaný dozorce) kuo-toa na 5. úrovni dohlížející na přístaviště. Nosí symbol Vodního chrámu: černý trojúhelník Staršího oka všech živlů s modrozeleným kamenným čtvercem visícím z jeho spodní části.

Pólidib: Kuo-toa muž Knz5; 41 žt; viz Doplněk 3.

Dozorce – a jen on jediný – dokáže komunikovat s chuulem ve vodě oblasti 91. Jen on mu může říct, aby neútočil.

Taktika: Zavoláním v mumlavém jazyce kuo-toa v případě napadení vetřelci přivolá strážce z oblasti 92. Ovšem vůči cizincům není a priori nepřátelský.

Při napadení kouzly *znehyni osobu* a *rozkaz zneškodni* některé nepřátele a pak zaútočí svou klešťovou holí.

Poklad: Drapakovitá truhla obsahuje 765 zl, kožený vak s deseti růžovými perlami (každá má hodnotu 50 zl), *lektvar zhojení středních zranění* a *svitky požehnání, znehyni osobu a zlom magii*.

Vývoj: Dohlíží na používání člunů přicházejícími lidmi a očekává úplatu (obvykle okolo 5-10 zl). Dostane-li bakšiš a ukáží-li mu lidé *velký vodní klíč* nebo mu řeknou heslo, známku jejich požehnání (neobtěžuje se jednat s lidmi, kteří se nedokáží dostat za Vodní dveře), vezme je do oblasti 91 a do člunu, přičemž zakáže chuulovi zaútočit. Pak osobně zavede člun do oblasti 11 Vnějšího okruhu k Vodním dveřím. Nepočká na návrat pasažérů.

91. Člunové přístaviště (ÚS 7)

Do úbočí skály byla vytesána římsa, až vzniklo malé, kamenné pobřeží podél břehů jezera. Jsou zde k bodcům hluboce zatlučeným do skály ukotveny dva veslové čluny, každý dlouhý 15 stop.

Čluny jsou robustní a dobře vyrobené, schopné uvést až deset lidí a plout rychlostí až 1,5 míle za hodinu (při vedení kuo-toa dozorcem až 2 míle za hodinu – viz oblast 90).

Bytosti: Poblíž obou člunů číhá ve vodě chuul. Napadne vše živé, co nebude mít doprovod dozorce z oblasti 90.

Chuul: 90 žt; viz *Bestiář* strana 35.

Taktika: Pokusí se překvapit protivníky na římsě. Zaútočí-li na něj víc než dva protivníci, shodí ochromené protivníky do vody, aby se utopili (podívej se na pravidla topení v *Průvodci Dějmistra* strana 85).

92. Strážce kuo-toa (ÚS 7)

Tato vlhká místnost je prázdná. Severní zeď zřejmě kdysi nesla malbu, ovšem dnes je malba vymazaná.

Bytosti: Stráží zde šest kuo-toa. Oddaně slouží dozorcům v oblasti 90. Všichni nosí symbol Vodního chrámu: černý trojúhelník Staršího oka všech živlů s modrozeleným kamenným čtvercem visícím a jeho spodním konci.

Bojí se a nenávidí pláštíky z oblasti 93 a tomuto místu se vyhýbají jak je to je možné. Vědí o chuulovi v oblasti 91 a nepůjdou tam bez dozorcova doprovodu.

Kuo-toa (6): 10, 14, 11, 12, 10, 11; viz *Bestiář* strana 163.

Taktika: Automaticky napadnou kohokoli, kdo nosí symbol Vzdušného chrámu nebo tvory, kteří nemají symboly či odění Chrámu. Ostatní se pokusí zastavit a zavolají dozorce.

Pokud jim skončí služba, odejdou skrze oblast 91 a nahradí je kuo-toa z Vodního chrámu.

93. Dračí ústa (ÚS 7)

Brána vedoucí do této místnosti má podobu ohromné dračí tlamy.

Tato velká místnost o 40 stopách čtverečních nese kamenné reliéfy na severní i jižní stěně. Zobrazují trpaslíky ve vítězném boji s draky, tropy a orky. Ovšem na řadě míst jsou reliéfy poškozené, někde zmizely tváře trpaslíků, jinde do nich byly natlučeny hřebíky a tak dále.

Současní obyvatelé dolů poškodili starší trpasličí práci.

Bytosti: Žijí zde dva pláštíci, oddaní Vzdušnému chrámu a spojenci chrličů z oblastí 84 – 86. Nemají rádi kuo-toa a Fachiš ze Vzdušného chrámu jim platí za to, aby dohlédli na společného nepřítele a škodili mu, jak nejlépe budou moci.

Pláštíci (2): 50, 43 žt; viz *Bestiář* strana 36.

Část druhá: Chrám všepozření

Taktika: Pláštníci sledují každého, kdo přijde některým ze tří vstupů. Až do okamžiku útoku se skrývají. Jeden se přilíží, aby napadl oběť, kdežto druzí dva svým sténáním zaměstnají spojence oběti. Sténající plášťík se bude snažit dostat zbývající nepřátele do stuporu dřív, než je napadne fyzicky. Napadnou kohokoli, kdo nemá symbol Vzdušného chrámu.

Poklady: Pod pohyblivou dlaždicí a podlaze se skrývá malá prohlubeň (prohledávání TO 22), kde pláštníci ukrývají získané cennosti. Jsou tu: 567 zl, 490 st, souprava náramku s kousky obsidiánu (hodnota 200 zl) a +1 těžký *palcát*, u kterého doufají, že ho vymění s kněžími za něco užitečnějšího.

94. Prázdný pokoj

Okolo jižní a západní zdi se táhne vysoká římsa (ve výšce 8 stop od podlahy) sloužící jako police pro zaprášené staré láhve, džbánky a hrnce. Poblíž stěny leží pár keramických a skleněných střepeň, zapadaných prachem.

Bývala zde trpasličí lékárna. Dávno z ní bylo odstraněno vše cenné, nádoby na polici jsou prázdné.

95. Stará zbrojnice

Zdi pokrývají prázdné a zaprášené držáky na zbraně a kamenné kolíky. Kameny podlahy nesou velkou rytinu kladiva a kovadliny, dnes zanesenou prachem. Na podlaze leží mrtvý gnol, pokrytý množstvím řezných a sečných ran. Dvojitě dveře na severovýchodě jsou železné a rovněž nesou symbol kladiva a kovadliny.

Gnol bojoval s čepelovým duchem z vedlejší oblasti. Stále má svou výbavu a poklady: bitevní sekeru, krátký luk, šupinovou zbroj, velký ocelový štít, toulec s deseti šípy, symbol Vzdušného chrámu a 13 zl.

Zaslechne-li čepelový duch, že zde někdo je, přijde ho napadnout.

96. Kovárna (ÚS 9)

Kdysi zde zjevně byla velká kovárna. Po místnosti jsou roztroušeny ohniště, sudy, stoly pokryté zaprášenými nástroji, držáky na zbraně, odlévací kadluby, kádě a další nástroje potřebné při zpracování železa. U severozápadního východu leží kostra.

Místnost je relativně nepoškozená, jelikož zde straší. Kostra patří dávno mrtvému destrachanovi.

Bytosti: Místnost obývá čepelový duch (viz Doplněk 1). Napadne každého, kdo přijde do místnosti nebo koho zaslechne z oblasti 95.

Čepelový duch: 60 žt; viz Doplněk 1.

Poklady: Zdejší trpasličí prosluli jako vynikající řemeslníci a vytvořili mnoho mistrovských děl z kovu. Lze zde najít následující předměty, vše v mistrovské kvalitě.

Tři bitevní sekery;

Dvě obouruční sekery;

Jeden urgroš;

Jeden dlouhý meč;

Jeden těžký *palcát*;

Jedna dýka;

Tři velké štíty;

Jeden malý štít;

Jeden pěstní štít;

Tři kyrusy střední velikosti;

Jeden komplet poloplátové zbroje střední velikosti;

Jeden komplet plátové zbroje střední velikosti;

Jedna drátěná zbroj střední velikosti;

Jeden komplet loriky střední velikosti.

97. Prázdná jeskyně

Dveře vypadají, jako by kdysi byly zamčené, zajištěné řetězem a zapečetěné železem, ale dnes jsou rozbité a otevřené.

Zdi jeskyně tvoří tmavý andezit lesknoucí se žilami železné rudy. Zdi jsou zaoblené, se slabým vzorkem vln. Nevypadají jako uměle vytvořené nástroje. Ale zjevně ani nejsou přírodního původu. Severní chodba prudce stoupá.

Část druhá: Chrám všepozření



V severozápadní části místnosti se skrývá za hrstkou kamenů nevelký výklenek obsahující malé pouzdro na svitky z otlučené mosazi. Postavy ho najdou po úspěšném ověření prohledávání (TO 27).

Uvnitř je text v trpasličtině popisující konflikt trpaslíků s děsivými bytostmi útočícími zvukem (destrachany). Nastal, když trpaslíci při dolování zjistili, že tyhle hrůzné bytosti dokáží tvořit své vlastní tunely. Destrachani bezohledně zabíjeli horníky a ničili vybavení i těžené nerosty. Trpaslíci je opakovaně zaháněli, vždy ale s těžkými ztrátami.

98. Oběť destrachana

Zdi chodby jsou zaoblené a nepočítaje žebrovaný vzorek připomínající vlnky na vodě docela hladké. Zjevně se jich nedotkl krumpáč nebo lopata. V jeskyni leží mrtvý člověk oblečený do černého a se symbolem Chrámu, s pokřiveným tělem a rozházenými vnitřnostmi, jako by vybuchl zevnitř.

Strážce se zatoulal na špatné místo a zaplatil nejvyšší cenu, když ho destrachani z oblasti 99 zabili. Bližší obhlídka ukáže, že i jeho vybavení je roztrháno, roztráštěno, v cárech nebo po výbuchu.

99. Destrachani (ÚS 12)

Tato nepravidelná temná jeskyně se nepatrně sklání ke středu. Zdi jsou hladké, zaoblené, s žebrovým vzorem na svém povrchu. Ve středu místnosti je jáma, rovněž se zaoblenými žebrovanými boky.

Dávná zlouba trpaslíků kdysi žijících v dolech dodnes představuje pro kohokoli hrozbu. Kdysi vytvořili tunely z oblasti 97 do oblasti 106, a když je vyhnali, použili trpaslíci už hotové prostory. Teď jsou ovšem destrachani zpět.

Jáma je hluboká 30 stop a vyplňuje ji 10 stop písku tak jemného, že připomíná mouku. Písek pohltí kinetickou energii spadnuvší postavy (zraní se jen za 1k6 životů); na druhou stranu postavy dopadnou do vrstvy, která je vyšší než ony (předpokládá se, že budou asi menší než 10 stop). Písek má kvality tekutého písku, takže jakákoli věc vážící přes 100 liber se do něj potopí stejně jako do vody (tj. ihned). Současně je v něm velmi obtížné „plavat“ – postih na plavání je -5. Postavy, které neuspějí v ověřování plavání, riskují topení (viz *Průvodce Dějmistra* strana 304).

Hromada čtyř těl – elfího, orčího a dvou lidských – leží v nejsevernějším koutě místnosti. Tito nešťastníci byli zaživa zjevně mučeni a zmrzačeni.

Bytosti: Žijí zde dva destrachani.

Část druhá: Chrám všepozření

Destrachani (2): 58 a 66 žt; viz *Bestiář* strana 49.

Taktika: Větší skupinu vetřelců nejprve napadnou stínovým zvukovým útokem (6k6 bodů zranění), a budou pokračovat, dokud nebude většina nepřátel v bezvědomí. Poté soustředí svůj zvukový útok proti vybavení a zbraním zbylých nepřátel, a pak je definitivně vyřídí. Bezvědomé nepřátele zbaví vybavení a umučí je k smrti.

Vývoj: Zaslechnou-li aktivitu z oblastí 97 nebo 98, jeden ji půjde tiše prozkoumat. Propukne-li boj, druhý přijde na pomoc tak rychle, jak jen bude moci. V opačném případě první zjistí o vetřelcích, co bude moci, a vrátí se na jih, aby se oba připravili na útok.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Odměň postavy navíc 10% zkušenosti, odehraje-li se setkání v okolí jámy.

100. Východ

Ze severozápadu duje silný průvan. Poblíž středu jeskyně stojí skalní útvar poněkud připomínající vztyčeného hada. V severní části jeskyně leží na kamenech několik starých hrnců.

Severozápadní chodba vede na římsu vyhlížející nad Stalagos nějakých 30 stop nad vodní hladinou. Sešplhání dolů k vodě má TO 15.

Kuo-toa čas od času využijí tento vstup, když k němu zezdola vyšplhají, ale stává se to vzácně – především kvůli destrachanům, kterých se bojí.

Poklad: Před dávnými časy zde ukryla své poklady jedna trpaslice. Tři stopy pod úroveň římsy se nachází pohyblivý kámen (prohledávání TO 25) zakrývající malý výklenek s železnou krabičkou s trpasličími rytinami. Krabička je zamčená (otevřen TO 26) a ukrývá *prsten odrážení kouzel se znehybni osobu*, malý kožený váček s deseti zlatožlutými topazy (každá má hodnotu 400 zl) a jedním bílým opálem (hodnota 800 zl).

101. Destrachaní koule (ÚS 8)

Chodba se rozšiřuje do jeskyně, jejíž podlaha prudce klesá nějakých 20 stop ke středu, aby se pak stejně náhle zvedla do původní úrovně a pokračovala další chodbou na východ. Strop je klenutý, a vzdálenost mezi nejnižším a nejvyšším bodem je 50 stop. Jeskyně připomíná ohromnou kouli.

V jižní části místnosti vede římsa v úrovni obou východů.

Sešplhání na dno koule a opětovné vyšplhání k druhému vchodu vyžaduje ověření šplhu (TO 10).

Bytosti: V jižní části místnosti se na římsu usídlil jeden destrachan.

Destrachan: 60 žt; viz *Bestiář* strana 49.

Taktika: Svým útokem na dálku bude ničit nepřátele v místnosti z římsy.

102. Houbová jeskyně (ÚS 8)

Tunel skoro zaplňují houby, lišejníky, pýchavky, plísně a další zástupci podzemního neživočišného života všemožných druhů. Místo je vlhké a pronikavě páchne.

Tato vzdálená a nepřístupná jeskyně je doupetem zlého druida Tarena. Jeho tábor se skrývá mezi houbami, a on sám se se svým medvědí společníkem skryje a pokusí se přepadnout kohokoli, kdo se přiblíží.

Bytosti: Taren, lidský druid na 8. úrovni, má za společníka litého medvěda Kíba.

Taren nosí usňovou zbroj s lidskou lebkou na každém rameni. Má tmavou kůži i vlasy a husté obočí. Kiibo má na čele vyholené místo, kde nosí vytetovanou lebku.

Taren: Člověk muž Drd 8; 35 žt; viz Doplněk 3.

Kíbo: Lítý medvěd, 113 žt; viz *Bestiář* strana 63.

Oba kdysi patřili k Chrámu, ale ten je zradil. Proto se nyní skrývají zde a z nenávisti napadají jeho síly. Ihned napadnou kohokoli oděného do Chrámových rób nebo s Chrámovými symboly.

Taktika: Boj zahájí medvěd, kdežto druid sesílá kouzla *sevření koroze*, *zlom magii*, *trny* a *přivolej služebníka přírody III* (v tomto pořadí).

Vývoj: Při mírumilovném kontaktu Taren nabídne postavám k prodeji zvláštní houbové směsi a informace.

Směs: Má tři dávky každé směsi, a každou prodá za 150 zl. Nezmíni se o stinných stránkách, jen výhodách.

Houbový elixír: Vyléčí 2k8+3 žt. Po 10 minutách utrpí poživatel kvůli mrákotám postih -1 k hodům na útok, záchranu a ověřování.

Pýchavková voda: Po dobu 1 hodiny zajistí 1k4+1 bodů síly navíc. Způsobuje dočasnou ztrátu 1k4+1 bodů inteligence.

Odvar z šedého lišejníku: Po 12 hodin umožní vidět poživateli, jako by měl vidění ve tmě s dosahem 60 stop, ale po stejnou dobu má postih -2 na všímání a prohledávání, protože má obyčejné vidění trochu rozostřené.

Informace: Taren ví hodně o chrámu. Za úplatu (30 – 50 zl za odpověď na otázku) může postavám poskytnout následující informace:

Část druhá: Chrám všepozření

- Vůdci chrámu se zvou zkázosněnci. Jejich vůdci tvoří Triádu.
- Vůdci dlí v černé věži na ostrově uprostřed jezera.
- V Dolech se nachází čtyři chrámy, každý zasvěcený jednomu živlu. Vzájemně spolu soupeří o pozici, nyní je nejmocnější Oheň.
- Uprostřed Vnějšího okruhu leží místo zvané Větší chrám. Ten není zasvěcený žádnému živlu, ale nejspíše něčemu mnohem horšímu (neví o spojitosti s Tharizdunem).
- Ke vstupu na ostrov uprostřed kráteru je potřeba „velký klíč“ vytvořený ze dvou „malých klíčů“ vlastněných různými osobami v Dolech. Ty spolu do jisté míry spolupracují. Každý velký klíč otevírá jen jedny dveře. Nejbližší most, severozápadním směrem, vede k Zemním dveřím.
- Za touto oblastí leží východně Ohnivý chrám. Na západ je Vzdušný chrám.

Poklady: Bez Tarenovy pomoci vypadají směsi jako nepoužitelné, dokud někdo neuspěje v ověření znalosti (příroda) proti TO 24.

103. Stupňová jeskyně

Jakmile postavy vejdou do místnosti, zaslechnou občasné vrzavé a rachotivé zvuky přicházející z podlahy. Zní to jako by se o sebe odíraly dva kameny. Podlaha v jeskyni se východním směrem zvyšuje. Východním směrem se rovněž zvedají tři stupně, každý vysoký 2 stopy. Vyhlížejí jako vysoké schody, umístěné v jedné třetině délky jeskyně. Zdi jsou hladké, s žebrovým vzorem na povrchu. Podlaha je až na stupně vyhlížející jako nedávná záležitost rovněž hladká.

Zvuk je výsledkem drobné poruchy v kameni vytvořené před dávnou dobou destrachany při ražení tunelů (na rozdíl od trpaslíků si nepočínali nikterak opatrně). Nehrozí žádné skutečné nebezpečí.

104. Obří mravenci (ÚS 5)

Žebrování kamene pokračuje i v této dlouhé jeskyni.

Bytosti: Jeskyni zkoumá šest mravenčích dělníků. Nacházejí se ve východním rohu.

Mravenčí dělníci (6): 10, 9, 10, 7, 13, 11 žt; viz *Bestiář* strana 284.

Taktika: Zemře-li některý z nich, ostatní utečou do oblasti 105.

Vývoj: Napadnou-li zde postavy obří mravence a mravenci v oblasti 105 zaslechnou zvuk boje, přijdou druhým na pomoc (zvládnou to za 1 kolo).

Zdejší mravenci *nepřijdou* na pomoc kolegům v oblasti 105.

105. Mravenčí válečníci (ÚS 7)

Tmavý, skoro černý kámen jeskyně je hladký a nenese žádné známky po práci nástrojů.

Vede odsud úzký (2 stopy v průměru) kruhový tunel. Nejprve 40 stop jižně, pak 200 stop dolů a nakonec 600 stop jižně do hnízda obřích mravenců.

Bytosti: Nachází se zde čtyři mravenčí vojáci a čtyři dělníci. Napadnou cokoli, co je bude ohrožovat.

Mravenčí dělníci (4): 10, 8, 12, 9 žt; viz *Bestiář* strana 284.

Mravenčí válečníci (4): 11, 11, 14, 9 žt; viz *Bestiář* strana 284.

Vývoj: Napadne-li něco obří mravence v oblasti 104 a zdejší mravenci zaslechnou zvuk boje, půjdou jim na pomoc (zvládnou to za 1 kolo).

Obecné poznámky k Ohnivému chrámu

Tessimon, nejvyšší ohnivá kněžka, vede nejmocnější chrám v Dolech. Ve své aroganci a sebedůvěře nejsou obyvatelé Ohnivého chrámu spokojeni – chtějí ještě rozšířit vliv chrámu dále. Tessimon doufá, že jednoho dne vstoupí do řad zkázosněnců.

Komplex oblastí 106 – 123 (a 130) má tři stupně ostražitosti. Když dorazí postavy, vládne vždy stupeň A. Dojde-li k útoku na nějaké místo komplexu, přejde se na stupeň B a zůstane se na něm po celý zbytek dne. Přijde-li útok při stupni B, přejde se na stupeň C a zůstane se na něm po zbytek dne. Poté se poklesne na stupeň B, a po měsíci opět na základní stupeň A.

A. Nevšímavost. Všechny strážce si berou 10 na naslouchání a všímání, ale mají postih -5 za nezámem.

B. Ostražitost. Strážce v oblasti 107 a salamandři v oblasti 110 si berou na naslouchání a všímání 10 (bez postihu). Zert a Skassik osobně hlídají v oblastech 110 až 123. Tessimon přejde do Ohnivého chrámu (oblast 121).

Část druhá: Chrám všepozření

C. Nebezpečí. Ohniví mefiti v oblasti 108 se rozdělí do skupin po dvou a připraví se ve východech oblasti 106 na přepad. Mefiti v oblasti 109 se přesunou k vrcholku šachty dolů do oblasti 110 ze stejného důvodu. Zert se přesune se strážemi z oblasti 113 do oblasti 111, bude-li to vypadat, že se nebezpečí blíží z jihozápadu, a do oblasti 121, půjde-li ze severozápadu. Zůstane s nimi i nadále a připojí se Firre. Skassik sám bude v obou případech v Ohnivém chrámu (oblast 121). Tessimon přejde do Ohnivého chrámu (oblast 121). Všechny stráže si berou na naslouchání a všímání 10 (bez postihů).

Všechny stráže i ostatní osoby nosí černý železný trojúhelník Staršího oka všech živlů doplněný rudým kosočtvercem (diamantem), symbolem Ohnivého chrámu. Jejich odění dominuje černá barva.

Oblasti 106 – 123 osvětlují louče v železných držácích.

Obyvatelé znají rozvržení místností 104 – 134 a dokáží najít cestu do oblasti 80 a ven. Vědí o destrachanech na západě a kryptách a mostním komplexu na severu. Rovněž znají obecné schéma celých dolů. Vědí, že je v kráteru jezero, že přes něj vedou tři mosty na ostrov, kde žijí vládci, a že dveře na konci mostu mohou být otevřeny jen klíčem, který „mají většinou kněží“.

Tessimon, Firre Oranak a Zert mají každý *malý ohnivý klíč*.

106. Shromažďování ohně (ÚS 7)

Podlaha místnosti má do svého středu vloženou nakoso ohromnou (40 stop napříč) desku z červeného mramoru. Díky ní dostává celá podlaha červenavý nádech. Nad středem této desky se ve výšce 7 stop vznášejí jasně červená žhnoucí koule, okolo níž víří a poblikává oheň.

Okolo hran desky se nachází čtyři černé obelisky se skvrnami a žilkami červené barvy.

Symbol (v heraldice se mu říká „diamant“) a koule reprezentují hranici současného vlivu Ohnivého chrámu.

Koule je na dotyk chladná a zjevně je ze železa (tvrdost 10, 120 žt, rozbití TO 45). Ovšem když se jí někdo dotkne, v jednom z rohů desky se objeví ohnivý elementál střední velikosti a ihned napadne kohokoli, kdo nemá symbol Ohnivého chrámu nebo není bytostí s ohnivým subtypem. Elementál zůstane 10 kol nebo do smrti. Elementál se objeví 4x denně.

Bytosti: V místnosti jsou až čtyři ohniví elementálové střední velikosti.

Ohniví elementálové střední velikosti (až 4): 24, 26, 27, 30 žt; viz *Bestiář* strana 99.

Taktika: Jelikož obyvatelé vědí o schopnostech koule, využij jí ve svůj prospěch. Vědí-li, že se blíží nepřátelé, vyvolají několik elementálů, aby jim pomohli v boji.

107. Stráže (ÚS 5)

Uprostřed jeskyně se nachází kruhový stůl se sedmi židlemi okolo. Na stole je malý soudek a několik korbelů a roztroušené karty.

Do praskliny ve dřevě pod deskou stolu je zastrčený kousek papíru s napsanými slovy „Tessimon dephnami ignamuis“. Jedná se o heslo k *mystický zámek* na dveřích v oblasti 121.

Bytosti: Hlídkají zde tři lidští válečníci, tři elfí válečníci a jejich velitel, bojovník na 4. úrovni (Virit).

Lidé Váil (3): 5, 6, 8 žt; viz Doplněk 3.

Elfové Váil (3): 4, 5, 5 žt; viz Doplněk 3.

Virith: Elf muž Váil4; 20 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Stráže ignorují kohokoli se symbolem Ohnivého chrámu, zastaví a vyzpovídají kohokoli se symboly a oděnými jiných chrámů a napadnou bez zaváhání všechny ostatní.

107A. Římsa

Tato římsa je 50 stop nad hladinou vody.

108. Stráže ohnivých mefitů (ÚS 7)

Ve vzduchu se vznášejí zápach síry. Podlaha je neotesaná a rozbitá. Na stěnách jsou hrubé černočervené kresby, které, zdá se, zobrazují nějaké demony nebo d'ábly. V nejsevernější části místnosti je 20 stop široká jáma, ze které stoupá sirný zápach.

Bytosti: Přebývají zde čtyři ohniví mefiti, ovšem většinou slouží jako posily pro případ problémů v oblastech 106 nebo 110. Všichni nosí symbol Ohnivého chrámu.

Ohniví mefiti (4): 11, 12, 13, 15 žt; viz *Bestiář* strana 182.

Část druhá: Chrám všepozření

Taktika: Mefiti se budou držet nad jámou, aby na ně nepřátelé nemohli zbraněmi pro boj na blízko, a sami budou útočit dechovou zbraní a kouzly *sežehující paprsek* nebo *rozpal kov*. Napadnou každého, kdo nosí symbol Ohnivého chrámu nebo není v doprovodu nějakého nositele.

K využití schopnosti rychlého hojení využijí pochodně na zdech – budou se nad nimi vznášet.

Vývoj: Zaslechnou-li (naslouchání +6) mefiti v oblasti 109 odsud zvuky boje, během 1k4 kol dorazí na pomoc. Zaslechnou-li (naslouchání +6) zdejší mefiti hluk z oblastí 106 nebo 110, půjdou to prozkoumat. Jsou na stráž a stále v pohotovosti, takže si berou 10 (celkem tedy mají 16).

109. Doupě ohnivých mefitů (ÚS 5)

Místnost je opálená a zčernalá. Podlaha v západní části místnosti je měkká a horká, takřka roztavená na magma. Prohlubně v podlaze vyhlížejí skoro jako postele.

Mefiti využívají horký měkký kámen jako postel – ve skutečnosti právě oni mohou za to, že podlaha je, jaká je.

Bytosti: Odpočívají zde dva ohniví mefiti. Nejsou v pohotovosti, nicméně bez milosti napadnou jakéhokoli vetřelce, který nenosí symbol Ohnivého chrámu nebo není v doprovodu nějakého nositele.

Ohniví mefiti (2): 13, 15 žt; viz *Bestiář* strana 182.

Taktika: K využití schopnosti rychlého hojení využijí pochodně na zdech – budou se nad nimi vznášet.

Vývoj: Zaslechnou-li z oblasti 108 boj, během 1k4 kol dorazí pobratimům na pomoc.

Poklady: Za několika kameny ve východní části pokoje se nachází zamčená (otevření TO 30) černá železná krabička (malý popálený váček s 2 červenými spinely v hodnotě 100 zl jeden, stříbrná vázička s vyleptanými reliéfy letících draků v hodnotě 300 zl *lektvar vidění ve tmě* a *lektvar levitace, prsten skákání* z bílého zlata popsaný runami, pár bot) a zuhelnatělý kožený sáček s 231 zl a 148 st.

110. Zakouřená jeskyně (ÚS 5)

Místnost vyplňuje těžký sirnatý kouř, ve kterém není vidět na víc než 5 stop.

Dosáhnou-li postavy středu místnosti, přečti následující text.

Zdá se, že kouř vystupuje z kamenné a železné stavby ve středu, ale je obtížné postřehnout detaily.

Stavbou je čtyřstopý blok černého kamene zakončený lehce rezavou hlavou d'ábla ze železa s širokou hubou, dlouhými rohy a otevřenými očima. Kouř magicky vystupuje z d'ablových úst a plní místnost, než se rozptýlí.

Kouř omezuje viditelnost na 5 stop a poskytuje kryt (pravděpodobnost minutí 20%). Každé kolo, kdy jsou postavy v místnosti – nejedná-li se o ohnivě bytosti – musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 15 + 1 za předchozí ověřování), jinak stráví kolo dušením a kašláním a nebudou moci dělat nic jiného. Postava, která se dusí dvě po sobě jdoucí kola, utrpí 1k6 bodů stínového zranění.

Produkcí kouře lze na 1k4 kola potlačit kouzlem *zlom magie* (bere se, že kouř pochází od sesilatele na 9. úrovni) nebo za pomoci pláště či jiného podobného předmětu. Každopádně se viditelnost zvedne na 10 stop, pravděpodobnost minutí se sníží na 10% a není potřeba žádný záchranný hod. Hlavu lze rovněž zničit, ale je poměrně solidní (tvrdot 10, 270 životů, rozbití TO 45).

Místní, kteří nemají ohnivý podtyp (jako Zert nebo stráže), během průchodu místností zadrží dech a vědí, kam mají jít.

Past: V severní části místnosti se skrývá propadlo, deaktivované skrytou páčkou ukrytou v přístupové chodbě do oblasti 111 (nalezení TO 25) nebo těsně před schody vedoucími do oblasti 107 (na zdi poblíž značky X). Jáma je hluboká 80 stop a propadlo se aktivuje při zátěži větší než 75 liber. V kouři je TO pro nalezení pasti 25, vyrazení je TO 22 a vyhnutí se pasti vyžaduje záchranný hod na reflexy s TO 22. Zřídne-li kouř, použij následující blok statistik.

Propadlo (hloubka 80 stop): N 4; hod na útok není potřebný (8k6); záchranný hod na reflexy (TO 20 nebo v kouři 22) kvůli vyhnutí se; prohledávání (TO 21 nebo v kouři 25); vyrazení mechanismu (TO 20 nebo v kouři 22).

Vývoj: Zaslechnou-li (naslouchání +6) odsud mefiti z oblasti 108 aktivitu, půjdou ji prozkoumat. Jsou na stráž a vždy připravení, takže si berou 10 (celkem tedy mají 16). Pokusí se ve svůj prospěch využít kouř a útočit technikou udeř-a-uteč s ukrytím se v kouři.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Zvyš zkušenosti za setkání v této oblasti o 50%.

111. Strážnice (ÚS 1)

Ve středu této jeskyně, zdobené reliéfy psů vydechujících plamen obklopených svíjejícími se hady, stojí velký kamenný sloup. Na sloupu je pověšen velký bronzový gong.

Bytosti: Hlídnají zde dva elfí strážní.

Elfí Váhl (2): 4, 5 žt; viz *Doplňk 3*.

Část druhá: Chrám všepozření

Taktika: Strážce zde jen hlídají. Jakmile zpozorují nepřátelské vetřelce, uhodí na gong a pak s jekem utečou směrem k oblasti 115, aby varovali Skassika a snad i Zerta (oblast 116).

112. Pekelný ohař (ÚS 3)

Zdi této zakouřené jeskyně pokrývají saze.

Bytosti: Jako hlídač pes zde hlídá velký pekelný ohař. Očekává problémy především z jihozápadu. Je dobře vycvičen, takže při napadení štěká a neopustí místnost.

Pekelný ohař: 31 žt; viz *Bestiář* strana 151-152.

Taktika: Je dost chytrý na to, aby poznal symbol Ohnivého chrámu, a tak nezaútočí na nikoho, kdo ho nosí.

113. Kasárna (ÚS 7)

Stěny jeskyně lemuje tučet postelí, každá s malou truhlou vedle sebe. Ze stropu visí na železném řetěze koš na žhavé uhlí. Vzadu vede žebřík na římsu ve výšce 12 stop nad podlahou. Na nejbližším stole u žebříku stojí ohromný dřevěný sud s několika krabicemi okolo. Na hromadě poblíž vchodu je oštěp, dva meče a štít.

V krabicích je jídlo, sud je stále plný piva. Truhlice nejsou zamčené a obsahují oblečení, osobní věci a 1k10 zl.

Na římsu je další postel s truhlou, tentokrát zamčenou.

Bytosti: Jsou zde čtyři lidé válečníci na první úrovni.

Lidé Válí (4): 5, 7, 6, 8; viz Doplněk 3.

Na římsu bydlí Arlaint, půlelf čaroděj na 6. úrovni. Nesmírně žárlí na Éridika (viz oblast 139) a doufá, že se mu ho podaří zavraždit a převzít jeho místo. Je oblečený do šedé róby s černou šerpou s vyšitými zlatými runami. Má dlouhé plavé vlasy svázané jednoduchou stužkou.

Arlaint: muž půlelf Čar 6; 20 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Strážce (a čaroděj) nejsou připraveni na boj. Strážím bude trvat 1k4 kola, než se připraví k boji. Nebudou kontrolovat nikoho, kdo má symbol Ohnivého chrámu, vyzpovídají osoby se symboly nebo oděním ostatních chrámů a ihned zaútočí na vetřelce bez symbolů.

Poklady: Zamčená truhla na římsu (otevření TO 25) obsahuje nějaké oblečení (Arlaintovo), dvě knihy o magii (každá v hodnotě 10 zl), dvě láhve alchymistického ohně a mystický svitek s následujícími kouzly: *odhal neviditelnost*, *zaklep a jiskřivý prach*.

Vývoj: Zaslechnou-li strážce zvuky boje nebo gong z oblasti 111, během k4 kol se připraví a pak vyrazí posílit ohrožená místa.

114. Společenská místnost

V jeskyni se nachází tři dlouhé stoly obklopené lavicemi. Východní část místnosti tvoří kuchyně s pytlí potravin, dřevěným kredencem, stůl se špalkem a do něj zabodlým nožem, velká kád' vody a ohniště s komínem mizícím ve stropu.

Komín je široký 2 stopy a vede na východ.

115. Salamandří smrtihlav (ÚS 10)

Oblast je teplá, se stěnami začerněnými od sazí.

Strop je ve výšce 15 stop; je zde výklenek široký 4 stopy, který vede do nižší jeskyně (výška 6 stop) o průměru 15 stop. Jeskyně slouží jako doupě mocnému salamandrovi. Ke zpozorování výklenku je třeba ověření všímání (TO 28). Jeskyně je dost velká na to, aby se v ní mohl pohodlně stočit. Neobsahuje nic víc než spálené kousky kostí patřící jeho poslední oběti. Do zdi je přikován řetěz, který lze spustit dolů do jeskyně, takže lze vyšplhat do výklenku a doupěte.

Bytosti: Skassik je salamandří smrtihlav. Nenávidí Zerta (oblast 116) kvůli tomu, že si dělá na jeho postavení nárok.

Je oblečený do jasně červené plátové zbroje pokryté obrazy planoucí lebky a bojuje zubatým celoželezným obouruční mečem.

Skassik: Salamandr bojovník 1/ Smrt 3; 69 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Bude-li přítomen, seskočí z výklenku (jeho *prsten pomalého pádu* mu to umožní bez nebezpečí), aby vetřelce překvapil. Současně s sebou vezme konec řetězu, aby se mohl dostat zpátky.

Než se pustí do boje, potřese svůj meč jedem z obří vosy (TO 18, 1k6 bodů obratnosti/ 1k6 bodů obratnosti) a sešle na sebe *býčí sílu*.

Část druhá: Chrám všepozření

Poklady: Za kamenem v horní jeskyni se skrývá Skassikův kožený vak trvale chráněný kouzlem *ochrana před energi (ohně)* seslaným sesilatelem na 10. úrovni. Je v něm 134 pl, 966 zl a lektvary *zhojení těžkých zranění*, *kluzký balzám* a *elixír plížení*.

Vývoj: Zaslechne-li Skassik z oblasti 111 hluk nebo poplach, připraví zde přeřad. Zaslechne-li hluk z oblasti 116, rozhodně nepůjde Zertovi pomoci

116. Zertovo obydlí (ÚS 8)

Jako dveře slouží červený závěs s jantarovým trojúhelníkem.

Spartánská jeskyně je zařízena jako ložnice. U východní stěny je dřevěná postel, naproti je malá truhla. Na několika kolících zatlučených do zdi visí pláště, košile a klobouk.

Malá truhla je zamčena (otevření TO 20) a nalezne se v ní je oblečení a osobní věci. Klíč má u sebe Zert.

Bytosti: Žije zde Zert, člověk bojovník na 8. úrovni nosící *ohnivý meč*.

Zert je zapojený do aktivit Chrámu už léta. Původně pracoval jako špeh Chrámu živelného zla v Homletu, odkud byl po pádu Chrámu odvolán a umístěn sem. Dnes slouží Ohnivému chrámu jako velitel stráží a nestvůr, hodnostně hned za Tessimon. Je to praktický muž bez pochopení pro hloupost, který ve skutečnosti nesdílí víru kultu. Jen ho těší jeho práce.

Jde o muže s tmavou kůží a temnými, stříbrem prokvétajícími vlasy, nosícího tmavozelenou plátovou zbroj se vzorem šupin (vyhlíží kvůli tomu jako plaz). Na levé tváři má velkou jizvu.

Zert: Člověk muž bojovník 8; 52 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Zert je paranoidní a zaútočí na každého, koho ihned nepozná. Podobně velí i svým vojákům. Před bojem vypije *lektvar medvědí houževnatosti*.

Vývoj: I když je představen zde, lze ho potkat kdekoli v okruhu území kontrolovaného Ohnivým chrámem. Nevyráží čekat na jednom místě a nervózně hlídkuje po celé oblasti. Ví, že kdykoli mohou zaútočit síly jednoho nebo více ostatních chrámů.

117. Rastové (ÚS 9)

Zdi jeskyně z tmavého kamene jsou rozlámány a poškrábané. Vypadá to, jako by kámen něco drásalo a možná žvýkalo. Podlaha před skoro 30 stop širokým tunelem na severu je hladká, zdobená rytinou šlehajících plamenů vyloženou nějakým červenavým kovem.

Bytosti: Žijí zde čtyři rastové, nadšeně čekající na vstoupení oběti. Jsou divočí a skoro šílení, takže drásají a okusují zdi a podlahu.

Rastové (4): 18, 22, 20, 35 žt; viz *Bestiář* strana 213.

Taktika: Sice nenapadnou jiné ohnivé bytosti a lidi nosící symbol Ohnivého chrámu, ale taky jim v boji nepomůžou. Dokonce ani příliš nespolupracují při útoku.

118. Firreho obydlí

Jako dveře slouží na obou koncích jeskyně červené závěsy se symbolem jantarového diamantu. Z druhé strany závěsu je rozeznatelný zápach hnijícího masa.

Za závěsy se skrývá hrůzyplná jeskyně. Na zahnutých řetězech od stropu visí lebky, mnohé ještě s kůží a vlasy a některé dokonce ještě s očima. Vedle nich, také na řetězech, se pohupují v mírném vánku zakrvácené ruce a vnitřní orgány. Podlahu a stěny pokrývá svinčik.

Postýlka s okovanou truhlou vedle sebe hlásá světu, že nejde o nějaký špaz, nýbrž o ložnici. Truhla je vytvořena do podoby člověka spoutaného v pozici nenarozeného plodu ostnatým drátem. Je uzamčena velkým visacím zámekem.

Firre je gnóm sloužící jako druhořadý kněz Ohnivého chrámu. Je natolik krvežíznivý, že se mu vyhýbají i ostatní kolegové.

Poklady: Truhla je zamčena (otevření TO 32) a obsahuje oblečení a vybavení včetně drobnějších mučících nástrojů, skalpelů a háků. Má falešné dno (nalezení prohledávání TO 26), taktéž zamčené (otevření TO 28). Oba klíče nosí na řemínku okolo krku Firre.

Ve skryté příhradce je *démonický kámen* (viz Doplněk 1).

Vývoj: Zrůdu jménem Firre vytvořil *démonický kámen*. Než na něj narazil, byl Firre gnómí bojovník obývající vesnici v Kronsých kopcích. Bude-li kámen zničen, Firre se osvobodí z jeho vlivu, ale kvůli spáchaným hrůzám ihned propadne sebevražedné náladě.

Část druhá: Chrám všepozření

119. Herna (ÚS 7)

Místnost je plná mučících nástrojů. Po místnosti jsou naaranžovány žebřík, železná panna, pec se žhavým uhlím a železy, stůl pokrytý skalpely, noži, drtiči prstů a dalšími hrůznými nástroji. Na zdech přidělané okovy naznačují, že zde Ohnivý chrám drží také zajatce.

Bytosti: Většinou zde pobývá Firre Oranak, gnómi bojovník 3. úrovně a kněz 4. úrovně. Firre je hrůznou, opovrženímhodnou bytostí, která si libuje v bolesti a utrpení ještě víc, než jeho nadřízená Tessimon.

Firre má pichlavé tmavé oči a hrstku vlasů, ale stále nosí červenou čapku. Nenosí obligátní okrové róby, jeho symbol Ohnivého chrámu je ovšem dvojnásobné velikosti.

Firre Oranak: Gnóm muž Boj3/ Knz4; 58 žt; viz Doplněk 3.

V železné panně je zavřen Jurrikat Musseloto, člověk bard 5. úrovně. Je v bezvědomí, stabilizovaný na -3 životech. Je vězněm Chrámu všepozření tak dlouho, že už si nepamatuje nic než své uvěznění. Jurrikat, vyměněný mezi Firrem a jedním knězem z Vnějšího okruhu za malý kouzelný předmět, je ceněn zdejšími zločinci pro krásu svého bolestného řevu. Jeho paměť a přičetnost dokáže navrátit jen kouzlo *mocně navrácení*, takže si bude moci vzpomenout, že býval schopný a úspěšný dobrodruh a společník Tymerian (viz Rastor). Může podat útržkovité informace o Vnějším okruhu – jako že Ohnivé dveře střeží drak nebo že Vnitřní okruh je ještě mnohem obtížněji přístupný. Bez kouzla není schopný dělat nic víc než jít, pít, jíst a tak – a jen je-li k tomu donucen ostatními.

Jurrikat Musseloto: Člověk muž Brd5; 32 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Firre nenávidí nic víc než férový boj. Pokud není zcela zjevné, že by mohl vyhrát, uteče. Bude-li ve společnosti spojenců, bude nejprve bojovat kouzly a až pak zbraněmi. Bude-li to možné, použije na své zbraně před bojem jed ostří smrti (TO 20, 1k6 bodů odolnosti/ 2k6 bodů odolnosti).

Vývoj: Boj zde může přilákat pozornost Tessimon z oblasti 120. Podobně přijde Firre na pomoc Tessimon, bude-li napadena ve své komnatě, ale nebude při její záchraně příliš riskovat.

120. Tessimonino obydlí (ÚS 10)

Místnost je luxusně zařízenou ložnicí. Ve středu místnosti se nachází přepychová postel s načechraným červeným saténovým prostěradlem a polštáři. U východní zdi je velký ebenový šatník, vedle něj toaletní stolek s velkým zrcadlem a dřevěným věšákem na šaty. Velká, železnými pásky okovaná truhla zamčená velkým visacím zámkem se nachází u západní zdi. Vedle ní je stolek s deskou z černého mramoru a dvojice čalouněných křesel. Na stolku je stříbrný servis ušpiněný od jídla a pití. Zdi jsou malovány červenou barvou, aby připomínaly plameny.

Šatník je narvaný ženským oblečením. Na toaletním stolku se nachází poházený soubor nejrůznější kosmetiky (dohromady v hodnotě 120 zl) s dvojicí drobných zlatých náušnic (hodnota 25 zl).

Klíč k truhle je ukryt, schován za zrcadlem (nalezení prohledávání TO 25).

Bytosti: Tessimon, kněžka 9. úrovně, je nejvyšším knězem Ohnivého chrámu. Je krutá a vyžívá se v utrpení druhých. Má hrubé chování a činy se nevyznačují citlivostí. Její smích, kterým komentuje neštěstí a bolest druhých, mimořádně popouzí lidi.

Je středního vzrůstu, s dlouhými černými vlasy s červenými konečky (před dlouhou dobou si je obarvila), krk jí zdobí červené vytetované plameny. Obléká se do okrové róby s kapucí.

Tessimon: Lidská žena Knz9; 61 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Setká-li se zde s vetřelci, ihned uteče do Ohnivého chrámu (oblast 121), kde bude bojovat z vrcholku oltářní plošiny. V boji na blízko používá *menší chapadlová hůl*, dar od zkázosněnců, protože ji těší utrpení, které *hůl* způsobuje. Není hlupák, takže dostane-li šanci, sešle na sebe ochranná kouzla (*štit víry, moc bohů, medvědí houževnatost* a *magické roucho*) a před střetem s nepřáteli vypije *lektvar hrdinství*.

V chrámu (oblast 121) bude stát na vrcholku plošiny (zdvihnuté do výšky 20 – 30 stop) a sesílat kouzla *úder plamenem*, dokud se k ní nepřátelé nedostanou na dosah zbraní pro boj zblízka. Při sesílání *zlom magie* na nepřátele levitující nebo letící k ní se bude smát.

Poklady: Truhla je zamčena (otevření TO 30) a pevnější než obvykle (tvrdot 5, 50 žt, rozbití TO 29). Obsahuje:

- Mistrovský těžký palcát.
- Měděné pouzdro na svítky s trojicí duchovních svítků: *zhoj střední zranění, nákaza* a *mocná magická zbraň*.
- Vak obsahující 230 zl.
- Slonovinová šperkovnice zdobená řezbou nahých mužů a žen (v hodnotě 100 zl) obsahující tři zlaté náramky zdobené různými drahými kameny (v hodnotě 100, 200 a 400 zl), dva zlaté náhrdelníky s různými drahými kameny (v hodnotě 200 a 800 zl), prostý zlatý prsten (hodnota 50 zl), dva zlaté prsteny zdobené různými drahými kameny (hodnota 100 a 250 zl) a tři páry zlatých náušnic s různými drahými kameny (hodnota 75 zl, 180 zl a 300 zl).
- Černá urna se zlatým vykládáním (hodnota 100 zl).

Část druhá: Chrám všepozření

- Kompletní mapa Ohnivého chrámu (oblasti 106 až 123).
- Dopis od Hedra z Vnějšího okruhu zabývající se platem stráží (3 zl denně) a obsahující větičku „Věci se valem pohnuly. Brzy plány zkázněnců přinesou ovoce a Temný pán bude osvobozen. Nicméně nejprve musíme najít Šampióna, aby vyplnil proroctví. Hledej případné kandidáty. Možná ty, ty sama, můžeš být jedním.“

Útok vodního chrámu

Vodní chrám právě uskutečňuje pokus zasadit těžký úder Ohnivému chrámu. Jestliže uspěje, stane se nejmocnějším z živlových chrámů. Cílem plánu je zničit plošinu s oltářem pomocí svitku s kouzlem *dezintegrace*, který Kelašein získala pro Nilbóla.

Nilból, doprovázený čtveřicí kuo-toa válečníků z oblasti 197, dohlázelem Urlurgem a vodním mefitem z oblasti 181, má v plánu proklouznout do oblasti 134 pomocí dveří na most. Zde a v oblastech 135 a 133 uplatí strážce (50 pl na oblast). Pak musí zneškodnit strážce v oblasti 123 (které pochopitelně nepřijmou peníze od následovníků Vodního chrámu) a proklouznout do oblasti 121, než se o ně začne zajímat příliš mnoho stráží. Díky věštění a špionáži znají heslo nutné pro průchod velkými dveřmi. Jakmile budou uvnitř, sešlou kouzlo na plošinu. To způsobí Ohnivému chrámu závažné škody (viz oblast 121 pro více informací).

Vetřelci doufají, že se jim podaří v následném zmatku utéct. Jestliže ovšem věci půjdou špatně, Nilból využije svitek s kouzlem *slovo návratu*, taktéž opatřený Kelašein, a teleportuje sebe a Urlurga zpět do Vodního chrámu.

Setkají-li se postavy s Nilbólovou skupinou, využij uvedené charakteristiky, ale přidej do Nilbólova vybavení svitky *dezintegrace* a *slovo návratu*, 200 pl a schematickou mapu oblastí 121 až 123 a 130 až 136.

DM může zápletku zakomponovat několika způsoby:

- 1) Útok se odehraje, když jsou postavy v Ohnivém chrámu (nebo poblíž).
- 2) Postavy potkají Nilbólovu skupinu při cestě do Ohnivého chrámu
- 3) Zajdou-li postavy do Vodního chrámu před návštěvou Ohnivého chrámu, mohou se o plánu dozvědět a zasáhnout do něj (ať už na podporu nebo proti němu).
- 4) Může se odehrát poté, co se postavy setkali se zástupci obou chrámů, aby byl demonstrován dynamický charakter místa.

121. Ohnivý chrám

Dveře z červeného bronzu (tvrdost 9, 50 žt, vyrazení TO 37) nacházející se na obou koncích chrámu jsou zamčené třetíúrovňovou variantou *mystického zámku*, která umožňuje projít znalým otevíracího hesla. Je na nich vyryt červený drak, stočený, vrčící a připravený k boji. Otevíracím heslem je „Tessimon je královna ohně“ v ignanštině: „Tessimon dephnam ignamuis“.

Tato ohromná, vedrem sálající jeskyně má skoro 150 stop napříč. Ve středu se nachází 80 stop široká jáma plná hladově plápolajících plamenů, nad ní se vznáší těsně nad vrcholky plamenů 30 stop široká a 6 palců silná ocelová deska. Na vrcholku desky je obsidiánový oltář, blýskající se v záři ohně, ale jen hrubě otesaný. Po jeho bocích jsou dva vysoké mosazné svícny, každý s pěti svícemi. Vedle oltáře také stojí velký buben – kotel.

Zdi zdobí prezírní obrazy ohnivých démonů mučících lidi a házejících je do plamenů. Místnost vzhledově i pocitově připomíná peklo. Strop je 70 stop vysoko.

Celá místnost je znesvěcená tak, jak je popsáno u kouzla *znesvěcená půda*. Navíc k efektu *ochrana před dobrem* a profánnímu postihu -4 k pokusům o odvrácení (+4 k pokusům o ovládnutí) nemrtvých získávají po dobu pobytu v místnosti všechny zlé bytosti ochranu před ohněm jako z *ochrana před energií (oheň)* seslaného sesilatelem na 11. úrovni (efekt se automaticky obnoví po 24 hodinách, takže jestliže obyvatel nějak ztratí ochranu před ohněm, během dne se plně obnoví). Oheň v jámě je magický a nespotebovává palivo; jáma je hluboká 10 stop. Kdo spadne do ohně, je bez práva na záchranný hod zraňován za 2k6 bodů.

Přiblíží-li se k jámě někdo s *chapidlovou holí*, plošina se přiblíží ke kraji jámy, který je osobě nejbližší, a zůstane tam, dokud na ní osoba nevstoupí – pak se vrátí do obvyklé polohy ve středu jámy.

Plošina, vytvořená kouzlem *prání* ifritem, se na rozkaz nejvyššího na ní se nacházejícího kněze Staršího oka všech živlů Tharzduna (není-li tam žádný, pak od bytosti s nejvyšší úrovní) zdvihá/ klesá rychlostí 20 stop za kolo. Vydání rozkazu je volná akce. Může poklesnout na dno jámy, kdy oheň zraní všechny na plošině za 2k6 bodů zranění a může se zdvihnout ke stropu, kde projde iluzí stropu do jeskyně vysoké 15 stop a široké právě na plošinu 30 x 30 stop. Stěny této skryté místnosti zdobí malby ohnivých elementálů, ifritů a salamandrů. V severozápadní stěně se za malbou ifrita ukrývají tajné dveře (nalezení prohledávání TO 23) vedoucí do výklenku vybaveného policemi. Na nich je:

- *lektvar zhojení lehkých zranění*
- *lektvar zhojení těžkých zranění*

Část druhá: Chrám všepozření



- svitek *býčí síla*
- *náhrdelník ohnivých koulí* (typ IV), ale jen se dvěma ohnivými koulemi: jednou za 6k6 a jednou za 4k6

Vývoj: Muže nastat několik možností.

Oltář, svíce a buben: Jakožto nejmocnější z živelných chrámů vlastní Ohnivý chrám oltář prastarých sil zasvěcených Staršímu živlovému oku. Po dotyku se oltář během tří kol stane průsvitným. Dostane ametystovou barvu s černým amorfním středem. Kdokoli se dotkne oltáře v tomto stavu, bude ochromen (záchranný hod na výdrž TO 18 na odolání) po 1k4 hodin.

Jestliže jsou svíce ve svícnu zapáleny a tluče se na buben, z černého středu kamene vystoupí zlaté zářící oko. Všechny postavy, které na oko pohlédnou, si musí hodit záchranný hod na vůli (TO 20). Neúspěch bude mít za následek jeden z následujících efektů:

Část druhá: Chrám všepozření

k%	efekt
01-05	smrt
06-20	1k2 negativní úrovně
21-40	šílenství (jako trvalé účinky kouzla <i>zmatek</i>)
41-60	trvalé snížení moudrosti o 1k3 body
61-80	dočasné snížení síly o 2k6 bodů
81-100	dočasné snížení odolnosti o 1k6 bodů

Po 3 kolech oko vypluje z kamene a promění se na zlaté vejce. Ihned se začne nadouvat (během této doby má tvrdost 5, 60 žt a rozbítí TO 26). O tři kola později, není-li zničeno, dosáhne velikosti 10 stop na výšku a 6 stop na šířku a vylíhne se z něj 1k3+1 salamandrů, kteří napadnou kohokoli, kdo nenosí symbol Ohnivého chrámu. Tito salamandři se stanou trvalými obyvateli a služebníky Ohnivého chrámu.

Je-li přítomna ve chvíli objevení se oka *chapadlová hůl* (Tessimon v oblasti 121, Hedrak v oblasti 19 Vnějšího okruhu a První v úrovni 8 Vnitřního okruhu mají jednu), oltář dostane barvu heliotropu, černá masa ve středu oltáře se zvětší a objeví se naběhlé purpurové žíly a oko dostane ohnivě oranžovou barvu. Z oltáře se vysunou chapadla a popadnou nejbližší živou bytost (útok +15, bonus k síle +10, považována za velká) a vtáhnou ji do kamene. Bytost je naprosto zničena. Poté, co se tak stane, vrátí se oltář k obvyklé opakné černé barvě, jen na jeho vrcholku se nachází požadovaný kouzelný předmět (bude-li jich požadovaných více, vyber náhodně) o hodnotě až 50 000 zl. Kniha nacházející se v relikviáři (oblast 122) obřad a proces popisuje.

I když bude přítomna *chapadlová hůl*, objeví se vejce, ale lze ho pouhým dotykem hole zničit (přesně to dělá Tessimon, protože zjistila, že nedokáže dost dobře salamandry ovládat).

Oltář a klíč: Stojí-li někdo na vrcholu plošiny, drží *větší ohnivý klíč* a vysloví „Oheň spálí mé nepřátele“, je „požehnan“ klíčem a nyní může volně vstoupit do Ohnivých dveří (oblast 1 Vnějšího okruhu), ať už klíč má nebo ne.

Zničení oltáře: Je-li plošina zničena (tvrdost 10, 60 žt), účinky kouzla *znesvěcená půda* jsou zrušeny, *ohnivý meč* ztratí veškeré své schopnosti stejně jako symbol v oblasti 106. O dvě kola později se v místnosti velice zvýší teplota a ze stropu začnou padat kameny. Každý v místnosti musí uspět v záchranném hodu na reflexy, jinak bude zasažen za 3k6 bodů zranění. Vše bude trvat 1k4+1 kol a místnost se částečně zhroutí.

Poklad: Svícný a buben jsou očarovány, takže jim neškodí horko; každý má hodnotu 100 zl. Svíčky jsou kouzelné, svítí, aniž by tály nebo se zmenšovaly (deset svící, každá v hodnotě 20 zl).

Úprava zkušenosti pro tento případ: Kvůli kouzlu *znesvěcená půda* zvedni o 10% zkušenost za všechny zde poražené bytosti.

121A. Chrámoví strážci (ÚS 8)

Výklenek je až na strážce prázdný.

Bytosti: Jako strážci Ohnivého chrámu funguje šestice planoucích kostlivců.

Planoucí kostlivci (6): 34, 29, 24, 32, 35, 40 žt; viz Doplněk 1.

122. Ohnivý relikviář (ÚS 4)

Naproti vstupu chrání ohromný idol z černého kamene v podobě vážného, ale klidného draka se složenými křídly velkou kamennou krabicí. Drakova křídla pokrývá zářivě červený email, oči se lesknou jako smaragdy.

Past: V ústí jeskyně jsou dvě pasti. Jednou je *strážný znak* aktivovaný průchodem bez pronesení hesla „ohnivý drak“.

Strážný znak: N 3; ohnivá vlna s dosahem 5 stop (5k8); úspěch v záchranném hodu na reflexy TO 14 poloviční zranění; prohledávání (TO 28); vyřazení mechanismu (TO 28).

Čepel kopy: Druhou pastí je čepel kopy ve zdi v místnosti hned za dosahem *znaku*, kterou aktivuje, kdokoli vstoupí.

Čepel kopy: N 1; +10 boj tvář v tvář (2k4/ x4); prohledávání (TO 21); vyřazení mechanismu (TO 20).

Poklad: Oči draka jsou skutečně smaragdy (každý v hodnotě 500 zl). Kamenná krabice pod dračí sochu obsahuje dva poklady cenné pro Ohnivý chrám. Prvním je zlatá koule posázená mnoha kousky jantaru (hodnota 1000 zl); není kouzelná, ale jde o jistý druh „bezbožné relikvie“. Druhým je Kniha temného oka, foliant do podrobností popisující uctívání Staršího oka všech živlů, včetně popisu jak za přítomnosti *chapadlové hole* používat černý oltář (jako se nalézá v oblasti 121 nebo v oblasti 34A Vodního hradu).

Část druhá: Chrám všepozření

123. Salamandří stráž (ÚS 9)

Jeskyňě není pro kouř vidět. Železný koš na uhlí, široký 3 stopy, se lehce pohupuje na řetěze od stropu 8 stop nad podlahou. Pod ním ve středu jeskyňě leží 10 stop široká železná miska.

Kouř vystupující z koše dává 20% ukrytí komukoli v jeskyni. V železné misce odpočívají salamandři; miska je horká, takže kdokoli se jí dotkne, je zraněn za 1k6 životů.

Bytosti: Tuto stranu Ohnivého chrámu chrání dvojice salamandrů a pekelný ohař. Pekelný ohař poslouchá rozkazy od salamandrů.

Obyčejní salamandři (2): 57, 59 žt; viz *Bestiář* strana 219.

Pekelný ohař: 31 žt; viz *Bestiář* strana 151.

Taktika: Strážce ignorují kohokoli se symbolem Ohnivého chrámu, vyzpovídají kohokoli s jiným symbolem a napadnou každého bez symbolu.

Vývoj: Zaslechnou-li strážce boj z Ohnivého chrámu (naslouchání TO 6 pro boj odehrávající se hned za dveřmi do oblasti 121, +1 za každých 10 stop hlouběji; k ověřování naslouchání mají +14), půjdou to prozkoumat a pomoci kamarádům. Na místo dorazí za 1k4 kola. Jinak zůstávají zde.

Poklady: Na dně koše na uhlí se nachází tajná schránka (nalezení prohledávání TO 24). Je v ní červená keramická miska s jantarovým trojúhelníkem, v níž se ukrývá pět modrých spinelů (každý v hodnotě 600 zl). Dotyk s košem při manipulaci se schránkou způsobuje 1 bod zranění horkem.

124. Vstup do krypty

Místnost stráží dvě sochy vysokých válečníků v černé plátové zbroji pokryté podivnými ozdobami a hranatými lemy, hledící na jih. Každá ze soch je vysoká 10 stop a třímá meč s podivnými vyumělkovanými ornamenty.

Podlaha je hladká, stěny jsou opracovány hrubě. Na podlaze je neznámým jazykem něco napsáno prastarým, pokrouceným a poněkud znepokojivým písmem.

Přestože se místo momentálně nachází pod kontrolou Ohnivého chrámu, slouží k pohřbívání důležitých kněží z celého Chrámu všepohlcujícího.

Nápis na podlaze hlásá v abysálštině. „Zde spočívají ti, kteří nejlépe sloužili všemožnými způsoby temnému pánu. Nerušte jejich odpočinek.“

Sochy představují válečnický aspekt hrůzného Tharizduna. Společně tvoří kouzelné pouto (silná nekromancie). Pokud stojí, tak kdokoli poškodí nějakou kryptu, musí uspět v záchranném hodů na výdrž (TO 15) nebo začne ztrácet kvůli tělu stravující chorobě 1 žt za kolo. Tělo oběti se svíjí v agonii (a považuje se za vyčerpanou: polovina obvyklé rychlosti, postih -6 na obratnost a sílu). Oběti pomůže buď kouzlo *sejmi kletbu*, nebo zničení jedné ze soch (každá má tvrdost 8, 90 žt a rozbití TO 25). Záchranný hod musí být podniknut kdykoli je otevřena nová krypta, a případné efekty se kumulují.

125. Vedlejší krypta

V jeskyni jsou v řadě za sebou tři kamenné sarkofágy. U každého stojí bronzový svícen. Na víku jsou rytá vyobrazení majitele v temné, zahalující róbě a se symbolem obrácené stupňové pyramidy. Jedno vyobrazení má velký palcát s ošklivými hroty, jedno hladké černé žezlo a třetí svítek.

Odsunutí víka sarkofágu vyžaduje ověření síly (TO 23).

Past: Dva sarkofágy jsou chráněny pastí.

Sarkofág s postavou nesoucí žezlo vystřelí po otevření víka na postavy z utajených děr krupobití hrotů. Každý v místnosti utrpí 3k6 bodů zranění kvůli mnoha zásahům (úspěšný záchranný hod na reflexy TO 14 sníží zranění na polovinu).

Hroty: N 2; není nutný hod na útok (3k6), záchranný hod na reflexy TO 14 kvůli polovičnímu zranění; prohledávání (TO 23); vyřazení mechanismu (TO 23).

Sarkofág s postavou držící svítek nese *ohnivou past*.

Ohnivá past: N 4; ohnivá vlna dosah 5 stop; záchranný hod na reflexy TO 16 kvůli polovičnímu zranění; prohledávání (TO 29); vyřazení mechanismu (TO 23).

Poklad: V sarkofágu s postavou nesoucí palcát se kromě pradávných vyschlých pozůstatků nachází +1 *poloplátová zbroj* a +1 *těžký palcát* připomínající ten na víku.

Sarkofág s postavou nesoucí žezlo má překvapivě, až znepokojivě dobře, zachovalého prastarého obyvatele, který má okolo krku zlatý náhrdelník s kousky jadeitu (v hodnotě 500 zl). Pod tělem se skrývá hůlka s *Melfovým kyselinovým šípem* (se 17 střelami).

Sarkofág s postavou držící svítek je až na prach a úlomky kostí prázdný.

Vývoj: Je-li krypta poškozena nebo vezme-li se z ní něco, podívej se k oblasti 124 na kletbu, která může postihnout zúčastněné.

Část druhá: Chrám všepozření

126. Hlavní krypta (ÚS 6)

Nachází se zde deset sarkofágů ve dvou řadách po pěti. Každý má do víka vyryt jeden z následujících symbolů: trojúhelník, kosočtverec, čtverec nebo kruh.

Jeden pohřbený patřil k Ohnivému chrámu (kosočtverec), dva k Vodnímu chrámu (čtverec), tři k Zemnímu chrámu (trojúhelník) a čtyři ke Vzdušnému chrámu (kruh).

Přirozená šachta v západní části stropu vede – po mimořádně zdlouhavé cestě – nakonec až mimo Doly. Má šířku 3 – 5 stop. Aby si šachty povšimli, musí postavy uspět v ověření prohledávání (TO 18).

Bytosti: Ve východní části jeskyně visí od stropu čtveřice lýtých netopýrů. Jde o nové obyvatele, kteří teprve nedávno našli cestu do krásně tichých jeskyní, a nemají nic společného s Chrámem. Napadnou každého, kdo vejde.

Lítí netopýři (4): 29, 38, 27, 31 žt; viz *Bestiář* strana 62.

Vývoj: Je-li krypta poškozena nebo vezme-li se z ní něco, podívej se k oblasti 124 na kletbu, která může postihnout zúčastněné.

127. Malá krypta

Od stropu je na řetězu zavěšena špicí dolů obrácená pyramida široká 18 stop. Nachází se 8 stop od podlahy. Vyhlíží jako černě natřené železo. V místnosti se nachází dva sarkofágy, natřené na černo – barva poněkud oprýskává – ozdobené stejným symbolem na víku.

Zdvihnutí víka sarkofágu vyžaduje ověření síly (TO 23).

Poklad: V sarkofázích se nachází mumifikovaná (a mrtvá) těla. Každé má u sebe stříbrný řetěz zdobený ebenem, malá zobrazení démonů s netopýřimi křídly a zahnutý nůž (každé v hodnotě 250 zl).

Vývoj: Je-li krypta poškozena nebo vezme-li se z ní něco, podívej se k oblasti 124 na kletbu, která může postihnout zúčastněné.

128. Chrátová krypta (ÚS 12)

Jeskyně je vyplněna sarkofágy zdobenými symboly chrámů, lebkami a dalšími makabrozními dekoracemi. Také stěny nesou podoby chtivě hledících démonů s netopýřimi křídly, hrozících kostlivců a přízračných válečníků

Je zde osm sarkofágů. Zdvihnutí víka sarkofágu vyžaduje ověření síly (TO 23).

Bytosti: Straší zde šest stínů a čtyři spektry. Ukrývají se mezi sarkofágy a na vetřelce zaútočí hromadně, pokud možno s překvapením a možností útoku z boku. Toto je zjevně velmi nebezpečné setkání.

Spektry (4): 46, 40, 38, 50 žt; viz *Bestiář* strana 232.

Stíny (6): 19, 19, 24, 17, 20, 19 žt; viz *Bestiář* strana 221.

Poklady: Až na jeden obsahují sarkofágy jen mrtvá těla; ona výjimka je příbytkem perfektně zachovalého těla půlelfky svírající v rukách +1 *omračující rapír*.

Vývoj: Je-li krypta poškozena nebo vezme-li se z ní něco, podívej se k oblasti 124 na kletbu, která může postihnout zúčastněné.

129. Velká krypta (ÚS různá)

Zdi jeskyně se třpytí vlhkostí. I přes svou velikost se zde nachází jen jediný sarkofág, spočívající na vrcholku obsidiánového pódia, ke kterému vedou tři schody. Samotný sarkofág je vyroben z načervenalého kamene. Na víku dřepí socha nafouklého démona, která se zdá, jako by na každého, kdo se přiblíží, cenila pokřivené zuby a syčela skrze pokroucené rty.

Vedle pódia se na západě nachází socha lidského válečníka z šedého kamene oblečená do bronzové zbroje (zelené věkovitou měděnkou) a s bronzovým kopím, jako by byla na stráž. Na jihu před sochou se nachází mělké, 10 stop široké a dlouho vyschlé jezírko.

Toto je „hrobka“ Unariqa, Tharizdunova kněze, který se pokusil vykonat mocný rituál, kterým doufal osvobodit Temného boha. Místo toho se ovšem připojil ke svému pánu v jeho věžeňské dimenzi. Dnes Unariqovo tělo slouží jako vedení pro negativní energii a brána do éterické sféry.

Jezírko (N 2): Jakmile se někdo přiblíží blíže než na 20 stop k jezírku (je 25 stop od vchodu), to se magicky zaplní čerstvou vodou (hloubka 6 palců). Jakmile se jezírko naplní, socha ožije (viz níže).

Postava, která nahlédne do jezírka, uvidí svůj odraz. Pokud neuspěje na záchranný hod na vůli (TO 17), její obraz ji fascinuje jako kouzlo *hypnóza*. Bude pod vlivem tak dlouho, dokud efekt někdo nerozptýlí nebo ho něco

Část druhá: Chrám všepozření

nezničí (viz popis kouzla). Efekt sítě znamená, že postavy jsou zcela bez hnutí jen tak dlouho, aby socha mohla zaútočit na ně nebo na kolegy.

Socha (N 3): Jakmile voda naplní jezírko (viz výše), socha ožije a namíří kopí na postavu, která může za naplnění jezírka. Učiní-li postava cokoli jiného kromě postoupení vpřed a dotknutí se jezírka, socha na ní vystřelí pět *magických střel* (jako sesílatel na 10. úrovni). Bude v tom pokračovat (pět *magických střel* za kolo), pokud postava bude dělat něco jiného.

Přiblíží-li se jiná postava, zaměří se na ni. Postavu, které se dotkla vody nebo která je dál než 25 stop, nechá na pokoji. V opačném případě bude kontinuálně měnit cíle na základě toho, co budou postavy dělat.

Sarkofág (N 4): Na víku sarkofágu je napsáno obecnou řečí: „Největší z nás, odešlý ale ne zabitý“. Dotkne-li se někdo sarkofágu, démon pomocí kouzla *magická ústa* promluví v obecné řeči: „Toto je místo posledního odpočinku Unariqa VoTalsimola, který se připojil k Pánu“.

Sarkofág je zajištěn speciální verzí kouzla *mystický zámek*, které dokáže vyrušit jen ten, kdo se dotkl vody v jezírku. I tak zvednutí víka vyžaduje ověření síly (TO 26). Je-li víko odstraněno, jediné, co je vidět uvnitř, je vířící černý vír.

Je-li vír nějak narušen (i dotykem), vyvolá do krypty čtyři zvláštní strážce – éterické marodéry. Ti ihned napadnou všechny v místnosti. Jakmile jsou nepřátelé zabiti či zahnáni, vrátí se marodéři do éterické sféry, ale po dobu 24 hodin napadnou jakékoli další vetřelce (po 24 hodinách se víko magicky vrátí na své právoplatné místo).

Éteričtí marodéři (4): 14, 11, 8, 10 žt; viz *Bestiář* strana 105.

Navíc postava, která dotkne vířící temnoty, musí uspět v záchranném hodů na vůli (TO 19). Neuspěje-li, bude přenesena do éterické sféry a poblíž ohromných černých dveří (viz vývoj níže) napadena další čtveřicí marodérů.

Éteričtí marodéři (4): 11, 10, 13, 12 žt; viz *Bestiář* strana 105.

Bude-li záchranný hod úspěšný, postava zůstane na materiální úrovni a uslyší ve své hlavě: „Temný pán zapomnění ještě nemůže být osvobozen, ale jakmile bude objeveno tajemství čtyř měsíčních ohnisek, všechny temné touhy přinesou své ovoce.“

Vývoj: Postavy vstoupivši do černého víru se přenesou do éterické sféry, kde čtveřice marodérů stráží černé dveře (jak je zmíněno výše).

Prázdnota kolem tebe se svíjí barvami, jiskřivými světly a závěsy energie. Jak pluješ prostorem, kde nelze rozeznat, kde je nahoře a kde dole, kde je sever nebo jih, vše je tiché. Před tebou se tyčí brána široká napříč 50 stop – její absolutní čern, jakou nelze vidět nikde jinde, je barvou naprosté absence hmoty a energie.

Černá brána je dokonale kulatá, sevřená zlatým řetězem a obklopená symboly a znaky z bílého ohně, které zahlazují podivné tmavozelené znamení a runy, stěží pod nimi viditelné.

V současné době je nemožné nějak ovlivnit portál vedoucí do Tharizdunova vězení, jak ke své hrůze zjistil Unariq. Rituál, kterým doufal osvobodit svého boha, ho místo toho pohltil. Postavy pokoušející se poškodit řetěz nebo dveře otevřít silou ihned přivolají nebeskou bytost (solára), která jim sdělí, že další pokus bude znamenat jejich neodvratnou smrt. Solár na žádné otázky neodpovídá – je jen strážcem donuceným po věčnost střežit nezničitelnou bránu. Jeho interakce s postavami se odehrává nejprve v podobě varování a pak útoku – své varování rozhodně myslí vážně. Jestliže varování ihned nepřestanou se svou činností a neodejdou, bez milosti zaútočí.

Návrat zpět do materiální úrovně je otázkou soustředění se na velkou kryptu. Postavy se objeví v jezírku.

130. Vstup do ohnivého chrámu (ÚS 4)

Jeskyně se nevyznačuje ničím výjimečným vyjma hladce opracované podlahy a do jejího středu vyrytého diamantu s rýhami vyloženými načervenalým železem. V západní části leží kus řetězu.

Řetěz je obyčejný, dlouhý 2 stopy.

Past: Severní průchod chrání *strážný znak*. Po vyslovení hesla „oheň je silný“ lze projít. Tessimon dohlédne na to, aby co nejdříve po aktivaci byl znak obnoven.

Strážný znak: N 4, zášleh plamene 5 stop daleko (5k8); záchranný hod na reflexy (TO 14) sníží zranění na polovinu; prohledávání (TO 28); vyřazení mechanismu (TO 28).

131. Vodní jeskyně

Vzduch plní zvuk kapající a tekoucí vody. Voda stéká v potůčcích po zdech a shromažďuje se na podlaze v jezírku.

Jezírko je 12 stop hluboké. Jedná se o dešťovou vodu, která sem prosákla díky drobným trhlinám.

Část druhá: Chrám všepozření

132. Roztříštěný jugernaut

Poblíž středu místnosti stojí podivná kamenná socha na kolečkách. Kdysi zobrazovala velkou koňskou hlavu, posazenou na pevný kamenný blok, sousoší celkem 10 stop vysoké a 6 stop široké. Nyní je roztříštěná a poničená tak, že její rysy jsou jen stěží rozeznatelné. Její kousky se povalují kolem jako šterk, jako kdyby ji kdysi dávno něco rozsekalo zbraněmi.

S kameny se mísí kosti, polámané zbraně a rezavé kusy zbroje.

Před rokem zde došlo k velkému střetu mezi Ohnivým a Zemním chrámem. Pozůstatkem bitvy jsou spálené zbytky kouzly stvořeného jugernauta Zemního chrámu a pár těl zbavených všeho cenného.

Obecné poznámky ke komplexu východního mostu

Strážím a dalším obyvatelům komplexu velí Éridik, krysodlačí čaroděj. Éridik pracuje pro Tharizdunův kult dlouho a snaží se získat více vlivu a moci (a žít ve Vnější okruhu). V současnosti mají zdejší síly přátelské vztahy k Zemnímu chrámu a nedůvěřují Ohnivému chrámu. Oficiálně jsou důsledně neutrální

Komplex oblastí 133 – 148 má tři stupně ostražitosti. Když dorazí postavy, vládne vždy stupeň A. Bude-li některá z oblastí napadena, přejde se na stupeň B a zůstane se na něm po zbytek dne. Přejde-li útok při stupni B, přejde se na stupeň C a zůstane se na něm po zbytek dne.

A. Nevšimavost. Vše je tak, jak je popsáno. Všechny stráže si berou 10 na naslouchání a všímání, ale mají postih -5 za nezájem.

B. Ostražitost. Všechny stráže si berou na naslouchání a všímání 10 (bez postihu). Tak se skryje poblíž oblasti, která byla napadena s nadějí, že by mohl ze zálohy přepadnout protivníky. Éridik je buď v oblasti 138, nebo v jejím okolí.

C. Nebezpečí. Trolové z oblasti 135 se připojí ke strážím v oblasti 133. Éridik použije svá kouzla na podporu tolika mocných postav (Tak, trolové atd.) kolika jen bude moci. Reokallitan a Éridik se v doprovodu strážů z oblasti 137 přesunou do oblasti 138. Jestliže jeho síly budou zdecimovány, Éridik uplatí šedého trhače v oblasti 149, aby s ním šel do oblasti 138. Všechny stráže si berou na naslouchání a všímání 10 (bez postihů).

Všechny stráže i ostatní osoby nosí černý železný trojúhelník Staršího oka všech živlů. Jejich oděni dominuje černá barva.

Oblasti 133 – 148 osvětlují louče v železných držácích. Není-li jinak řečeno, všechny stropy jsou ve výšce 15 stop a dveře jsou dřevěné (tvrdost 5, 15 životů, vyražené TO 18 při zamknutí). Prakticky každá zeď je omítnuta světle šedou omítkou, byť na mnoha místech oloupanou a popraskanou.

Obyvatelé znají rozvržení místností 130 – 154. Do jisté míry jsou závislí na Ohnivém chrámu, o kterém mají povědomí, ale kvůli nebezpečným dravcům jako jsou d'ábelští klamopardi se bojí jeskyní na severu. Mají obecné povědomí o komplexu: vědí, že je v kráteru jezero, že přes něj vedou tři mosty na ostrov, kde žijí vládci, a že vzdálený konec mostu může být otevřen jen za pomoci zvláštního klíče, který „mají většinou jen kněží“.

133. Stráže (ÚS 7)

Ve středu místnosti stojí látkou pokrytý cvičný panák s Pelorovým symbolem okolo krku. Ze stropu v severní části místnosti visí lano. Kameny zdí hyzdí znepokojivé skvrny.

Dveře na severu, vedoucí do oblasti 134, jsou ze severu zajištěné a navíc uzamčené kouzlem *mystický zámek*. Jedná se o železné dveře (tvrdost 10, 60 žt, vyražení TO 28), skrze které dokáže projít jen Éridik; stráže a další lidé chodí skrze oblast 135.

Bytosti: Žijí zde a jako strážci proti komukoli snažícímu se proniknout na sever do mostního komplexu slouží dva zlobři a čtyři gnolové.

Zlobři (2): 33, 29 žt; viz *Bestiář* strana 118.

Gnolové (4): 9, 10, 14, 11 žt; 2k10 zl každý; viz *Bestiář* strana 105.

Past: Stráže zřídily na jižním konci místnosti past. Úspěšné ověření prohledávání (TO 130) umožní postavám ji objevit dřív, než ji budou moci stráže spustit. Nad vstupem visí velká zatížená síť posílená železnými vlákny. Zaslechnou-li strážci (zlobrové naslouchání +2, gnolové +3) příchod, jeden gnol se postaví k lanu na severu a jeho zatažením síť shodí.

Vzhledem k povaze velké těžké sítě není nutný žádný hod na útok. Všichni pod sítí (na prvních 10 stopách místnosti) si musí hodit záchranný hod na reflexy (TO 20), zda se jí vyhnou. Zamotaná bytost má postih -2 na hody na útok a -4 k obratnosti. Zamotané postavy se pohybují poloviční rychlostí a nedokáží ztečovat. Skončí-li v síti víc bytostí, musí koordinovat své pohyby (jít ve stejnou chvíli stejným směrem) a budou se pohybovat rychlostí nejpomalejší bytosti. V jakémkoli případě je síť ukotvena na každé straně provazy, takže se zamotané bytosti nemohou pohnout víc než 15 stop bez toho, že by si ověřily sílu (TO 23) a vytrhly provaz (TO 25 v případě, že budou chtít vytrhnout oba provazy najednou).

Část druhá: Chrám všepozření

Zamotané bytosti se mohou dostat ze sítě ověřením ohebnosti (TO 20), což bude úplná akce. Síť má tvrdost 10, 15 žt a může být roztržena ověřením síly (TO 27 – rovněž úplná akce).

Velká síť: N 1; není nutný hod na útok (zamotání viz výše); záchranný hod na reflexy (TO 20) kvůli vyhnutí se; prohledávání (TO 18); vyřazení mechanismu (TO 18).

Taktika: Jakmile je síť shozena, grolové zahájí ostřelování z luků a zlobří se vrhnou do boje tváří v tvář tak, aby (bude-li to možné) ohrožovali jak nepřátele zamotané do sítě tak volně.

Nezaútočí a ani se nebudou vypyávat nikoho oblečeného do chrámových barev (okrové róby, černé pláště a tak) a nosícího symboly buď Staršího oka všech živlů nebo Tharizduna.

Vývoj: Strážce místost neopustí.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Odměň hráče za toto setkání navíc 10% zkušeností.

134. Přístup k mostu (ÚS 7)

Stěny této velké místnosti pokrývá světle šedá omítka, místy popraskaná a odlupující se. Freska na jihozápadní zdi zobrazuje postavy v kápích a s pochodněmi jedoucí na cvalet na koních. Jiná na severovýchodní zdi zobrazuje odpudivou lidskou oběť a bytosti – asi gobry – tančící okolo ohně. V západní části místnosti se nachází dvoukřídlá velká dřevěná brána okovaná železem, zavřená a zajištěná.

Brána vedoucí na most je trvale zajištěná (tvrdost 5, 30 žt, vyražení TO 26).

Jedná se o Zemní most vedoucí k Zemním dveřím. Dveře může otevřít jen někdo poželhaný *velkým zemím klíčem*.

Bytosti: Poblíž brány hlídá osm lidských válečníků na 1. úrovni ozbrojených těžkými kušemi. Každý má *lektvar hrdinství* vyrobený Éridikem, čarodějem z oblasti 139.

Plní rozkazy Éridika nebo Taka.

Lidé Vá11 (8): 9, 8, 4, 8, 7, 6, 3, 10 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Strážce při prvních zvucích potíží vypijí lektvar a pak se budou chovat bláznivě hrdinsky, protože jim Éridik řekl, že je učiní neporazitelnými.

Nebudou nikterak obtěžovat osoby oblečené v chrámových rouchách (okrové róby, černé pláště atd.) a se symbolem buď Staršího oka všech živlů nebo Tharizduna.

Vývoj: Strážce neopustí své stanoviště.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Pro toto setkání zdvojnásob obvyklé množství zkušenosti. ÚS bylo kvůli obtížnosti zvětšeno o 2.

135. Trollové (ÚS 8)

Místnost je vlhká a páchnoucí. U západní zdi jsou tři slavníky, zbytek podlahy pokrývají zlomené a ohryzané kosti. Omítku na zdech cosi oškrábalo.

Bytosti: Žijí zde tři trollové, vyzbrojení usňovou zbrojí a oštěpy (pro boj na dálku). I když nejsou nejbystřejší, slouží Éridikovi věrně, protože v jeho službách jsou dobře krmeni a málokdy vystaveni skutečnému nebezpečí.

Těla jim zdobí hrubé tetování znázorňující chtivě hledící tváře a zbraně.

Trollové (3): 65, 67, 70 žt; 3k10+30 zl; TZ 20; velké oštěpy (dostřel +5, zranění 1k8+6); viz *Bestiář* strana 247.

Taktika: V boji budou vrhat oštěpy a budou-li moci, využijí k ukrytí zeď oddělující místnost od jižního průchodu. Pak se vrhnou do boje tváří v tvář.

Nebudou nikterak obtěžovat osoby oblečené v chrámových rouchách (okrové róby, černé pláště atd.) a se symbolem buď Staršího oka všech živlů nebo Tharizduna.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Pro toto setkání zvýš množství zkušenosti o 10%

136. Zásoby

Skladiště vyplňují vaky, krabice a hromady vybavení. Jídlo, pití, oblečení, nástroje, lana a další věci jsou na podlaze, visí na háčích nebo se nacházejí na dřevěných policích na zdech.

Vše je čerstvé a nové.

137. Kasárna (ÚS 5)

Tato místnost velká 30 stop čtverečních, má omítnuté stěny pokryté prasklinami. Pochodně trvale začernily části zdí. Okolo kruhového stolu s řadou židlí je dvacet postelí, část z nich tvoří palandy. Na stole je kameninová nádoba. Poblíž mnoha postelí je vak nebo truhlička.

Část druhá: Chrám všepozření

Truhlice a vaky obsahují osobní věci, i když jedna truhlice má falešné dno, pod kterým je ukryt vak s lupem 290 zl a 342 st.

Bytosti: Je zde šest lidských válečníků na 1. úrovni, odpočívajících a nepřipravených k boji. Bude jim trvat 2k4 kola, než se po prvním znamení bitvy připraví k boji. Plní rozkazy Éridika nebo Taka.

Lidé válečníci (6): 5, 4, 4, 9, 6, 7 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Morálka právě těchto válečníků není velká. Vzdají se při prvním znamení skutečného nebezpečí. Nebudou nikterak obtěžovat osoby oblečené v chrámových rouchách (okrové róby, černé pláště atd.) a se symbolem buď Staršího oka všech žvlů nebo Tharizduna.

Vývoj: Zaslouží-li zvuky problémů, strážte se sice připraví k boji, ale ve skutečnosti opustí kasárna jen na Éridikův nebo Takův rozkaz.

138. Sál živelného zla

Poblíž středu místnosti jsou čtyři sochy, jedna od druhé vzdálena asi 10 stop. Každá je zhruba 8 stop vysoká a stojí na kruhovém podstavci. První je humanoidní a zakrytá plameny. Vypadá, jako by byla z mědi a pokrývá ji měděnka. Další socha je z hnědého a šedého mramoru a má podobu humanoida s kamennými rysy. Třetí vypadá jako vzpínající se vlna s lidskou tváří u vrcholu. Je z modře a bíle barveného pískovce. Poslední socha zdobí otáčející se vzdušný vír perlově bílého mramoru. Z obou stran víru vystupují lidské ruce.

Každá socha zjevně zobrazuje jeden živel. Dotkne-li se někdo, kdo nosí symbol živlového chrámu, příslušné sochy, bude na 6 kol pod vlivem kouzla *požehnaní*. Postava může pro sebe tuto schopnost využít jen jednou denně. Dotkne-li se sochy opačného živlu (oheň x voda, vzduch x země), bude na 6 kol pod vlivem kouzla *zhoub*.

139. Éridikova komnata (ÚS 10)

Tvor zde žijící si očividně libuje v odpadcích a svinčíku, protože místnost spíš připomíná hnízdo než ložnici. Hnijící jídlo, útržky látek a kousky dřeva, zubaté úlomky kovu a výkaly pokrývají podlahu. Někdo vytvořil uprostřed odpadu hromadu ne nepodobnou doupěti.

Ve středu hromady je zahrabána malá dřevěná krabička okovaná bronzem a opatřená visacím zámekem (otevření TO 25).

Bytosti: Éridik je krysodlak čaroděj na 8. úrovni. Pomocí uplácení ostatních kouzly a lektvary velí přístupové oblasti mostu. Lstivý a společenský krysodlak zastává úřad už dlouho a zná ho řada významných bytostí v Chrámu.

Jde o šlachovitou a vlasatou bytost. Dává přednost tomu, když nemusí nosit oblečení, ale vždy nosí náhrdelník z krysích lebek.

Éridik: Krysodlak Čar 8; 43 žt; viz Doplněk 3.

Navíc se mezi svinčíkem skrývá šest litych krys, které všechny podléhají Éridikově vůli.

Lité krysy (6): 4, 5, 5, 4, 6, 3 žt; viz *Bestiář* strana 64.

Taktika: Éridik na sebe a kohokoli, kdo mu dělá doprovod, sešle *býčí sílu*, *medvědí houževnatost* a *kočičí gráci*. Rovněž využije *kamennou kůži* a *zlepšenou neviditelnost*. Jakmile se posílí kouzly, bojuje s protivníky za pomoci *blesků* a *magických střel* – ale útek je lepší volbou než boj.

Prakticky trvale se nachází v hybridní formě

Dej Éridikovi bonus +4 k ověřování odhalení úmyslu a všímání při odhalování na něj použitého předstírání či převleky, jelikož má dlouhé zkušenosti s pozorováním lidí procházejících přes most. I když bude předpokládat nebo vědět, že mu lidé lžou, nebude jednat, dokud si nebude myslet, že má ve střetu navrch (v přítomnosti Taka nebo stráží).

Past: Na krabičce je kouzelná past, která zkamení postavu otevírající krabičku.

Zkamenění: N 7; zkamenění (jako kouzlem *zaklej v kámen*); záchranný hod na výdrž (TO 19) pro odolání; prohledávání (TO 31); vyřazení mechanismu (TO 31).

Poklad: V krabičce je náhrdelník ze zlata a rubínů (hodnota 1000 zl), *lektvar nižšího navrácení*, *menší zemní klíč* a kniha popsána Éridikovým škrabopisem, ve které popisuje své velké dílo, vyvolávací kruh v oblasti 141.



Část druhá: Chrám všepozření

140. Takovo obydlí (ÚS 9)

Je-li zde Tak, jsou dveře zamčené (pomocí závory na vnitřní straně dveří; otevření TO 20).

Ložnice je stroze zařízena. Stěny jsou obílené, podlahu pokrývá koberec se vzorem hnědých a černých spirál a prostá postel stojí vedle malého prádelníku s kadidelnicí a dvojicí svící.

Postel je povlečená prostěradlem, ale není těžké odhalit, že se jedná o fakírské lůžko z hřebíků (Tak je masochista). Pod postelí se ukrývá dvojice krátkých ostnitých bičů, kterými se bičuje. V prádelníku je oblečení a osobní věci.

Bytosti: Tak je člověk mnich na 9. úrovni. Zde se příliš nezdržuje, obvykle se plíží po oblasti a snaží se nepozorovaně sledovat. Je-li vyhlášena pohotovost, pokusí se vyplížit ze svého pokoje, nalézt vetřelce a napadnout je nejlépe uprostřed boje s někým jiným.

Obléká se do prosté hnědočerné tuniky; okolo kotníků a zápěstí nosí železná pouta.

Tak: Člověk muž mnich 9; 78 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Za pomoci svého pohybu a akrobacie nejprve napadne sesilatele, a to i když je budou chránit bojovníci. Nenapadne nikoho v chrámovém oděvu (okrové róby, černé kapuce atd.) a nosícího symbol buď Staršího oka všech živlů nebo Tharizduna, ale bude je sledovat, aby zjistil, co dělají, kam jdou a kdo jsou.

141. Velký sál (ÚS 10)

V rozích místnosti leží naházené stoly a lavice – místnost někdo evidentně uklidil, aby udělal místo pro obrovský kouzelný kruh načrtnutý zářícími červenými liniemi a obklopený žhnoucími stříbrnými a zelenými runami. Kruh se dotýká východní a západní zdi a končí jen 10 stop od dveří na severu.

Na stěnách kdysi dávno visící tapisérie byly dávno strhány a dnes leží na hromadách, ovšem tři stále ještě visí na původních místech. Zobrazují armádu ztečujících kostlivců na úbočí kopce, hořící město a draka prorážejícího si cestu zemí.

Toto je Éridikův velký experiment, kouzelný kruh sloužící k vyvolávání mocných démonů. Současně umisťuje vyvolané bytosti pod *dimenzionální kotvou*, takže nemohou odejít. Nařídil svým lidem, aby odstranili starý nábytek, takže získal místo k jeho vytvoření.

Bytosti: Překročí-li něco živého i neživého červené linie, objeví se beblis. Jelikož je spíše povolán než vyvolán, zůstává fyzicky (a trvale) v materiální sféře. Jakmile je povolán, napadne kohokoli a cokoli, s čím se setká.

Kouzlo *zlom magie* ho nepošle domů (není vyvolán), ale může zničit *dimenzionální kotvu* a umožnit mu tak (bude-li chtít) odchod.

Beblis: 150 žt; viz *Bestiář* strana 42.

Vývoj: Bude-li povolán a přežije-li, bude se toulat po Dolech a zabíjet cokoli potká, dokud nebude sám zabit. Potenciálně se může stát natolik velkým problémem pro síly Chrámu, že upoutá pozornost zkázosněnců a ti za ním vyšlou neviditelné stopaře, aby se s ním vypořádali.

142. Prázdný pokoj

Na rozdíl od okolních místností je zde tma. Tato podivně tvarovaná místnost vypadá až na dvojici kulatých koberců poblíž středu prázdná. Každý koberec má průměr 12 stop a je vyšíván černobílými vzory.

143. Medvěd (ÚS 7)

Místnost je vyjma nějakých rudohnědých skvrn na stěnách a podlaze prázdná. Z malé díry ve východní zdi vede řetěz, zakončený na silném obojku okolo krku tyčícího se medvěda, s pěnou u čumáku a smrtí v očích. Jeho tesáky a drápy se zdají větší, než by měly být, tělo je zjevně masivní a očividně samý sval.

Řetěz je dlouhý 40 stop a umístění díry ve zdi označuje na mapě X. Skryté tlačítko (prohledávání TO 22), jedno na severu na konci místnosti, poblíž oblasti 144, a druhé na jihu na druhé straně dveří, aktivují silný mechanismus, který zkrátí řetěz a přitáhne medvěda ke zdi, aby bylo možné místností projít, opětovně stisknutí tlačítka řetěz uvolní, takže medvěd opět bude moci hlídat.

Místní medvěda dlouhodobě týrají, takže ten je zuřivostí a touhou zabít nepřítel. Získají-li Éridik nebo jeho podřízení zajatce, pravděpodobně ho hodí medvědovi, aby viděli, co se stane.

Bytosti: Ke zdi je na řetězu přikován šílený lítý medvěd, který zaútočí na kohokoli, na koho dosáhne. Podle spleené, zakrvácené srsti a jizev se s ním skutečně špatně zachází, v současné době ovšem není zraněn.

Lítý medvěd: 113 žt; viz *Bestiář* strana 63.

Část druhá: Chrám všepozření

144. Společenská místnost (ÚS 5)

Většinu místnosti vyplňují tři stoly, řada židlí a stoliček a dvojice pohovek. Na jednom ze stolů jsou karty a kostky, na jiném malý soudek a nejméně tucet korbelů. Ve zdech jsou malé výklenky 3 stopy nad podlahou, ve kterých jsou postaveny malé sošky (celkem 12).

V jihovýchodním rohu je malé ohniště k vaření s komínem zapuštěným do skály. Vedle něj je krátká hrubá dřevěná kuchyňská linka se špalkem. Na druhé straně ohniště je vysoká skříň.

Pokoj je špinavý, nábytek zanedbaný a umazaný.

Sošky připomínají sochy v oblasti 138. Ke každému živlu přísluší tři. Vysoké jsou 1 stopu a kvůli vynikajícímu zpracování mají hodnotu 50 zl každá. Ve skříni je něco málo jídla. Život pro zdejší strážce byl mnohem lepší, když mohly vařit a jíst v oblasti 141.

Bytosti: Protože nemají kde jinde spát, spí zde hrstka trolů (včetně trola z oblasti 148). Nyní spí trol v severovýchodním rohu na divanu. Vzbudí-li se, zaútočí v rozespalosti na každého, koho uvidí.

Trol: 63 žt; viz *Bestiář* strana 247.

Vývoj: Uslyší-li troglodyt v oblasti 147 odsud zvuky boje, půjde to prozkoumat.

145. Tajná místnost (ÚS 6)

Tajné dveře (nalezení TO 22) zajiždějí do zdi vpravo, ale jsou zamčeny (otevření TO 26).

V místnosti stojí kamenný drak velký jako kuň, s roztaženými křídly, hrozivě pozvednutou tlapou a pootevřenou tlamou. Dívá se ke dveřím. Řemeslné zpracování sochy je velice dobré.

Zdi jsou z holého kamene, ale byly ryty tak dovedně, že připomínají řady sloupů vzdálených od sebe 4 stopy. Podlaha je rovná, ale pokrytá prachem.

Ověření prohledávání (TO 20) na draka odhalí, že s pozvednutou tlapou lze pohybovat na čepu. Při výsledku ověření prohledávání 25 a lepším postava rovněž zjistí, že s tlapou lze pohnout vzhůru.

Éridik a Tak o místnosti vědí (ovšem nikdo nemá klíč), ale nikdo jiný ne.

Vývoj: Tlapou lze pohnout vzhůru a dolů.

Vzhůru: Je-li tlapa zdvižena vzhůru, tajné dveře se zavřou, strop zajede do zdi se zvukem skřípajícího kamene a podlaha se začne pohybovat vzhůru do tmavé šachty odhalené zasunutím stropu. Šachta je 100 stop vysoká a podlaha zastaví 15 stop před koncem. Tam se dostane za 8 kol. Zde se na stejném místě jako tajné dveře nachází zavřené kamenné dveře.

Kamenné dveře se zasouvají vlevo. Za nimi je neosvětlená místnost 20 x 20 stop, umístěná přímo nad východní částí oblasti 144. Stěny jsou obloženy reliéfy zobrazujícími trpasličí armády bojující s orky, trolly a nestvůrami jako minotauri a drakouni.

Trpaslíkům sloužila místnost jako skrýš, takže v držáku na zbraně je šest mistrovských urgrošů, tři mistrovské obouřční sekery a mistrovská bitevní sekera. Na podlaze je deset slamnů, v rozích místnosti mosazné olejové lampy a uprostřed místnosti pevný dřevěný stůl, na kterém se nachází dva menší kouzelné předměty.

Bezdný hrnek: Soudek s vodou, který poskytuje neomezené zásoby pitiva. Funguje jen v této místnosti a denně dokáže poskytnout pouze 10 galonů vody.

Krabička bezpočtu sucharů: Kdykoli je víko této krabičky odklopeno, nachází se v ní šest vydatných sucharů. Funguje jen v této místnosti a funguje jen 10x denně.

Dolů: Je-li tlapa stlačena dolů, tajné dveře se zavřou a podlaha začne pomalu sjíždět, nechávaje strop vysoko nad sebou. Sjede 100 stop dolů, což ji zabere 8 kol. Když zastaví, na stejné straně jako tajné dveře se nachází kamenné dveře. Zasouvají se doleva, a jakmile se jednou začnou otevírat, nelze je zastavit, dokud se úplně neotevřou. Je to past.

Za dveřmi je průchod do Stalagosu. Voda začne ihned zaplňovat šachtu. Všechny postavy utrpí 2k6 bodů zranění z přívalu vody. K tomu, aby se udržely nad hladinou a doslova „si osedlaly“ přílivovou vlnu, si musí ověřit plavání (TO 17). Voda vyplní šachtu do výšky 60 stop (40 stop pod úroveň tajných dveří vedoucích do oblasti 144). Voda stoupá rychlostí 5 stop za kolo. Ti, kteří neuspějí v ověření plavání, musí uspět v ověření odolnosti (TO 10), aby se nezačali topit (viz *Průvodce Dějmistra* strana 85). Ověření plavání potřebné k vyplavání na hladinu je jedno kolo po začátku zaplavování TO 15, po dosažení nejvyšší hladiny TO 10.

Vodní past: N 6; není potřebný hod na útok (2k6), musí uspět na ověření plavání, aby se vyhnul topen; prohledávání (TO 20); vyřazení mechanismu (TO 22).

146. Soukromý salónek

Je-li někdo v oblasti 147, jsou dveře zamčeny (otevření TO 26). Dveře zajišťuje zevnitř závora, takže klíč není zapotřebí.

Místnost je přepychově vybavena a vyzdobena. Přeplácaná sametem potažená křesla a polštáři zaplněná pohovka stojí na brusinkově zbarvených a zlatem vyšíváných kobercích, stěny vyjma místa

Část druhá: Chrám všepozření

s ohništěm u východní stěny pokrývají černobílé drapérie se zlatými lemy, na ebenovém stolku v severozápadním rohu stojí stříbrný jídelní servis a vedle něj je dřevěná bíle natřená skříň.

Místo je určeno k zabavení hostů – zejména těch z Vnějšího nebo Vnitřního okruhu. Servis (vcelku hodnota 250 zl) obsahuje šálky kořeněného čaje a jablečného moštu, obojí studené. Skříň obsahuje džbány a láhve alkoholu, vína a dalších nápojů.

Ohniště se používá k přípravě lepších jídel, než jsou ta podávaná v oblasti 144, a na políčkách okolo jsou kořenky s drahým kořením.

147. Hostinský pokoj (ÚS 8)

Vybavení místnosti se skládá z velké postele s rudým povlečením, jemně vyřezávaného stolu obklopeného čtyřmi židlemi, psacího stolu zakončeného velkou černou trojúhelníkovou plaketou, šatníku a truhly. Stěny jsou potaženy tapiseriemi s abstraktními červenými, černými a zlatými obrazci. Podlaha je hladká, zakrytá kulatým rudozlatým kobercem. Ze stropu visí mosazný svícen s deseti hořícími svícemi.

Neobvyklé je, že tuto skvostnou místnost zaplňuje slzy do očí vhnějící zápach vyvolávající záchvaty dávení.

V současnosti je hostinský pokoj obsazený. Šatník sice je prázdný, ale na truhle (není zamčená) jsou odložena dvě černá roucha a mosazná kadidelnice. Na posteli leží otevřená kniha (psaná v temnoobecné) o Starším oku všech živlů.

Bytosti: Reokallitan, troglodyt Tul3/ Knz4, je zástupcem Zemního chrámu snažícím se zajistit tolik nutnou bezpečnost vyznavačů Zemního chrámu při přechodu mostu. Obává se (a oprávněně), že Tessimon z Ohnivého chrámu by mohla Éridika přesvědčit, aby se k ní připojil a znemožnil komukoli přechod po mostě. To by spolehlivě odřízlo Zemní chrám od Vnějšího a Vnitřního okruhu. Reokallitan u sebe má *menší zemní klíč*.

Reokallitan: Troglodyt muž Tul3/ Knz4; 49 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Reokallitan je v nezáviděníhodné pozici. Nemůže si dovolit zainteresovat se do boje, ale je v jeho nejlepším zájmu podpořit zdejší síly, aby ho považovaly za spojence. V jakémkoli případě se bude bránit.

V boji sešle kouzlo *přivolej nestvůru*, takže se objeví spojenci, kteří mu pomohou napadnout protivníky z boku.

148. Severní strážnice (ÚS 7)

Tato široká místnost má na jihu rovné hladké zdi, ale na severu hrubě opracované. Ze severu vedou tři chodby, které vyhlížejí jako důlní tunely.

Bytosti: Hlídá zde trol a šest lidí válečníků.

Trol: 65 žt; 54 zl; viz *Bestiář* strana 247.

Lidé Vá11 (6): 4, 9, 6, 8, 5, 6 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Strážce mají varovný zvon s velmi pronikavým hlasem. Jako první akce v boji na něj jeden válečník zazvoní, čímž upozorní všechny v oblastech 137 až 144. Zatímco trol se vrhne do boje tváří v tvář, lidé použijí své dlouhé luky.

Nebudou nikterak obtěžovat osoby oblečené v chrámových rouchách (okrové róby, černé pláště atd.) a se symbolem buď Staršího oka všech živlů nebo Tharizduna.

Strážce neopustí své posty vyjma případu, že se střetnou s velkou přesilou, kdy zvolí taktický ústup do oblasti 144, kde, jak doufají, narazí na posily.

149. Šedý trhač (ÚS 8)

Poblíž vstupu leží víceméně sežraná hnijící mršina nejspíše krávy. Na podlaze jeskyně leží několik kostí, některé dosti velké. Jeskyně je čistě opracovaná, protože kdysi byla součástí dolů.

Kráva je nedávným darem od kněží Chrámu, který má obyvatele udržet šťastného.

Bytosti: Žije zde šedý trhač s vytetovaným ohromným černým trojúhelníkem na hrudi. Obklopuje ho šest zvláštních znaků. Tyto znaky mají následující schopnosti, aktivované když se jich trhač dotkne (standardní akce). Každý je použitelná jednou a ovlivňuje jen trhače.

- *Býčí síla* po 1 hodinu
- *Kočíí grácie* po 1 hodinu
- *Zhoj těžká zranění*
- *Rychlost* po 10 kol
- *Zhoj kritická zranění*
- *Medvědí houževnatost* po 1 hodinu

Šedý trhač: 125 žt; viz *Bestiář* strana 138.

Část druhá: Chrám všepozření

Jedná se o služebníka Chrámu, kterému zkázněnci poskytli znaky a vypustili ho do Dolů.

Taktika: Trhač se nerozpakuje použít znaky. Nejprve aktivuje *rychlost*. Pochopitelně, pokud uslyší postavy předem, nejprve aktivuje všechny potřebné znaky a až pak vyplývá *rychlost*.

Nenapadne tvory v odění Chrámu (okrové róby, černé pláště a tak) a se symbolem buď Staršího oka všech živlů nebo Tharizduna.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Zvyš obvyklé množství zkušenosti za toto setkání o 10%.

150. Spodní jeskyně

Chodba vedoucí do této jeskyně se prudce svažuje a řada kamenů je uvolněná, což ještě ztěžuje bezpečný průchod. Oblast vypadá jako přírodní dutina ve stěně kráteru; nelze nalézt žádné stopy po nástrojích.

Tvorové vstupující do jeskyně musí uspět v ověření rovnováhy (TO 15) nebo uklouznou, zraní se za 1k6 životů a sjedou o 3k4 stop. Technicky jde o past s N 2.

151. Jáma (ÚS 6)

Chodba se východním směrem i nadále prudce svažuje dolů. Pokrývají ji sutiny a končí v šachtě vedoucí do temnot.

Podlaha jeskyně označené 151 je o 80 stop níže než tunel vedoucí do ní; ve skutečnosti se jedná o hlubokou jámu. Stejně jako v oblasti 150 musí postava uspět v ověření rovnováhy (TO 15), aby nesklouzla. Neúspěch znamená zranění 1k6 životů a sklouznutí na dno, ale úspěšný záchranný hod na reflexy (TO 20) umožňuje se zachytit. Technicky jde o past s N 6.

Postava, která spadne, přistane po 80 stopách v 10 stopách hustého kalu složeného ze zapáchající vody a nerozpustného bahna. Zraní se za 8k6 životů, navíc svinčik leptá sliznice, takže za každé kolo pobytu získá postava 1k6 bodů zranění. Kal je příliš hustý na pohyb, ale ne dost hustý na to, aby sloužil jako opora. Ověření šplhání má TO 20.



152. Nebezpečná jeskyně (ÚS 4)

Jihovýchodní část jeskyně je nestabilní. Prohledávání štěrku vyvolá zával, který zraní všechny zasažené za 8k6 životů, pokud se jim nepodaří uspět v záchranném hodu na reflexy (TO 15), kdy jsou zranění za polovinu. Technicky jde o past s N 4.

Vývoj: Dojde-li zde k závalu, Éridik posléze vyšle troly, aby zde uklidili. V této době bude muset nejspíš něco udělat s ďábelskými klamopardy z oblasti 153.

153. Klamopardi (ÚS 7)

Podlaha této prosté jeskyně je posetá kostmi a zapáchajícími výkaly. Strop je nízký – jen 10 stop vysoko – a dobře vyšlapaná stezka vede středem pokoje.

Bytosti: Zřídili si zde doupě dva ďábelští klamopardi, lovcí po celé oblasti

Chrám je povolal kouzly, ale vymkli se mu zpod kontroly a nyní kořistí na všem v Dolech. Mají zdravý respekt před šedým trhačem v oblasti 149 a tuší, že čím dále na jih, tím větší je nebezpečí. Proto loví především na severu.

Ďábelští klamopardi (2): 55, 61 žt; odolnost k chladu a ohni 5; snížená zranitelnost 5/ magie; MO 11; smet' dobro 1x denně (+6 zranění navíc dobrým bytostem); viz *Bestiář* strana 66.

Část druhá: Chrám všepozření

Taktika: Jedna z bytostí stojí ve středu místnosti a láká pozornost nepřátel, kdežto druhý se skrývá ve stínech (skrývání +10) připravený přepadnout nic netušící protivníky.

154. Úrovňová jeskyně

Tmavé andezitové stěny mizí ve výšce, odkud se nese třepotavý zvuk, dle občasného pískotu nejspíše netopýři. Zhruba uprostřed dlouhou místnost dělí římsa na dvě části. Západní polovina je asi o 70 stop níže než východní.

Prozkoumávají-li postavy vyšší část jeskyně, použij následující text:

Končí zde důlní koleje. Na konci stojí důlní vozík, z třetiny naplněný kimberlitovou horninou. Vedle kolejí je rezavý železný zásobník, rovněž z třetiny zaplněný horninou. Poblíž leží pohozený krumpáč a stará lucerna.

K využití důlního vozíku blíže rámeček Řízení důlního vozíku na straně 67.

Prozkoumávají-li postavy nižší část jeskyně, použij následující text:

Koleje jsou rozpuštěné, jako by je někdo polil kyselinou. Poničený je jak kov, tak dřevo. Tu a tam lze na nich zahlédnout malé tmavé, ale lesklé cákance, jakoby od zaschlého slizu. Podél kolejí se nachází hromady zestruskovatělého, zničeného a rozleptaného kovu, které kdysi mohly být dalšími vozíky nebo snad zásobníky.

Černý pudink z oblasti 156 se nachází zde.

Pod římsou leží stočených 50 stop lana zakončeného kotvičkou.

155. Čistá jeskyně

Východní chodba a celá tato jeskyně je naprosto zbavená prachu a odpadu. Podlahu a spodní část stěn pokrývá jemná vrstvička slizu.

Sliz je pozůstatkem nedávného průchodu černého pudinku z oblasti 156.

156. Doupě pudinku (ÚS 7)

Velkou část jeskyně zabírá inkoustově černá vlnící se masa mající v průměru 20 stop. Stěny a podlahu pokrývá kluzká vrstva organického sajraju.

Bytosti: Jedná se o černý pudink. Je vyhladovělý k smrti, když se neúspěšně pokusil sežrat trhače a klamopardy. Zaútočí a bude bojovat do smrti.

Černý pudink: 120 žt; viz *Bestiář* strana 201.

157. Hejno temnoplášťů (ÚS 5)

Chodba se zde lehce rozšiřuje a koleje pokračují dál.

Bytosti: Poblíž stropu jeskyně číhá šest temnoplášťů. Jsou seřazeni v řadě nad kolejemi, a jakmile pod ně někdo vejde, pokusí se zatemnit co největší část jeskyně a navazujících chodeb.

Temnoplášť (6): 5, 6, 4, 3, 8, 9 žt; viz *Bestiář* strana 38.

Taktika: Budou-li pod těžkým tlakem, pokusí se utéct do oblasti 158.

158. Postranní jeskyně

Tato jeskyně je velká a prázdná. Má velmi vysoký strop a v andezitu jsou vidět žíly kovu, asi železa.

Mezi kameny je (nezáměrně) skryta velmi stará trpasličí kostra (prohledávání TO 18) oblečená v hadrech a zrezavělé poškozené drátěné zbroje, jejíž jedinou cenností je zlatý prsten (hodnota 35 zl) a měděné pouzdro na svitky (které svírá v rukách). V něm je mapa oblastí 133 – 154, kde u oblasti 151 je v trpasličtině napsáno „Nebezpečí“ a u oblasti 152 „Možné nebezpečí“.

159. Mrtvá těla

Leží zde těla čtyř lidí, rozsekaných před nedávnem na kusy nějakou těžkou zbraní. Nemají u sebe žádné vybavení a jsou svlečena až do spodků.

Část druhá: Chrám všepozření

Jedná se o strážce z Vodního chrámu, které se pokoušely se zprávou a tučným úplatkem pro Éridika dosáhnout východního mostního komplexu. Jejich smrt zde mají na svědomí gobři, kteří je také okradli (vybavení je v oblasti 164).

160. Spirálový sestup

Jedná se o masivní kuželovitou šachtu klesající nějakých 75 stop hluboko, se stezkou pokrytou volnými kameny vinoucí se spirálovitě po stěnách.

Modifikovaná pravidla pro řízení důlního vozíku:

- Spád je tak strmý, že vozík nejde na stezce zastavit (brzda ho zpomalí natolik, že na dně zastaví).
- Nebude-li se brzdít, je pravděpodobnost 20% (01-20 na k%), že vozík vykolejí a všechno a všechny vyklopí do hloubky 1k6x10 stop (úspěšný záchranný hod na reflexy s TO 20 znamená, že se postava zachytila a nespadne).
- Nebude-li vozík brzděn a nevykolejí-li, bude se dvojnásobnou rychlostí pohybovat ke zničeným kolejím na jihu (viz oblast 154).
- Nebude-li vozík zastaven na místě, kde koleje končí, nabourá a všem pasažérům způsobí 4k6 bodů zranění (záchranný hod na reflexy TO 20 kvůli polovičnímu zranění).

Obecné poznámky ke gobřím jeskyním

Gobři dorazili před nedávnem z podzemí a zde se usadili kvůli rušnému provozu, na kterém lze kořistit. Nemají žádné vazby k Chrámu a ve skutečnosti pohlížejí na jeho služebníky jako na nepřátele.

161. Gobří divotvůrci (ÚS 7)

Průchody vedoucí do jeskyně chrání pasti (viz níže).

Zdi pokrývají podivné hrubé symboly a postavy nakreslené krví. Podlahu pokrývají uvolněné jiskřivé kameny. V zadní části jeskyně je 12 stop nad podlahou 10 stop široká římsa.

V mělké jámě poblíž východní stěny se nachází tělo čerstvě zabitého elfa, skryté před zraky nepovolaných kameny. Tělo podstoupilo strašlivou operaci, kdy do kůže byly vsity podivné fetiše a vyřezány symboly. Ústa má nacpaná houbami a bylinami. Odstranění hub vypustí množství drobných jeskynních brouků, kteří jsou polapeni uvnitř. Tělo bude upraveno na tělovou bombu (viz oblast 161A), zatím není nebezpečné.

Bytosti: Stíran je gobří kouzelník na 5. úrovni, Fesad je gobří kněžkou na 5. úrovni. Obě žijí v jeskyni; Stíran spí na římsě, Fesad mezi jiskřivými kamey.

Stíran má tělo pokryté rituálním zjizvením (skarifikací), Fesad nosí loriku pokrytou fetiši, kostmi a načmáranými symboly.

Stíran: Gobří žena Kou5; 34 žt; viz Doplněk 3.

Fesad: Gobří žena Knz5; 46 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Obě budou stát na římsě a odsud sesílat dolů na vetřelce kouzla. Jakmile zpozorují známky přítomnosti vetřelců, Fesad pošle malým netopýrkem (kouzlo *zvířecí posel*) varování náčelníci Jurlax do oblasti 164. Pak na sebe sešle *štit víry* a *houževnatost*. Stíran se vyzbrojí *neviditelností* a *štítem* – a čeká na problémy, dychtíc použít *blesk*.

Dostanou-li šanci, Fesad se bude léčit a Stíran se nebude rozpakovat použít své svitky a lektvary (viz níže).

Pasti: Fesad našla vynikající využití pro své kouzlo *strážný znak*. Obě znají heslo pro vstup („Sarlgin“) i bezpečné otevření hrnce („larkarm“).

Vstup: *Strážný znak* je v obou vstupech. Severní spustí *znehyní osobu*, jižní vyvolá proud kyseliny.

Strážný znak: N 3; *znehyní osobu*; záchranný hod na vůli TO 14 pro odolání; prohledávání (TO 28); vyřazení mechanismu (TO 28).

Strážný znak: N 2; kyselina s dosahem 5 stop (2k6); záchranný hod na reflexy kvůli polovičnímu zranění; prohledávání (TO 28); vyřazení mechanismu (TO 28).

Hrnc: Na římsě se nachází velký hrnc, zakrytý víkem a ovázaný provázkem. Když ho někdo otevře, aktivuje další *strážný znak*, který vyvolá zvukovou vlnu.

Strážný znak: N 2; zvuková vlna s dosahem 5 stop (2k8); záchranný hod na reflexy TO 14 zmenší zranění na polovinu; prohledávání (TO 28); vyřazení mechanismu (TO 28).

Poklad: V hrnci je 344 zl, stříbrný náramek s kousky jadeitu (hodnota 300 zl); flakónek protijedu a svitky s následujícími kouzly: *zhoj lehká zranění*, *zhoj střední zranění* a *zbav nemoci*.

Část druhá: Chrám všepozření

161A. Tělová bomba

Střed chodby blokuje tělo nějakého lidského nešťastníka, s kůží omalovanou symboly a se všitými fetiši, stojící s roztaženými rukama a nohama a udržované v poloze dráty. Ústa má ucpaná něčím, co vypadá jako rostlina, oči jsou vyjmuty a nahrazeny zářícími kameny.

Past: Tento hrozivý výjev je pastí. Jakékoli poškození těla – i dotyk drátů – způsobí, že vybuchne v odpudivé mase kostí, tkání a hmyzu (který je nacpán v těle).

Průchod za past bez její aktivace vyžaduje ověření obratnosti (mohou být započítány postihy za zbroj a modifikátory velikosti, k úspěchu je nutné TO 10).

Tělová bomba: N 2; výbuch s dosahem 10 stop (3k6); záchranný hod na reflexy TO 15 kvůli polovičnímu zranění; prohledávání (TO 0); vyřazení mechanismu (TO 35).

Kvůli pozici severní tělové bomby a sklonu chodby musí kdokoli, kdo se od severu blíží v důlním vozíku, uspět v ověření všimání (TO 20), zda si pasti všimne včas a stačí vozík zastavit – v opačném případě vjede přímo do těla.



162. Gobří stráže (ÚS 7)

Východní vstup do jeskyně je zapastěn (viz níže).

Tato hrubě opracovaná jeskyně páchne výkaly a srstí. Poblíž severní zdi je jáma obklopená černými kameny. Podél jižní zdi visí jako závěs nitě pokryté zuby, kostmi, bylinami a barevnými látkami.

Za místností vede na západě chodba, která po 25 stopách končí na římsě 30 stop nad úroveň vodní hladiny Stalagosu. Z římsy vede dolů lano, které v případě potřeby umožňuje utéct (většinou se ovšem oprávněně jezerní vody bojí).

Jáma na severu místnosti je ve skutečnosti ohniště, které gobři plní uhlím (ony černé kameny v okolí).

Bytosti: Pobývají zde dva gobři a dva gobří průzkumníci (tuláci na 1. úrovni).

Gobři (2): 15, 19 žt; 3k10 zl každý; viz *Bestiář* strana 29.

Gobří Tull (2): 23, 20 žt; viz *Doplňek 3*.

Taktika: Gobři na sebe nebudou nijak upoutávat – to znamená, že zaslechnou-li (naslouchání +4, pro průzkumníky +7) z chodby s koleji hluk, nevydají se za zvukem, nýbrž zde připraví přepad. Neopustí jeskyni. Průzkumníci se budou pokoušet vpadnout nepřítelům do boku, kdežto zbylí dva naztečují do boje a vyřídí to s nimi.

Pastí: V průchodu mezi oblastí 162 a severojižní chodbou na východě nastražili tři pasti. Jedná se o těžká ostří seker, která aktivuje kontakt s nataženým drátem

Sekera: N 1; +10 boj tváří v tvář (1k12/ x3; prohledávání (TO 21); vyřazení mechanismu (TO 20).

163. Gobří společenská jeskyně

V místnosti jsou tři hromady slámy okolo dvojice bubnů a velké hromady kost a lebek ve středu místnosti. Místnost páchne po shnilém mase.

V hromadě kostí se nachází *hůlka požehnání* (8 použití) vyrobená z kosti a proto i za kost považovaná. Lze ji najít ověřením prohledávání (TO 30), ale *najdi magii* bude užitečnější.

164. Gobří náčelnice (ÚS 6)

Je-li jeskyně obývána, náčelnice si obvykle zajišťuje soukromí zavalením vchodu velkým kamenem. Jeho odvalení vyžaduje ověření síly (TO 18), ovšem bytosti střední velikosti se dokáží kolem něj protáhnout (TO 18), protože nedosahuje až ke stropu.

Jeskyni dominuje jeden balvan, vysoký 9 stop a široký 8 stop. Hned za ním je od vchodu vidět okraj postele z látek a slámy. Zevnitř na kameni stojí řada svíček a osvětluje místnost. Na kameni jsou načmárány hrubé nápisy.

Nápisy jsou v goblinštině a říkají „Jurlax je mocná“ a „Jurlax ví vše“.

Bytosti: Jurlax je mimořádně velká a silná bojovnice. Nosí řadu náušnic a nosních kroužků (vše bez jakékoli hodnoty). Bojuje +2 *mečem bastardem* s hruškou jílce vytvarovanou do podoby dračí hlavy.

Část druhá: Chrám všepozření

Jurlax: Gobří žena bojovník 4; 50 žt; viz Doplněk 3.

Vývoj: Zaslechne-li (naslouchání +4) zvuky boje z oblastí 162 a 163, bude spěchat na pomoc svým lidem. Bude-li si myslet, že se vetřelci toulají po oblastech, připraví s gobry z oblasti 166 na některém příhodném místě (třeba 160 nebo 171) přepad.

165. Přepadení (ÚS 7)

Bytosti: Čekají zde čtyři gobří a lítý kanec, připravení přepadnout kohokoli, kdo vstoupí. Gobří nejprve zaútočí na dálku (pomocí oštěpů) a pak naztečují společně s kancem do boje.

Gobří (4): 14, 20, 19, 16 žt; 3k10 zl každý; viz *Bestiář* strana 29.

Lítý kanec: 52 žt; viz *Bestiář* strana 63.

Taktika: Budou-li včas varováni, mohou se gobří přesunout do oblasti 169 připravit přepad tam a natlačit nepřátele (nebo důlní vozík plný nepřátele) na okraj římsy

Poklad: Jedna z gobrů je ve skutečnosti špeh Ohnivého chrámu. Pod svou zbrojí skrývá symbol Ohnivého chrámu a vak se 100 zl s lístkem papíru, kde je napsáno „Nabídní náčelníci úplatek za to, že se připojí k Ohnivému chrámu“.

166. Gobří zálohy (ÚS 8)

V jeskyni je řada slaměných rohoží určených ke spaní, jáma s ohništěm a velkým hrncem na něm a počmárané zdi. Místnost páchne po srsti a vařeném jídle.

Bytosti: Odpočívá zde sedm gobrů.

Gobří (7): 16, 14, 13, 24, 19, 16, 22 žt; 3k10 zl každý; viz *Bestiář* strana 29.

Vývoj: Gobří opustí místnost jen na rozkaz náčelnice. Zaslechnou-li zvuky boje, připraví se k boji (bude jim to trvat 2k6 kol), ale zůstanou na místě.

Jurlax je využije k náhradě za padlé strážce v oblasti 162, případně k nastražení pastí v bránitelném místě (jako jsou oblasti 160, 169 nebo 171).

167. Malá jeskyně

Tato malá jeskyně (na šířku nemá ani 20 stop) je až na pár stop široké jezírko vody prázdná.

Vodu sem dopravila vulkanická činnost. Jezírko je jen 3 stopy široké, ovšem ve skutečnosti se jedná o vodou zaplněnou šachtu dlouhou stovky stop. Voda je čistá a není v jakémkoli kontaktu se Stalagosem.

168. Bitevní scéna

V jeskyni leží těla tří humanoidů s kožnatou kůží a tmavými, rudohnědými vlasy. Těla jsou nafouknutá a známky naznačují, že jsou stará jen pár dní. Vedle leží na kusy rozsekaná těla dvou inkoustově černých bytostí, připomínajících podivně olihně nebo chobotnice.

Když gobří dorazili, střetli se s dvojicí temnoplášťů. Sice vyhráli, ale za cenu těžkých ztrát způsobených kouzelnou tmou seslanou protivníky. Těla jsou pečlivě okradená.

169. Dvouúrovňové koleje

Východní část tunelu je o 30 stop výše než západní. V obou částech probíhají koleje.

170. Křižovatka

V tomto místě se kříží dvě koleje. Zdá se, že zde lze odbočit.

Odbočení vyžaduje zastavení vozíku a manipulaci s pákami poblíž křižovatky, které umožní vozíku odbočit.

171. Most (ÚS 7)

V místnosti jsou dvoje koleje. Jedny, běžící ze severovýchodu na jihozápad, se nacházejí na dřevěné plošině se zchátralými dřevěnými sloupy ve výšce 25 stop nad podlahou a druhými kolejemi běžícími

Část druhá: Chrám všepozření

po podlaze ze severovýchodu na jihozápad. Plošina/ most spojuje dva vstupy taktěž 25 stop vysoko. Zdejší strop je ve výšce nejméně 40 stop.

Most se sice viklá, ale je pevný a bezpečný. Sloupy mají tvrdost 5, 60 žt a ke zlomení je třeba překonat TO 28.

Bytosti: Nachází se zde průzkumný tým Vodního chrámu skládající se z elfího kouzelníka Kadise a pěti elfích válečníků. Jeho cílem je jít na jih a jednat s goby.

Kadis a dva z jeho elfů jsou na mostě v důlním vozíku, který ovládá jeden z válečníků. Díky tomu se Kadis nemusí obtěžovat sledováním cesty a má dobrou pozici pro náhlý útěk.

Kadis je albín s dlouhými bílými vlasy. Je oblečen do celočerného oblečení a stejně jako jeho válečníci má na krku symbol Vodního chrámu. Ve Vodním chrámu je nováčkem, ale je odhodlán zlepšit jeho moc tím, že mu sežene spojence.

Kadis: Elf muž kouzelník 6: 29 (normálně 17) žt; viz Doplněk 3.

Elfí válečníci 1 (5): 3, 5, 6, 4, 5 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: V této nebezpečné oblasti na sebe Kadis seslal *mágoivu zbroj, štít, zamlžení a houževnatost* (poskytující životy navíc, viz výše, +2 k záchrannému hodu na výdrž, +8 do TZ a pravděpodobnost minutí 20%). Se svou skupinou shání spojence, ne nepřátele; setkají-li se s jinými bytostmi, než jsou goby, pokusí se je taktěž naverbovat.

Vývoj: Prežijí-li zdejší NPC setkání, stáhnou se do bezpečí oblasti 178 a už se zde s nimi postavy nepotkají.

172. Sklad rudy

Hned vedle kolejí se na západě vedle zdi nachází další důlní vozík, do polovic naplněný kimberlitovou rudou. Jeskyně dále obsahuje šestici velkých zásobníků ze dřeva a železa plných velkých kusů rudy. Poblíž vstupu do jeskyně je velký sud plný lopat. Na zemi vedle něj jsou tři krumpáče, hromada železných hřebů a tři kladiva.

Obecné poznámky k Vodnímu chrámu

Před dlouhou dobou se kněží Staršího oka všech žvlů spojili s velkým kmenem kuo-toa žijícím hluboko v podzemí. Kuo-toa jsou mistry dávných tajemství, jako rasa si pamatují dobu, kdy Tharizdun volně chodil po světě, a plavou skrze ruiny dnes potopených chrámových měst. Odpudiví a podlí kuo-toa jsou vynikajícími společníky kultu.

Kuo-toa vycvičení kněžstvem Oka proklouzli do dalších kmenů a šířili víru a vliv svého boha (kterým pochopitelně je Tharizdun). Zatímco tito příliš neuspěli, kuo-toa přesídlivší do Chrámu všepohlcujícího se stali mocnou a vlivnou silou, silně spojenou s Vodním chrámem. Dodnes tvoří většinu sil Vodního chrámu.

Komplex oblastí 177 – 197 se vyznačuje třemi fázemi ostražitosti. Když dorazí postavy, vládne vždy stupeň A. Bude-li některá z oblastí napadena, přejde se na stupeň B a zůstane se na něm po zbytek dne. Přejde-li útok při stupni B, přejde se na stupeň C a zůstane se na něm po zbytek dne.

A. Nevšímavost. Vše je tak, jak je popsáno. Všechny strážce si berou 10 na naslouchání a všímání, ale mají postih -5 za nezájem.

B. Ostražitost. Strážce v oblastech 177, 179 a 189 si berou na naslouchání a všímání 10. Urlurg (je-li dostupný) hlídkuje v oblastech 189 až 197, Kelašein jde do Vodního chrámu (oblast 185).

C. Nebezpečí. Kelašein a Nilból jdou do Vodního chrámu (oblast 195). Všechny strážce si berou na naslouchání a všímání 10 (bez postihů).

Všechny strážce i ostatní osoby nosí černý železný trojúhelník Staršího oka všech žvlů se zavěšeným modrozeleným čtvercem. Jejich oděni dominuje černá barva.

Oblasti 177 – 192 osvětlují louče v železných držácích, další oblasti jsou osvětleny jiným způsobem. Všechny stropy, není-li řečeno jinak, jsou ve výšce 15 stop a dveře jsou dřevěné (tvrdost 5, 15 životů, vyražení TO 18 při zamknutí).

Obyvatelé znají rozvržení místností 173 – 199 a vědí o tajném vstupu v oblasti 193. Vědí o gobrech na jihu a mostním komplexu na severozápadě. Taktěž znají obecné rozvržení celého komplexu chrámu: uprostřed kráteru je jezero, přes které vedou tři mosty na ostrůvek, kde sídlí vládcové místa, a dveře na vzdáleném konci mostu mohou být otevřeny jen za pomoci zvláštního klíče, který „mají většinou jen kněží“.

Kelašein a Ómkán mají každý *malý vodní klíč*.

173. Důlní vozíky

Do místnosti se sbíhají tři důlní chodby, každá s kolejemi. V místnosti se poblíž začátku kolejiště nachází šest důlních vozíků, jeden z nich děsivě poškozený. V jednom je stále ještě trocha rudy, zbylé

Část druhá: Chrám všepozření

jsou prázdné, špinavé a rezavé. V nich nebo jejich okolí leží nějaké nástroje jako lopaty, kladiva a krumpáče.

Viz rámeček Řízení důlního vozíku na straně 67 pro informace ohledně použití důlních vozíků.

174. Zpracování rudy

Zdi místnosti lemují zaprášené a rezavějící železné zásobníky rudy. Někaký stroj zabírá střed místnosti, se skluzavkou vedoucí ke dvojici masivních kamenných válců se žlábkem pod sebou. Válce jsou spojeny se zařízením ohromnou hřídelí, kterou by dokázal otáčet tak obr. Okolo stroje jsou roztroušeny malé úlomky kamene.

Jedná se o drtičku rudy, původně poháněnou zemním elementálem, mocným sférickým spojencem mocného trpasličího kněze. Trpaslíci naházeli rudu na skluzavku, která ji zavedla mezi otáčející se válce. Stroj rozbil velké kusy rudy na menší, často přitom rozbíjeje kamennou hlušinu a ponechávajíc rudu v samostatných kouscích.

175. Sklad přečištěné rudy (ÚS 5)

Dveře do místnosti jsou poškozeny, takže jejich spodní část vypadá jako rozdrásaná pařáty nebo rozkousaná. V místnosti se nachází povícero obrovských zásobníků vysokých 8 stop a naplněných úlomky drcené rudy.

Všechny čtyři zásobníky jsou skoro plné. Zásobníky jsou 12 stop dlouhé a 8 stop široké.

Bytosti: Usadilo se zde pět nestvůrných štírů střední velikosti. Prorazili si cestu skrze dveře a nyní se skrývají mezi a v zásobnících, odkud se vrhnou na každého, kdo vejde do místnosti a začne ji prozkoumávat.

Nestvůrní štíři střední velikosti (5): 10, 13, 15, 11, 20; viz *Bestiář* strana 287.

Taktika: štíři se zde skrývají (skrývání +8) a vrhnou se z vrcholku zásobníku na vetřelce (bonus +1 k útoku shora).

176. Sklad

Je zde převrácený vozík, s jedním kolem odstraněným. Zdi lemují na hácích pověšené krumpáče a lopaty a pár dřevěných skříní. Vše pokrývá prach a špína.

Ve skříních jsou skoby, kladiva, 100 stop lana, pár drapáků a bezpočet dalšího nářadí.

177. Stráže (ÚS 5)

Na severozápadní zdi visí tři velké zástavy, každá se čtvercem zobrazujícím jiné přechody mezi modrou a zelenou. K jihovýchodní zdi je přiražen stůl pokrytý jídlem: suchary, sušeným masem, ovocem, sýrem a vínem. Ke stolu je přistrčeno pět židlí.

Bytosti: Trvale zde hlídkují čtyři lidské strážce a jeden kuo-toa.

Lidé válečníci 1 (4): 6, 7, 5, 9 zl; viz Doplněk 3.

Kuo-toa: 12 žt; 2k10 zl; viz *Bestiář* strana 163.

Taktika: Jejich práce je chránit před nájezdy z jihovýchodu. Vodní chrám nemá dostatek sil k tomu, aby obsadil oblasti 173 a 174, takže strážci široký sál v tomto směru a vyžadují, aby vetřelci oznámili svá jména a důvod vstupu ze vzdálenosti 100 stop. Neučiní-li tak, zahájí na ně palbu.

Vývoj: Jestliže Kadis a jeho elfové jsou v oblasti 178, ihned vyrazí za zvukem problémů (dorazí sem za 1 kolo).

177A. Latrína

178. Kadisova komnata

Na zdi visí čtveřice štítů, každý s jiným znakem. Vybavení místnosti doplňuje šestice velkorysých postelí, tři šatníky, dlouhý stůl pokrytý nádobím, knihami a dalším rozličným nepořádkem, dlouhá lavice a čtyři židle.

V šatnících se nachází oblečení, nepříliš drahá výstroj a silně spálený (zničený) pár *elfích bot*.

Místnost na severozápadě je neosvětlená a víceméně prázdná předsíň, v níž lze nalézt trochu jídla, vody, nástrojů a dokonce i zbraní: těžkou kuší, dva dlouhé luky, 40 šípů, 40 šipek, síť a trojici dýk.

Bytosti: Viz oblast 171.

Část druhá: Chrám všepozření

Taktika: Kadise, je-li přítomen, zajímá hlavně získání spojenců pro Vodní chrám, takže nejspíše bude nejprve mluvit a až pak nepřátele smete svou *ohnivou koulí*.

Poklad: Knihy na stole se zabývají historií, vědou, magií a je mezi nimi i Kadisova kniha kouzel.

Na stole lze dále najít láhev s *alchymistického ohně, lektvar skákání* (opatřený popiskou v elfštině) a tři zápalky.

Vývoj: Bude-li Kadis a jeho elfové doma, ihned zareagují na zvuky boje v oblasti 177.

179. Mefití strážci (ÚS 5)

Kruhové jezírko ve středu místnosti o průměru 15 stop vystupuje 2 stopy nad úroveň podlahy. Kameníci, kteří ho vytvořili, zcela zjevně nebyli ti samí mistři, kteří mají na svědomí zbytek místnosti. Voda je klidná.

Jezírko je hluboké 2 stopy a vytvořili ho příslušníci Vodního chrámu k ubytování mefitů.

Bytosti: Hlídkají zde dva vodní mefiti. Číhají v jezírku a budou se snažit vetřelce přepadnout.

Vodní mefiti (2): 17, 23 žt; viz *Bestiář* strana 185.

Taktika: Počkají v jezírku, dokud nepřátelé nejsou v pozici, která oběma umožní použít dechovou zbraň najednou.

180. Kasárna lidí

V místnosti jsou úhledně poskládány skoro dva tucty postelí, většinou kavalců. Dále tu jsou držák na dlouhá kopí u dveří a různé velké kufry v počtu jeden na každé dvě postele.

Je tu dvacet postelí. Kufry obsahují oblečení a osobní věci nevelké hodnoty. V současné době zde nikdo není.

181. Obydlí mefitů (ÚS 3)

Dveře se kvůli vlhkosti vzpříčily a k otevření je nutné ověřit sílu (TO 22).

V rohu nejdál ode dveří se nachází velká dřevěná kád' o průměru 6 stop. Kád' je plná vody. Místnost je vlhká a ve vzduchu je cítit sůl.

Bytosti: V současné době v kád' odpočívá vodní mefit.

Vodní mefit: 19 žt; viz *Bestiář* strana 185.

Vývoj: Je-li tento mefit zabit během nájezdu na Ohnivý chrám (viz Útok vodního chrámu strana 75), je kád' a místnost prázdná.

182. Společenská místnost (ÚS 7)

Ve východním rohu místnosti se nachází velké jezero o průměru 20 stop. Jeho okraj lemuje 1 stopu vysoká zídka, ale samo jezírko se zdá být hlubší. Jezírko obklopují proutěná křesla a dřevěné lavice, pár stolů pokrytých jídlem a džbánky a hrstka slaměných rohoží. Podlaha je velice vlhká.

Jezírko, vybudované současnými obyvateli, je hluboké 6 stop.

Bytosti: V jezírku se namáčí šestice skumů vyzbrojených dlouhými kopími. Každý z nich nese na hrudi žlutý symbol, který vypadá, jako by byl součástí jejich těla (je). Symbol zhruba připomíná lidskou lebku opletenou něčím jako chapadlem. Jde o symbol Druhého, aboleta zkázněnce, který vytvořil tyto skumy (a ty v oblasti 194) a daroval je Vodnímu chrámu jako pozornost.

Skumové (6): 12, 8, 16, 11, 10, 11 žt; viz *Bestiář* strana 228.

Taktika: Budou-li napadeni z jihovýchodu (nebo budou-li si myslet, že odsud budou napadeni), ihned ustoupí do oblasti 183, kde budou doufat, že udrží protivníky dostatečně daleko. Při napadení ze severu se prostě budou snažit udělat to nejlepší při boji z bazénku.

183. Nedokončená místnost (ÚS 6)

Strop místnosti je ve výšce přes 20 stop. Místnost připomíná spíše nedokončenou stavbu, i když jihozápadní zeď, část severovýchodní a většina podlahy už je opracována kameníky. Částečně dokončený balkón, 30 stop dlouhý, 8 stop široký a ve výšce 15 stop, se nachází na jihozápadní zdi.

Vede na něj žebřík, připevněný k jeho severozápadnímu konci.

Na balkóně se nachází dva soudky plné šípů (v každém jich je 30).

Část druhá: Chrám všepozření

Bytosti: Hlídá zde sedm lidských válečníků. Dva jsou vždy na balkóně, ovšem jestli včas zaslechnou vetřelce, na balkón vyšplhají všichni, vytáhnou žebřík a zahájí na nepřátele palbu. Balkón má dost vysoké zábradlí na to, aby poskytl čtvrtinový kryt (+2 k TZ).

Lidé VáII (7): 8, 5, 4, 5, 10, 5, 6 žt; viz Doplněk 3.

Vývoj: Skumové z oblasti 182 se sem mohou při napadení stáhnout. Stane-li se tak, budou bojovat svými dlouhými kopími, zatímco je lidé z balkónu budou podporovat střelbou.

184. Kuchyně/ sál

Západní část jeskyně byla zařízena jako kuchyně s ohništěm a početnými bednami, vaky, sudy a potravinami navršenými na hromady na stolech a skříních. Na ohništi vře hrnec s vodou a vzduchem se nese vůně dušené ryby.

Zbytek místnosti vyplňují dlouhé dřevěné stoly a lavice poskytující dostatek pohodlí nejméně třiceti strážníkům. Vyklizený prostor v severním rohu s hranou 15 stop ohraničují lana a zjevně slouží jako zápasnická aréna.

185. Trůnní sál

V jižní části jeskyně se na plošině ze zeleného mramoru s modrými žilkami nachází masivní trůn z kostí, korálu a bílých a růžových mušlí. Před ním se na malých podstavcích nachází dva stříbrné tácy s vařenými rybami, koryšiči a zeleninou. Po obou stranách trůnu stojí 4 stopy vysoké sochy z šedého kamene zobrazující humanoidy s rybí hlavou a kopím.

Zde Kelašein přijímá hosty, vydává rozkazy podřízeným nebo si užívá svou mánii.

186. Jáma (ÚS 7)

Past: Celá podlaha této místnosti je jen iluze (*iluzorní zed'* seslaná sesilatelem na 10. úrovni). Výjimku tvoří úzký pás podél východního konce (obyvatelé oblastí 187 a 188 o něm vědí). Kdokoli vstoupí do místnosti, ihned spadne do 50 stop hluboké jámy pod iluzí. Neexistuje žádný mechanismus, který by tuto past vyřadil, takže postavy nemají nárok na ověření vyřazení mechanismu a zneškodnění pasti.

Propadlo (hloubka 50 stop): N 5; hod na útok není nutný (5k6); záchranný hod na reflexy (TO 20); prohledávání (TO 29; vyřazení mechanismu n/a (není nic k vyřazení).

Bytosti: V jámě je uvězněn hladový mrchodravec, který je kouzly donucen v ní zůstat. Okolní obyvatelé si na něj se žrádlem vzpomenu jen občas, takže je velice hladový a vztekle zaútočí na cokoli, co spadne do jámy.

Mrchodravec: 20 žt; viz *Bestiář* strana 30.

187. Kelašeinino obydlí (ÚS 8)

Tato slepá jeskyně má v západním rohu natažené vysuté lůžko. Vedle něj je dřevěný stůl pokrytý jídlem sestávajícím z velkých škeblí a stojí na něm i lucerna a kadidelnice.

U jižní stěny stojí komoda, šatník, mramorové umyvadlo plné vody a dlouhá harpuna. Čtvercový modrozelený koberec pokrývá podlahu, na severní zdi je obrovský gobelín vyobrazující podvodní scény.

V komodě a šatníku je oblečení a osobní věci jako zrcadlo, kartáč, nějaké nástroje a nářadí, křída atd. Je tu i trocha cenností (viz níže).

Bytosti: Kelašein, lidská kněžka na 7. úrovni, je nejvyšší kněžkou Vodního chrámu. Je šílená touhou po moci. Vymyslela plán, jak napadnout a trumfnout Ohnivý chrám (viz Útok vodního chrámu strana 75), ovšem jestliže neuspěje, Vodní chrám silně utrpí odvetnými opatřeními.

Jedná se o ženu se strohou tváří s nazeleno obarvenými vlasy a korálovou korunou na hlavě. Nosí okrovou róbu přepásanou modrozelenou šerpou na znamení své příslušnosti k Vodnímu chrámu. Svůj palcát nosí jako žezlo – a skutečně věří, že jednoho dne bude vládnout celému Chrámu všepohlcujícího. Těší jí společnost kuo-toa a je příliš povýšená na to, aby u ní propukla paranoia ze skutečnosti, že kuo-toa jsou mnohem mocnější než lidští obyvatelé Vodního chrámu.

Kelašein: Lidská žena Knz7; 45 žt; viz Doplněk 3.

Vývoj: Bude-li vyhlášen stav pohotovosti B, bude v oblasti 185. Při stavu C se přesune do chrámu (oblast 195). Ozve-li se odsud zvuk boje, přijde sem z oblasti 188 (bude-li to možné) na pomoc Nilból.

Past: Na komodě je umístěn *strážný znak*. Deaktivuje ho heslo „Niešalek“.

Část druhá: Chrám všepozření

Strážný znak: N 3; elektrický výboj s dosahem 5 stop (5k8); záchranný hod na reflexy (TO 17) kvůli polovičnímu zranění; prohledávání (TO 28); vyřazení mechanismu (TO 28).

Poklad: Mezi jídlem a dalším nepořádkem na stole se skrývá drobná soška rozzlobené chobotnice z masivního stříbra (hodnota 600 zl).

V truhle se nachází malý vak obsahující jednak 55 zl a jednak čtveřici pečlivě zabalených *lektvarů vodního dechu* pro případ nutnosti.

188. Nilbólovo obydlí (ÚS 9)

Tři dřevěné židle, stůl s kadidelnicí vyrobenou z velké mušle a čtvercový modrozelený koberec – to vše tvoří vybavení této místnosti. U severní stěny se ještě nachází malá kamenná knihovna a dřevěná truhla.

Východní roh odděluje zástěna ze dřeva a rýžového papíru ozdobená malbou přílivové vlny řítící se na lidské město.

Místo páchne po shnilých rybách.

Za zástěnou se nachází Nilbólův slavník a stříbřitý, rybí kůží potažený polštář. V knihovně jsou knihy o magii.

Bytosti: Nilból je kuo-toa kněz 2. úrovně a kouzelník 5. úrovně. Nenávidí Kelašein a intrikuje proti ní za všechny kuo-toa ve Vodním chrámu – pokud mu obavy z Ómkána, mocného napůl démona napůl kuo-toa a druhého v hierarchii chrámu, a intriky proti němu ponechávají nějaký volný čas. Jeho prvním cílem je nalezení ztraceného *vodního meče* (viz oblast 203).

Nilból nosí vestu zdobenou rybami a mušlemi a dlouhou modrozelenou róbu. Množství zlatých a korálových prstenů zdobí jeho uši, nos, ústa a šupiny.

Nilból: Kuo-toa muž Knz2/ Kou5; 43 žt; viz Doplněk 3.

Poklad: Nilból skrývá to, co zůstalo z pokladu Vodního chrámu (877 zl, 30 st a 23 pl), v zamčené skřínce (otevření TO 27) skryté v jámce pod truhlou. Nilbólůva kniha kouzel je pod skříňkou.

189. Stráže (ÚS 7)

Jeskyně je velká. V severní části místnosti je dvojice kulatých stolů a židle. Na stolech jsou džbánky, zbraně a pár velkých knih. Ve střední části prostory je dvojice příslušně vybavených cvičných terčů pro boj zblízka, na jižním konci se nachází na stěně dvojice cvičných cílů pro lukostřelbu.

V severní části se nachází tyto zbraně: dlouhý meč, tři dýky, dlouhý luk a dvojice toulců (každý s 12 šípy).

Knihy jsou příručky k výuce boje.

Bytosti: V současné době zde hlídá a cvičí se devět lidských strážných. Jeden stojí na stráži v nejzápadnějším vstupu (dost daleko od lukostřeleckých cílů, aby nebyl ohrožen), odkud hlídá oblast 190. Stráže jsou nové, najmuté před nedávnem Kelašein k zajištění rozšíření chrámu.

Lidé Vá11 (9): 8, 4, 5, 4, 7, 5, 6, 10, 5 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Strážní při napadení (nebo budou-li si myslet, že budou napadeni) převrátí stoly a použijí je jako kryt tak dlouho, jak to jen bude možné.

Vývoj: Zaslouchnou-li zdejší strážci zvuky boje z oblasti 190, nejenomže nepůjdou na pomoc, ale dokonce se ani nepodívají, co se tam děje, protože pohled na mořskou ježibabu je pro ně stejně nebezpečný jako pro vetřelce. Místo toho se připraví k boji jako druhá linie obrany.

190. Jezírko/ vězení (ÚS 7)

Obrovská jeskyně se táhne vpřed. Většinu jí zabírá rozsáhlé jezero klidné vody. U břehu je ke kameni připoutána dřevěná pramice. Zhruba ve středu jezera se z vody zdvihá sloup šedého kamene. Podlaha a stěny v okolí vody jsou mimořádně vlhké a vlhce se lesknou.

Jezero je 6 stop hluboké na okraji a 18 stop uprostřed. Voda je tmavá, ale zdaleka ne tak stojatá a slaná jako ve Stalagosu. Na sloupu je na jihu 1 stopu nad hladinou malá římsa.

Pod hladinou vody vede průchod do oblasti 190A, jeskyně stěží dosahující stropem 10 stop nad hladinu vody. U západní zdi se nachází suchá římsa, v níž je do zdi zatlučeno šest párů okovů.

Pramice (na každém břehu jezera je jedna) uvezou čtyři tvory střední velikosti a jsou dlouhé asi 8 stop.

Bytosti: V jezeře žije mořská ježibaba jménem Gouquog. Je spojencem Vodního chrámu a stejně tak annis Daagry (viz Vnější okruh oblast 32). Ví mnohé o Vnější okruhu (včetně toho, jak fungují klíče a klíčová hesla pro Vodní chrám).

Gouquog: Mořská ježibaba Boj3; 37 žt; viz Doplněk 3.

Ve vězení jsou dva lidé obyvatelé. Jeden je momentálně na nule se silou kvůli ježibabinu hrůznému vzhledu a druhý bude kvůli jejímu zlému oku celý den mumlat v katatonickém stavu. Jsou na římsě a v okovech.

Část druhá: Chrám všepozření

Lidé obyvatelé 1 (2): 2, 4 žt (nebojují).

Taktika: Gouqog vyčkává v jezírku u sloupu, až k ní vetřelci připlují na pramici (skrývání +3), jako první akci se pokusí překvapit nepřátele: poplave vedle loďky a vynoří se na tak dlouho, aby ji měli možnost vidět. Pak loďku převrhne – převrhnout loďku se čtyřmi postavami střední velikosti vyžaduje ověření síly proti TO 20 (-1 za každou postav chybějící do čtyř). Povede-li se, stáhne se, aby mohla ze zad sundat luk a plavající postavy ostřelovat (nemá postih). Přednost mají nejlepší plavci.

191. Chrámový vstup

Uprostřed jeskyně se nachází modrozelený čtverec tvořený hladkým malovaným kamenem. Na obou koncích jeskyně visí na řetězu ze stropu zapálená zlatá pánev na žhavé uhlí. Kouř silně zapáchá po soli a rybách.

Čtverec, silný tři stopy, není upevněn k podlaze.

192. Hlubiny (ÚS 8)

Zdi jeskyně jsou stále poněkud hrubé, ale někdo je opracoval tak, aby připomínaly vlny (a případnou rybu) a natřel modrozelenou barvou. Blikající světlo pochodně, filtrované modrozeleným sklem stínítka, vdechlo vlnám život.

Střed místnosti se honosí obrovskou sochou ze zeleného mramoru zobrazující trojici rybohlavých humanoidů třímajících kroutící se vyděšené lidské vězně a jedoucích na dlouhém úhořovitém hadovi. Socha je dlouhá 25 stop a i díky stěnám vypadá, jako by plula hluboko pod vodou.

V místnosti se vznáší podivná opojná vůně podobná starému kadidlu nebo těžkému parfému.

Závěs z čerstvých chaluh visící od stropu odděluje výklenek na jihu, zdobený malbami chobotnic, ryb, úhořů a mořských démonů. V něm se nachází lůžko ze slámy a řas. Vedle postele se nachází křišťálová vodní dýmka napaná silnou drogou měnící vnímání.

Bytosti: Ve výklenku žije Ómkán, napůl ďas napůl kuo-toa kněz 4. úrovně. Teoreticky je druhý v hierarchii Vodního chrámu, ale ve skutečnosti má více vlivu Nilból. Ómkán tráví většinu doby ztracen v podivných snech vyvolaných silným narkotikem, které pravidelně užívá.

Má žhnoucí rudé oči, hřeben z rohů začínající na kořeni nosu a táhnoucí se přes celou lebku až na páteř, a velká funkční černozelená démonická křídla.

Ómkán: polod'as polokuo-toa Knz4; 40 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Ómkán je nezáludný bojovník. Sešle na sebe *býčí sílu* a zaútočí, v případě nutnosti s pauzami na léčení vlastních zranění.

Napadne zde kohokoli tak hloupého, aby ho rušil, bez ohledu na to, co dotyčný tvrdí.

Past: Pod kamenem ve výklenku má v nevelké díře (nalezení prohledávání TO 25) ukryty nějaké cennosti. Pohnutí s kamenem aktivuje *strážný znak*, který dotyčného prokleje kouzlem *uvrhni kletbu*: záchranný hod na vůli (TO 14) nebo -6 k obratnosti až do odstranění. Heslem je Ómkánovo jméno.

Strážný znak: N 4; *uvrhni kletbu* (-6 k obratnosti); záchranný hod na vůli (TO 14) pro odolání; prohledávání (TO 28); vyřazení mechanismu (TO 28).

Poklad: V díře je kožený vak s 35 zl a 80 pl, *olej bezvěkosti*, *žezlo nepohyblivosti* a váček noholap.

193. Tajný vstup (ÚS 7)

Jedná se o přírodní jeskyni s tunelem, který z ní vede na sever. Ve středu jeskyně je 3 stopy široké jezírko neznámé hloubky, které vypadá, že si sem prorazilo cestu před dávnou dobou.

Jezírko je ve skutečnosti vrškem 15 stop hluboké šachty končící v zatopené jeskyni široké 25 stop. Voda se zde zachytila před dávnými dobami, když vznikl kráter, a geologické procesy ji vytlačily do oblasti 193.

Bytosti: V jeskyni žije Zeityan, vodní nága sloužící Vodnímu chrámu. Hlídá zdejší tajný vstup/ východ, ale ve skutečnosti žije v jeskyni pod oblastí. Zeityan je velice stará, starší než většina obyvatel celého Chrámu všepohlcujícího. Během let si vytvořila vlastní agendu – ve skutečnosti si nemyslí, že by Tharizdun měl být osvobozen. Ví o Mhunaath a Yklah, temných nágách z oblasti 10 Vnějšího okruhu, a nenávidí je. Proto není automaticky nepřátelská k vetřelcům, kteří vypadají jako cizinci. Naopak, dostane-li šanci, zkusí si s nimi promluvit.

Pustí-li se postavy do vyjednávání, řekne jim, že by měli jít do Vnějšího okruhu (porazit Chrám/ získat poklady/ zjistit pravdu – cokoli, o čem si bude myslet, že postavy naláká). Dle ní je nejlepším způsobem nejprve sebrat *malý vodní klíč* Ómkánovi a Kelašein (v oblastech 187 a 192 – postavy upozorní na past v oblasti 186), pak pomocí člunu ukotveného jižně odsud doplout k vodním dveřím (oblast 91).

Dále postavám prozradí:

Část druhá: Chrám všepozření

- Dvě hlavní hrozby ve Vnějších chrámu jsou čarodějky Mhunaath a Ykrah, které příležitostně na sebe berou podobu nág (lež).
- Nikdo ve skutečnosti nevěří, že by Tharizdun měl být osvobozen (lež).
- Zkázosněnci jsou zaměstnání víc událostmi někde daleko mimo Stalagos než ve vlastním chrámu, takže je možné pohybovat se zde bezpečně (pravda – sice o tom neví, ale jedná se o Chrám živelného zla, kde zkázosněnci doufají odkrýt přístup k živelným ohniskům).

Zeityan, vodní nága: 59 žt; viz *Bestiář* strana 193.

Taktika: Jestliže budou postavy chtít boj, mají ho mít. Okraj jezírka a vodu využijí ke krytu devět desetin, kde na sebe sešle *mágoва zbroj* a *rozostření*, a pak se vynoří a sešle kouzla.

Poklad: Na dně nižší jeskyně leží mezi podivně vyhlížejícími kameny lidská kostra oblečená do mistrovské plátové zbroje. Má u sebe dva platinové prsteny se znaky lvů (hodnota 40 zl jeden), poblíž se nachází +1 *bitevní sekera* a jedenáct +1 *šipek do kuše*. Veškerá další výbava je dávno nepoužitelná.

194. Chrátové strážce (ÚS 8)

Chodba na severozápadě je od úpatí schodů do výšky 3 stop zatopená. Voda je stojatá a slaná stejně jako voda ve Stalagosu.

Zatopený tunel se rozšiřuje do jeskyně. Z jihovýchodu přichází strašidelná blikající modrá záře dost jasná na to, aby matně osvětlila jeskyni.

Voda je hluboká 10 stop, a to jak v jeskyni, tak v jihovýchodní chodbě.

Bytosti: Jezírko obývá trojice zvlášť velkých a houževnatých skumů. Každý z nich má na hrudi žlutý symbol, který vypadá, jako by byl součástí jejich těla (je). Symbol zhruba připomíná lidskou lebku něčím opletenou jako chapadlem. Jde o symbol Druhého, aboleta zkázosněnce, který vytvořil tyto skumy (a ty v oblasti 182) a daroval je Vodnímu chrámu jako pozornost.

Velcí skumové (3): 44, 45, 50 žt; viz Doplňk 3.

Každý skum je vyzbrojen podivnou mechanickou kuší schopnou střelby pod vodou (na poloviční vzdálenost; postavy je mohou prodat za 200 zl každou). Každý je také pod vlivem speciálního kouzla *býčí síla* a *kočičí grácie* popsanych u oblasti 195.

Taktika: Skumové nejprve použijí kuše a až pak se pustí do boje tváří v tvář pařáty a útok trhaním.

Vývoj: Neustoupí a ani nebudou reagovat na známky nepřátel v oblasti 192, zato samozřejmě zasáhnou do boje ve Vodním chrámu (dokáží se tam dostat za jedno kolo).

195. Vodní chrám (ÚS 8)

Tato ohromná jeskyně má strop 20 stop nad hladinou vody. Nad hladinu vody se do výšky 10 palců zdvihá plošina z tmavozeleného kamene. Vypadá to, že je na ní několik jezírek kapaliny odlišné od vody kolem. Celá prostora poblikává modrou září, odrážející se na vlhkých stěnách a stropě. Místnost páchne rybinou a solí.

Celá místnost je znesvěcená tak, jak je popsáno u kouzla *znesvěcená půda*. Navíc k efektům *magický kruh proti dobru* (+2 odrazný bonus do TZ a +2 bonus rezistence k záchranným hodům proti útokům dobrých tvorů, žádný přivolaný nezlý tvor nemůže vstoupit) a profánnímu postihu -4 k pokusům o odvracení (+4 k pokusům o ovládnutí) nemrtvých získávají po dobu pobytu v místnosti všechny zlé bytosti výhody jako z kouzla *podpora* (+1 bonus morálky k útokům a záchranným hodům proti strachu, 1k8+10 dočasných životů) seslaného sesilatelem na 10. úrovni.

Voda je hluboká 10 stop a plošina je ukotvená ve dně (tedy je skoro 11 stop vysoká).

Dostanou-li se postavy na plošinu, uvidí následující:

Na plošině jsou tři jezírka. Jedno je čiré a má hloubku asi 6 stop. Druhé je zelené a hlenovité, poslední je černé.

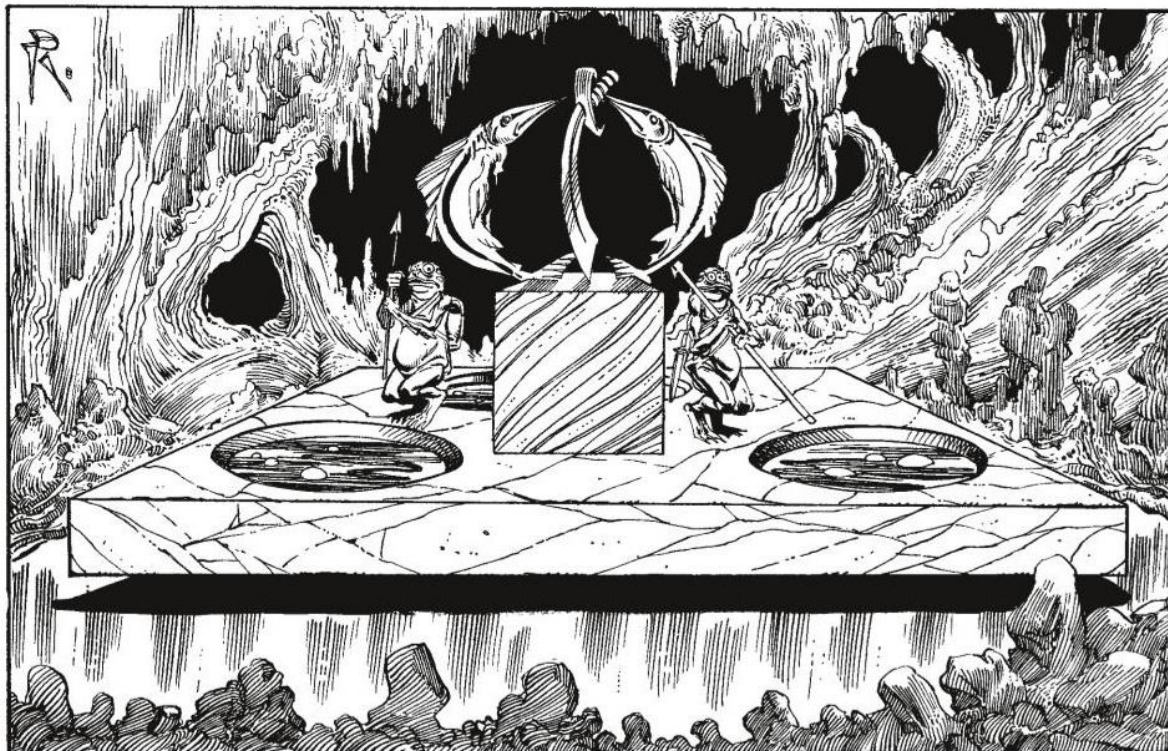
Jezírka obklopují průsvitnou modrou krychli. Na jejím vrcholku je zahnutý nůž a dvojice mosazných rohů v podobě ryb.

Všechna tři jezírka jsou smrtelně nebezpečná, protože manifestují zlé aspekty vody a kapaliny.

V čirém jezírku je ve skutečnosti kyselina. Kdokoli se namočí, utrpí 3k6 bodů zranění kyselinou. Kdo bude ponořen, utrpí 3k6 bodů zranění kyselinou za kolo.

Zelené jezírko je plné řas a mechů a skrývá se v něm zelený hlen. Kdokoli se dotkne kapaliny, automaticky si sáhne právě na hlen. Hlen dělá během požívání tkání 1k6 bodů dočasného snížení odolnosti za kolo. Během prvního kola ho lze z postiženého seškrábnout (nejspíš za zničení příslušné části výbavy), poté musí být zmrazen, spálen či odříznut (nezapomeň na zranění oběti). Mimořádný chlad nebo horko, sluneční světlo či kouzlo *uzdrav chorobu* hlen zničí. Kovu a dřevu dělá hlen 2k6 bodů poškození za kolo, přičemž ignoruje tvrdost kovu, ale nikoli dřeva. Kámen nepoškozuje.

Část druhá: Chrám všepozření



Černé jezírko je prokleté. Odpudivá brakická voda zraní každého, kdo se jí dotkne a neuspěje v záchranném hodu na výdrž (TO 18). Dotyčným se vysuší kůže a změní barvu na temně purpurovou, navíc dočasně ztratí 1k4 body odolnosti a 1k3 body síly, což se opakuje každý následující den (oběť má právo na nový záchranný hod, zda se prohloubení postihu vyhne). To trvá, dokud oběť nezemře nebo na ní někdo nesešle kouzlo *sejmi kletbu*.

Vývoj: Může nastat několik možností.

Jezírka: Dotkne-li se někdo zlý všech tří jezírek (a přežije), bude po jeden týden pod vlivem zvýšení síly a obratnosti (+4 bonus ke každé vlastnosti) a po stejnou dobu bude mít schopnost dýchat pod vodou (pokud tuto schopnost už nemá). Dotkne-li se všech jezírek nezlá postava, musí uspět v záchranném hodu na vůli (TO 20), jinak se bude pokoušet 1k3 minuty utopit.

Rohy a nůž: Nůž je mistrovská práce, ovšem je využitelný jen k lidským obětem. Zaduje-li někdo na oba rohy ve stejnou chvíli, objeví se obrovský vodní elementál zlého přesvědčení a bude poslouchat trubače, pokud někdo z nich mluví aquanštinou (v opačném případě napadne kohokoli, kdo nenosí symbol Vodního chrámu). Vyvolání funguje jen zde a jen jednou denně. Nezlá postava, která se dotkne některého z rohů, vycítí jeho zlo. Zaduje-li na něj, musí uspět v záchranném hodu na vůli, jinak se na 2k6 hodin zblázní a bude napadat lidi kolem sebe. Poté trvale ztratí 1k4 body moudrosti.

Obrovský vodní elementál: 152 žt; viz *Bestiář* strana 98.

Oltář a klíč: Stojí-li někdo na vršku plošiny, drží *velký vodní klíč* a vysloví „vlny bijí neustále“, je „požehnan“ klíčem a dokáže otevřít vodní dveře (viz oblast 11 Vnějšího chrámu) bez ohledu na to, zda klíč má nebo ne.

Zničení oltáře: Je-li zničen vršek plošiny (tvrdost 18, 120 žt, rozbití TO 35), účinky kouzla *znesvěcená půda* jsou zrušeny, *vodní meč* ztratí veškeré své schopnosti. O dvě kola později voda v místnosti začne vířit a ze stropu začnou padat kameny. Každý v místnosti musí uspět v záchranném hodu na reflexy (TO 20), jinak bude zasažen za 3k6 bodů zranění. Ti ve vodě musí uspět v ověřování plavání (TO 20), jinak se začnou topit. Vše bude trvat 1k4+1 kol a místnost se částečně zhroutí.

Poklad: Rohy fungují jen zde. Každý má hodnotu 50 zl kvůli svému dekorativnímu využití.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Kvůli kouzlu *znesvěcená půda* odměň hráče navíc 10% zkušeností za všechny zde poražené nestvůry.

196. Jeskyně dohlížitele (ÚS 8)

Modrá záře od západu osvětluje jeskyni. Na zdi visí meč z korálu a škeblí, zdobený perlami. Na jiném věšáku je pověšen těžký černý kožený plášť. Od stropu visí stříbrná kadidelnice, v níž hoří kadidlo dávající olejovitý, slaný kouř.

Pod hladinou (voda zde má hloubku 10 stop) je výklenek, ve kterém Uurlurg spí.

Plášť není kouzelný, jen dobře naolejovaný a tudíž vodotěsný. Uurlurg ho používá k delším akcím na souši.

Část druhá: Chrám všepozření



Bytosti: Zde má domov Urlurg, kuo-toa mnich na 6. úrovni. Ve společnosti kuo-toa okupuje pozici nazývanou dohlížitel.

Urlurg: Kuo-toa muž Mnch6; 44 žt; viz Doplněk 3.

Poklad: Přestože meč na zdi je bezcenný v boji, má hodnotu 750 zl jako dekorativní předmět. Kadidelnice má hodnotu 50 zl.

Vývoj: Byl-li Urlurg zabit během útoku na Ohnivý chrám (viz Útok vodního chrámu strana 99), místnost je prázdná.

Zaslechne-li (naslouchání +2) z oblastí 194 a 195 boj, zavolá kuo-toa z oblasti 197 a pak půjde na pomoc.

197. Doupě kuo-toa (ÚS 8)

Tato dlouhá zahnutá jeskyně naplněná vodou má po své délce řadu říms. Ze západu sem proniká modravá záře, osvětlující většinu jeskyně.

Na římsách jsou hnízda připomínající lůžka z rostlin a látky, mezi kterými občas leží vak, krabice nebo kus výbavy.

Zde žijí všichni kuo-toa, kteří nemají jinde samostatné obydlí, v dolech – místo vyhlíží, jako by jich zde žili tucty.

Bytosti: Právě teď zde jsou dva kuo-toa a šest kuo-toa bojovníků na 1. úrovni.

Kuo-toa (2): 12, 13 žt; každý 2k10 zl; viz *Bestiář* strana 163.

Kuo-toa Boj1 (6): 20, 18, 24, 23, 19, 26; viz Doplněk 3.

Poklad: Prohledají-li postavy římsy, najdou většinou jen osobní věci zdejších obyvatel: oblečení (většinou kožené postroje a řemeny), síť, kousky provazu, nějaké jídlo a olejovité pivo a jednu či dvě ozdobné dýky z mušlí (jsou bezcenné). Na jedné římsě se ve vaku s vybavením nachází lahvička s *lektvarem zhojení lehkých zranění*, jinde vak obsahuje tři kousky ozdobného korálu (každý v hodnotě 50 zl).

Vývoj: Budou-li čtyři kuo-toa bojovníci účastníci se útoku na Ohnivý chrám (viz Útok vodního chrámu strana 99) zabiti, budou zde jen dva.

Zdejší obyvatelé vědí o kouzelných vlastnostech rohů v oblasti 195. Zaslechnou-li vetřelce nebo je zavolá Urlurg, přesnou se do chrámu a zadují na rohy (pochopitelně pokud je přítomen jeden z kněží, tak udělají, co jim řekne).

Část druhá: Chrám všepozření

198. Medvýři (ÚS 6)

Do této malé jeskyně vedou krvavé cákance. Na podlaze se v ní nacházejí tři mrtvá těla nedávno zabitých lidí oblečených v černé zbroji a černých pláštích.

Bytosti: Číhají zde dva potulní medvýři, kteří právě přišli z hlubin Temných říší. O jídlo se jim starají tři mrtví strážníci, zabiti v oblasti 199 a odtažení sem. Každý z medvýřů je lehce zraněn.

Medvýři (2): 45, 63 žt; viz *Bestiář* strana 148.

Taktika: Přejí si mít klid na jídlo. Protivníky nebudou pronásledovat a ani se nepůjdou podívat, kdo to dělá takový hluk.

Poklad: Každé z těl je oblečené do loriky a má u sebe 2k10 zl.

199. Masakr

Ve východní části jeskyně leží trojice mrtvých lidí oblečených do černého a ve zbroji typické pro Chrám, s černým trojúhelníkem okolo krku. Těla jsou roztrhána. Poblíž těl leží meče a luky – dvojnásobek potřebného množství. Špinavá krvavá stopa vede z jeskyně na východ.

V západní části jeskyně je dřevěná lavice a u ní sud, na kterém je keramický džbán, vedle je malý stolek ze zapálenou lucernou, sýrem a chlebem. Na lavici je brusný kámen.

Tyto strážce ze severního mostního komplexu narazili na medvýře z oblasti 198.

Poklad: Každé z těl má 2k0 zl, loriku, dlouhý meč, dlouhý luk a 1k12 šípů. Navíc zde jsou tři další dlouhé meče a dva dlouhé luky, patřící k tělům nyní se nacházejícím v oblasti 198.

200. Široká jeskyně (ÚS 5)

Poblíž severní stěny jeskyně leží hromada zaprášených rezavých nástrojů – krumpáče, lopaty, kladiva, špičáků a 10 stop řetězu.

Nic z toho není použitelné.

Past: Průchod vedoucí na západ je zapastěný. V ústí průchodu v této jeskyni je jáma zakrytá šedou plachtou posypanou prachem a kameny, aby vypadala přirozeně. Jáma je 12 stop široká (přes celé ústí průchodu), 10 stop dlouhá, 40 stop hluboká a vyložená dřevěnými kůly, vzhledem k tomu, že tu neexistuje žádný mechanismus, nic nelze zneškodnit. Past byla zřízena kvůli bytostem z oblastí 202 a 203, ale nefunguje, protože teď už o ní vědí a obejdou ji šplháním po zdech.

Na dně jámy leží červy se hemžící pozůstatky mrtvé lítého lidoopa.

Propadlo s ostny (hloubka 40 stop): N 5; není nutný hod na útok (4k6), +10 k boji na blízko (1k4 ostny za 1k4+4 body zranění za úspěšný zásah); záchranný hod na reflexy (TO 20) k vyhnutí se; prohledávání (TO 18); vyřazení mechanismu n/a (není co vyřadit).

201. Drobná jeskyně

Jižní stěna jeskyně je z kamenů zděných na maltu a jsou do ní vloženy dveře. Ostatní zdi jsou z rostlého kamene, opracované nástroji, podlahu pokrývají popadané kameny. Jinak je jeskyně prázdná.

Dveře jsou zamčené (otevření TO 25).

202. Lítí lidoopi (ÚS 5)

Jeskyni pokrývají kosti, rozbité bedny a sudy, roztrhané pytle, výkaly a chomáče černých a šedých chlupů. Páchne po odpadu a zvířatech.

Bedny a ostatní obaly obsahovaly potraviny, ukradené lidoopy chrámovým silám.

Bytosti: Žijí zde čtyři lítí lidoopi. Původně byly pod kontrolou Zemního chrámu, ale před měsícem se jim podařilo utéct a usadily se tady, kde se staly postrachem obyvatel mostního komplexu (oblasti 205 – 216). Lidoopi jsou poměrně chytré (zvláště jejich vůdce v oblasti 203) a tak kradou, zabíjejí, loupi a přežívají. Čas od času se dokonce proplíží i do míst ovládaných Vodním chrámem, když tiše prošplhají okolo jezera v oblasti 190, aby získali zásoby a snadné oběti v oblasti 189.

Dvě z opic mají okolo krku obojky, z nichž visí pár článků řetězu.

Lítí lidoopi (4): 37, 32, 35, 43 žt; viz *Bestiář* strana 65.

Část druhá: Chrám všepozření

203. Vůdce tlupy (ÚS 7)

Podlahu jeskyně pokrývá smetí a špína, ve kterém lze zahlédnout kosti a lebky. V nejsevernější části je 7 stop široké, mělce vyhlížející jezírko. Drobný pramínek vody stéká po zdi a končí v jezírku.

Jezírko napájí dešťová voda, přitékající skrze trhliny ve skále. Voda je jen 3 stopy hluboká, ale v bocích a dně je množství prohlubní a prasklin

Bytosti: Žije zde zvlášť silný a chytrý lýtý lidoop s chumáčem bílé srsti na hlavě. Jedná se o vůdce lýtých lidoopů z oblasti 202.

Lýtý lidoop: 100 žt; viz Doplněk 3.

Poklad: Mezi smetím a kostmi odhalí ověření prohledávání (TO 20) dvojici mistrovských dýk v pochvách stále spojených s přetrženým opaskem, obyčejný dlouhý meč a symbol Vodního chrámu. V jezírku leží *vodní meč* (viz Doplněk 1; nalezení prohledávání TO 24), který z Vodního chrámu ukradl zloděj na oplátku zabítý lidoopy.

204. Dlouhá jeskyně

V západní části jeskyně se rozkládá mrtvý lidoop, vysoká asi 8 stop, s šedou srstí, silnými pařáty a velkými žlutými zuby. Vypadá, jako by ji částečně něco sežralo.

Troglodytí chránící chrám na západě zabili jednu z opic patřících k tlupě obývající oblasti 202 a 203.

Obecné poznámky k severnímu mostnímu komplexu

Nejmenšímu a nejslabšímu mostnímu komplexu velí duergaři bojovník Oamartis. Blížkost Vodního a Zemního chrámu v očích vládců kultu znamená, že je relativně v bezpečí. Oamartis má pověst velitele, který se svými podřízenými zachází slušněji než většina jiných velitelů v Dolech, a tak mu jsou strážce věrnější a spolehlivěji plní povinnosti.

Komplex oblastí 205 – 216 má tři stupně ostražitosti. Když dorazí postavy, vládne vždy stupeň A. Bude-li některá z oblastí napadena, přejde se na stupeň B a zůstane se na něm po zbytek dne. Přejde-li útok při stupni B, přejde se na stupeň C a zůstane se na něm po zbytek dne.

A. Nevšímavost. Vše je tak, jak je popsáno. Všechny strážce si berou 10 na naslouchání a všímání, ale mají postih -5 za nezáměrem.

B. Ostražitost. Strážce v oblasti 205 a 206 si berou na naslouchání a všímání 10 (bez postihu) a psi hlídají chodbu mezi psincem a dveřmi v oblasti 201.

C. Nebezpečí. Psi se přesunou do oblasti 205, aby posílili zdejší hlídku, strážce z oblasti 211 se společně s Oamartise a Riu Lotásem přesunou do oblasti 206. Všechny strážce si berou na naslouchání a všímání 10 (bez postihů).

Všechny strážce i ostatní osoby nosí černý železný trojúhelník Staršího oka všech živlů. Jejich oděni dominuje černá barva.

Oblasti 205 – 216 osvětlují louče v železných držácích. Není-li jinak řečeno, všechny stropy jsou ve výšce 15 stop a dveře jsou dřevěné (tvrdość 5, 15 životů, vyrazení TO 18 při zamknutí). Prakticky každá zeď je omítnuta světle šedou omítkou, byť na mnoha místech oloupanou a popraskanou.

Obyvatelé znají rozvržení místností 197 – 218. Příliš dobře si uvědomují, že jsou v nárazníkovém pásmu mezi Vodním a Zemním chrámem. Znají o nich řadu věcí a na kohokoli s jejich symbolem reagují nepřátelsky. Mají obecné povědomí o komplexu: vědí, že je v kráteru jezero, že přes něj vedou tři mosty na ostrov, kde žijí vládcí, a že vzdálený konec mostu může být otevřen jen za pomoci zvláštního klíče, který „mají většinou jen kněží“.

205. Strážce (ÚS 5)

V místnosti jsou dva kulaté stoly obklopené židlemi. Jeden stůl pokrývá herní deska s obrázky stromů, lidí a nestvůr, na druhém je hojnost jídla a pití – cínový táč s chlebem, masem a sýrem, a dvě láhve vína.

V jihovýchodním rohu stojí velký gong, vedle nějž visí na háku ze zdi palička.

Hrací deska patří k elfí hře zvané *Vrtošivý vitr*.

Bytosti: V místnosti se nachází šestice strážných (tři lidi a tři elfové), teoreticky vyhlížejících problémy.

Lidé Váil (3): 6, 5, 7 žt; viz Doplněk 3.

Elfové Váil (3): 3, 5, 4 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Budou-li napadeni nebo zpozorují problémy. Jeden ze strážných uhodí do gongu, čímž vyhlásí poplach v oblastech 206 – 208, 211 a 214 – 216.

Nebudou zpovídat nikoho oblečeného do chrámových barev (okrové róby, černé pláště a tak) a nosícího symboly buď Staršího oka všech živlů nebo Tharizduna – vyjma těch se symboly Vodního či Zemního chrámu.

Část druhá: Chrám všepozření

Vývoj: Zaslechnou-li odněkud zvuky boje, půjdou na pomoc přátelům: je to jejich práce. Zaslechnou-li pohyb v severojižní chodbě na severu, půjdou to prozkoumat.

206. Stráže (ÚS 5)

V západní části místnosti se nachází dlouhý stůl, obklopený dřevěnými lavicemi. Do dřeva je zabodnutá dýka a poblíž ní stojí dva tácy s nakrájeným chlebem. Stěny pokrývá omítka a malby ohromných armád ničících města a drancujících domy. V jižní zdi je velká železná páka a pod ní otvor na klíč.

Bližší prozkoumání fresek ukáže, že vojáci bojují pod zástavami Staršího oka všech živlů.

Bytosti: Strážní povinnost zde plní šestice strážných.

Lidé VáII (3): 6, 5, 6 žt; viz Doplněk 3.

Elfové VáII (3): 4, 5, 5 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Budou-li napadeni ze západu, ihned se stáhnou a pokusí se nalákat útočníky k chiméře. Jinak budou bojovat s vetřelci, jak nejlépe budou moci.

Nebudou zpovídat nikoho oblečeného do chrámových barev (okrové róby, černé pláště a tak) a nosícího symboly buď Staršího oka všech živlů nebo Tharizduna – výjma těch se symboly Vodního či Zemního chrámu.

Vývoj: Mohou se přihodit dvě možnosti.

Reakce strážných: Zaslechnou-li (naslouchání +1) strážní z oblasti 205 boj, půjdou přátelům na pomoc. Zaslechnou-li boj z oblasti 207, budou ostřelovat nepřátele bojující s chimérou. Jinak zůstanou zde.

Páka: Páka na jižní zdi slouží k ovládnutí chiméry. Při stlačení dolů se chiméřin řetěz zkrátí o 10 stop a vznikne tak bezpečný koridor do chodby vedoucí do oblasti 211 (dokonce ani její dechová zbraň nemá takový dosah). Páka v pozici zůstane 3 kola, pak se vrátí do výchozí pozice (nebude-li ji někdo držet stlačenou) a řetěz se uvolní na obvyklou délku 20 stop. Přichází-li někdo z oblasti 211 a potřebuje projít, zavolá na stráž „spoutejte zvíře“.

Je-li do klíčové dírky u páky vložen správný klíč, zkrátí se celý řetěz a chiméru ve výklenku uzavřou železné dveře (tvrlost 10, 60 žt, vyražení TO 28). Klíč mají jen Oamartisa a Riu Lotás a použijí ho pouze, když někdo významný bude chtít bezpečně projít přes most.

Otočením klíče na špatnou stranu uvolní řetěz a osvobodí chiméru. Proto uvedení mechanismu do činnosti vyžaduje ověření otevření zámku (TO 20), ale spuštění mechanismu bez osvobození chiméry otevření zámku TO 30 (nebo ověření zneškodnění mechanismu TO 25 před pokusem o ověření otevření zámku).

207. Most (ÚS 7)

Malá, 10 na 10 stop velká místnost se na východ otevírá do široké chodby páchnoucí po výkalech a pižmu. Přímo na jih chodba přechází v kamenný most klenoucí se nad stojatou šedavou vodou kráteru.

Bytosti: Pýchou a radostí velitele mostního komplexu Oamartise je chiméra, kterou zkontroloval a přivedl sem, aby hlídala most 24 hodin denně. Krk jí poutá ke stěně výklenku na východě 20 stop dlouhý mistrovský řetěz (tvrlost 10, 45 žt, přetržení TO 28). Chiméra je šilená a nenávidí zajetí, ale už se nepokouší přetrhnout řetěz.

Chiméra, hlava bílého draka: 80 žt; viz *Bestiář* strana 35.

Taktika: Bude-li napadena zbraněmi na dálku, stáhne se do výklenku. Odsud použije dechovou zbraň na jakoukoli postavu, kterou uvidí.

Vývoj: Mechanismus v oblasti 206 může chiméřin řetěz zkrátit a chiméru uzavřít ve výklenku nebo uvolnit (viz oblast 206 pro více informací).

Dostane-li se chiméra do boje, strážní z oblasti 206 ji podpoří ostřelováním protivníků, ale jinak si udrží odstup.

208. Kasárna (ÚS 2 probudí-li se stráže)

Dvacet dřevěných postelí s nacpanými matracemi, dlouhý stůl se židlemi a nejméně deset malých komod vyplňují místnost.

Na stole se nachází flétna, harfa, soška vlka a kupka knih, pod stolem je otevřený velký sud s vodou.

Na stěnách jsou držáky na zbraně s meči, kopími a luky, šestice toulců plných šípů visí na kolcích.

Soška má hodnotu 30 zl. Knihy jsou o nejrůznějších tématech (každá z osmice knih má hodnotu 1k6 zl).

Soška má hodnotu 30 zl. Knihy jsou o nejrůznějších tématech (každá z osmice knih má hodnotu 1k6 zl).

V komodách je oblečení, zrcátka, kartáče, hřebeny, osušky, vosk na vlasy a další nejrůznější osobní věci. Na zdech visí osm dlouhých mečů, dvacet krátkých kopí, deset dlouhých kopí a sedm dlouhých luků. V každém z toulců je tučt šípů.

Bytosti: V místnosti spí dvojice strážných. Po probuzení se během 10 kol připraví k boji.

Lidé VáII (2): 6, 5 žt; viz Doplněk 3.

Vývoj: Strážné probudí jen zvuk gongu v oblasti 205, řev a zvuky boje z oblasti 206. Nebo cílené buzení

Část druhá: Chrám všepozření



209. Sklad

Skladiště vyplňují krabice, sudy, pytle a svazky.

Zdejší zásoby jsou poměrně čerstvé a lze zde nalézt vše od potravin (mouka, ovoce, zelenina, sýr, sušené maso atd.) po trvanlivé zboží (200 stop provazu, 30 stop řetězu, papír, přikrývky, pochodně, nástroje atd.).

210. Psinec (ÚS 15)

Silně zde páchne srst a moč. Místnost je až a šestici slavníků, prázdné korýtko a korýtko s vodou víceméně prázdná.

V malé místnosti na jihu se nachází zásoby žrádla a vody, ale je skoro prázdná. Stráže mají za úkol pravidelně psinec čistit a svinčik házet do Stalagosu.

Bytosti: Žije zde šest rotvajlerů vycvičených pro boj. Mohou se volně pohybovat po komplexu, ale bojí se chiméry a nechodí k ní.

Jezdeční psi (6): 15, 20, 16, 13, 11, 10 žt; viz *Bestiář* strana 196.

Vývoj: Zaslechnou-li (naslouchání +5) zvuky boje, poběží za nimi a napadnou každého, koho nebudou znát (znají všechny členy komplexu). Hlídejí-li, pak vyjít a chňapají po každém, koho neznají, ale nedostanou-li rozkaz od stráží, neútočí.

211. Velký sál (ÚS 10)

Ve velké, nepravidelné místnosti se nachází šest dlouhých dřevěných stolů obklopených lavicemi. V čele dvou stolů stojí zdobená čalouněná křesla. Na zdech pokrytých omítkou visí rudozlaté tapisérie a v místnosti podél stěn a mezi stoly běží rudozlaté koberce.

Dveře vedoucí ze sálu do oblasti 213 jsou zamčené (otevření TO 25).

Bytosti: V současnosti okolo stolu sedí velitel komplexu Oamartis, jeho bargestí pravá ruka Riu Lotás a šest stráží a o něčem zapáleně debatují.

Schůzku svolal Oamartis, protože plánuje útok na lité lidoopy (oblast 202 a 203) napadající komplex.

Oamarhis: Duergar muž Boj7; 62 žt; viz Doplněk 3.

Riu Lotás: Mocný bargest; 66 žt; má klíč k oblasti 206; viz *Bestiář* strana 22.

Lidé VáII (6): 5, 6, 5, 5, 9, 7 žt; viz Doplněk 3.

Část druhá: Chrám všepozření

Taktika: Budou-li napadeni, válečníci převrátí stoly jak kryt a použijí luky. Riu bude zpoza stolů používat *hromadné zvětšení*, *hromadná býčí síla* a *zuřivost* tak dlouho, dokud to půjde, a pak se pokusí skrytě přesunout kolem stolů, aby mohl s překvapením zaútočit se svým obouručním mečem.

Dojde-li ke konfrontaci ale nikoli boji, Oamartis bude chtít vědět, o koho se jedná a co mají v úmyslu, a to i když se bude jednat o osoby nosící symboly nebo barvy Chrámu.

Vývoj: Zaslýchnu-li zde zvuk boje, půjdou na pomoc druhům. Vzhledem k nezájmu o okolí mají postih -10 na ověřování naslouchání a všímání.

Poklad: Na stole leží Oamartisova mapa oblastí 198 až 217.

211A. Latrína

212. Kuchyně

Z místnosti vychází vůně koření, pečeného chleba a vařeného masa. U východní zdi se nachází velké ohniště s masem opékajícím se na rožni a hrnec s bublajícím obsahem. Ve středu místnosti stojí dva stoly pokryté čerstvě upečeným chlebem, nakrájenou zeleninou a miskami s řadou napůl udělaných omáček.

Bytosti: Na rozdíl od jiných komplexů zde pracuje profesionální kuchař. Tento stárnoucí muž je na své umění hrdý a nemá chuť bojovat.

Kuchař: Prb2, 5 žt (nebojuje).

213. Velitelovo obydlí (ÚS 3)

Oboje dveře na obou koncích sálu vedoucí do pokoje jsou zamčené (otevření TO 24). Sál je zapastěný (viz níže). Nachází se zde opulentní postel s modrým povlečením a bílými polštáři. Další vybavení ložnice se skládá z truhly, sekretáře, šatníku, knihovny, dvou stolů (jednoho menšího a jednoho velkého) a velkého čalouněného křesla. V omítce stěn jsou vytvořeny fresky kostlivých postav v dlouhých róbách tančících okolo vatry.

Na malém stolku u postele se nachází olejová lampa. Na velkém stole se nachází psací potřeby a list papíru.

V šatníku a sekretáři (má dvě zásuvky) se nachází oblečení v trapslíčí velikosti.

Knihy (celkem dvacet, každá v hodnotě 1k10 zl) v knihovně se zajímají o řadu témat včetně vzývání Staršího oka všech živlů, historií zlých kultů a drobný rukou psaný svazček o tajných dějinách Chrámu živelného zla. V něm se nachází informace o skryté podpoře Chrámu (obecné zmínky nezabíhající do detailů), záchraně předních osobností (včetně vůdce, kněze jménem Hedrak) a osudu Krásného Lareta (viz Kapitola 3: Město duchů a zničený chrám).

Na velkém stole mohou hned vedle kalamáře a pera najít nedávno napsaný dopis v obecné řeči.

Ctihodní-,

Od posledního použití našeho mostu uplynul už měsíc, ale pravděpodobně to není na škodu. Jsme napadeni. Nejenomže síly nedalekého Vodního a Zemního chrámu občas vydírají a zastrašují mé lidi, ale nyní i skupina zvlášť lstivých rágen (jak můj lid nazývá jeskynní opice) začala okrádat a někdy i napadat mé síly. Nemohu vyslat dobře ozbrojenou skupinu z mých válečníků, aniž bych tím neohrozil bezpečnost přístupu do Vnějšího okruhu. Proto žádán v této otázce o vaši pomoc.

*Váš věrný služebník
Oamartis, velitel severního mostního komplexu*

Past: Vestibul mezi oblastmi 211 a 213 chrání past. Pokud není stisknut knoflík poblíž dveří v oblasti 211 (nalezení prohledávání TO 25), vylétne ze severní stěny vestibulu salva pěti šípů.

Šípy: N 4; pět s dosahem +8 (1k6/ x3); prohledávání (TO 25); vyřazení mechanismu (TO 20).

Poklad: V zamčené (otevření TO 25) truhle se nachází:

- Váček noholap
- Mistrovský velký ocelový štít
- *Lektvar neutralizuj jed*
- Vak s tuctem jaspisů (každý v hodnotě 50 zl)
- Vak s 230 zl

Část druhá: Chrám všepozření

214. Salónek

Vybavení místnosti tvoří tři pohovky zakončené stolkou, pět čalouněných křesel a kulatý koberec s šachovnicovým vzorem. Fresky na zdech zobrazují ozbrojené muže jedoucí na dracích. Trojice stolků zakončujících pohovky nese malou tabatěrku.

215. Obydlí Riu Lotáse

Ze stropu visí řetězy zakončené háky, chřestící pod úderý nějakého nepocitovaného větru. Po podlaze, pokryté znepokojivými rudohnědými cákanci, jsou nahodile roztroušeny kosti. Rovněž některé řetězy na stěně a kusy stěny nesou fleky.

Toto hrůzyplné místo je doupětem Riu Lotáse, mocného bargesta sloužícího jako Oamartisův zástupce, i když zde není žádná postel nebo další nezbytné vybavení.

216. Strážný atach (ÚS 7)

Místnost je vyšší, než jinde. Uprostřed se nachází malá otevřená truhlička plná lesklých drahokamů. U severní stěny se nachází postel dlouhá skoro 20 stop a široká 8 stop s ohromnou slaměnou matrací. Na háku ze západní zdi visí čerstvý kus masa, nejspíše celý hovězí bok.

Místnost je vysoká 20 stop.

Bytosti: Bydlí zde atach Axred. Tento konec komplexu bude střežit tak dlouho, dokud ho bude Oamartis zásobovat drahokamy.

Atach: 140 žt; viz *Bestiář* strana 21.

Taktika: Axred zabije první kolo uzavřením truhličky a zvednutím kropáčů. Pak bude tak dlouho tlouct nepřátele, dokud nezemřou. Zvláště nenávidí troglodyty ze západu a setká-li se s nějakým, zaměří svůj útok nejprve na něj.

Poklad: Truhla (zamčená, otevření TO 25, i když klíč má u sebe Axred) obsahuje dvacet achátů tygřích očí (každý v hodnotě 10 zl), třináct citrínů (50 zl), devět temně zelených (100 zl) a čtyři tmavomodré (200 zl) spinely.

217. Prázdna jeskyně

Na podlaze této jeskyně leží dva oštěpy. Stěny pokrývají černé symboly a obrázky, obě namalované nedbale a hrubě.

Jeskyně sloužila jako strážnice pro síly Zemního chrámu, dokud neusoudily, že je síly příslušející k mostnímu komplexu nejspíš nepůjdou napadnout.

Obecné poznámky k Zemnímu chrámu

Zemní chrám utrpěl před měsíci ochromující porážku od Ohnivého chrámu. Šlo o tak drtivou prohru, že veškeré přeživší osazenstvo komplet uprchlo z Dolů. K náhradě padlých a uprchlých zkázněnců kontaktovali spojení mezi troglodyty. Tharizdunův kult je mnohem početnější mezi skrývajícím se troglodyty než mezi obyvateli povrchu, a tak bylo jednoduché mezi nimi sehnat nové osazenstvo Zemního chrámu. V současnosti v chrámu neslouží žádný člověk.

Komplex oblastí 218 – 236 se vyznačuje třemi fázemi ostražitosti. Když dorazí postavy, vládne vždy stupeň A. Bude-li některá z oblastí napadena, přejde se na stupeň B a zůstane se na něm po zbytek dne. Přejde-li útok při stupni B, přejde se na stupeň C a zůstane se na něm po zbytek dne.

A. Nevšímavost. Vše je tak, jak je popsáno. Všechny strážce si berou 10 na naslouchání a všímání, ale mají postih -5 za nezájem.

B. Ostražitost. Mistr meče (oblast 230) a tulačka (oblast 233) společně hlídají v oblastech 224 až 234. Strážce v oblastech 218 a 231 si berou na naslouchání a všímání 10 (bez postihů).

C. Nebezpečí. Mistr meče (oblast 230) a tulačka (oblast 233) společně hlídají v oblastech 224 až 234, troglodyti z oblasti 234 a Uskatot se připojí k Míkolak v oblasti 226. Všechny strážce si berou na naslouchání a všímání 10 (bez postihů).

Všechny strážce i ostatní osoby nosí černý železný trojúhelník Staršího oka všech živlů se zavěšeným hnědým trojúhelníkem (symbolem Zemního chrámu). Jejich oděni dominuje černá barva.

Část druhá: Chrám všepozření

Nezapomeň dělat ověření naslouchání pro strážce – aby to šlo rychleji, předpokládej, že hodili 0. Například strážce v oblasti 218 zaslechnou boj v oblasti 220, jelikož mají bonus na naslouchání +3, TO pravidelné bitvy je -10 opraveno o +1 za každých 10 stop vzdálenosti (na definitivní TO 4).

Na rozdíl od ostatních chrámů je zde tma, není-li řečeno jinak.

Obyvatelé znají rozvržení místností 13, 200– 204, 217 - 236 a vědí, jak se v případě potřeby dostat do oblasti 1 a ven. Taktéž znají obecné rozvržení celého komplexu chrámu: uprostřed kráteru je jezero, přes které vedou tři mosty na ostrůvek, kde sídlí vládcové místa, a dveře na vzdáleném konci mostu mohou být otevřeny jen za pomoci zvláštního klíče, který „mají většinou jen kněží“.

Uskatot a Šnerak mají každý *malý zemní klíč*.

Rámeček: Alternativní vyvrcholení

Je dobře možné, že během prozkoumávání Vnějšího okruhu se postavy dozvědí dost o plánech zkázosněnců na to, aby šly do Chrámu živelného zla. V tomto případě mohou jít do Chrámu živelného zla a vrátit se později, aby si vyřídily účty s Triádou ve Vnitřním okruhu. Jedná se o velice životaschopnou strategii a DM by se měl připravit na to, že může nastat. Boj se zkázosněnci ve Vnitřním okruhu je stejně dobrým vyvrcholením dobrodružství jako boj s Imixem.

218. Troglodytí strážce (ÚS 6)

Jeskyně je prodchnuta strašlivým zápachem. Zdi, otesané krumpáči a kladivy, pokrývají namalované hrubé černé symboly a vyjma několika kamenů, sloužících jako stoličky, a jiného, využívaného jako stůl, je jeskyně prázdná.

Znaky jsou slova napsaná v terranštině a znamenají „rozdrtit“, „smrt“, „zkáza“ a „sežrat“. Na kamenném stole se nachází trojice kamenných džbánek a flák syrového masa.

Bytosti: Hlídkají zde čtyři troglodytí válečníci.

Troglodyti Váhl (4): 18, 15, 21, 17 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Potkají-li lidi v barvách chrámu, nezaútočí sice, ale budou se vypyávat, co zde pohledávají. Kohokoli, jehož důvody uznají za oprávněné, při průchodu jimi střeženou oblastí doprovodí (už jen proto, aby ho ochránili před útokem mefitů v oblasti 221).

219. Vězení

Tato malá jeskyně páchne močí a potem. Do zdí jsou zatlučeny řetězy a na podlaze leží několik kovových tácků na jídlo. Poblíž zadní stěny hoří koš na uhlí, který ohřívá dvojici želez.

Zde troglodyti střeží budoucí oběti.

Bytosti: Do řetězů zde jsou zakováni dva lidé a elfka. Lidé jsou unesení místní obyvatelé. Elfka se jmenuje Tenaris Úsvitná a jedná se o bojovnici na 3. úrovni zajatou před týdnem při přechodu hor. Její společníci už skončili v chrámu a ona i lidé velice dobře vědí, jaký osud je čeká.

Tenaris se s nadšením připojí k zachráncům v boji proti silám zlého chrámu, ale nemá vybavení. Lidem by se měla spíše ukázat cesta pryč.

Lidé Prb1 (2): 2, 4 žt (nebojují).

Tenaris Úsvitná: Elfka Boj3; 19 žt; viz Doplněk 3.

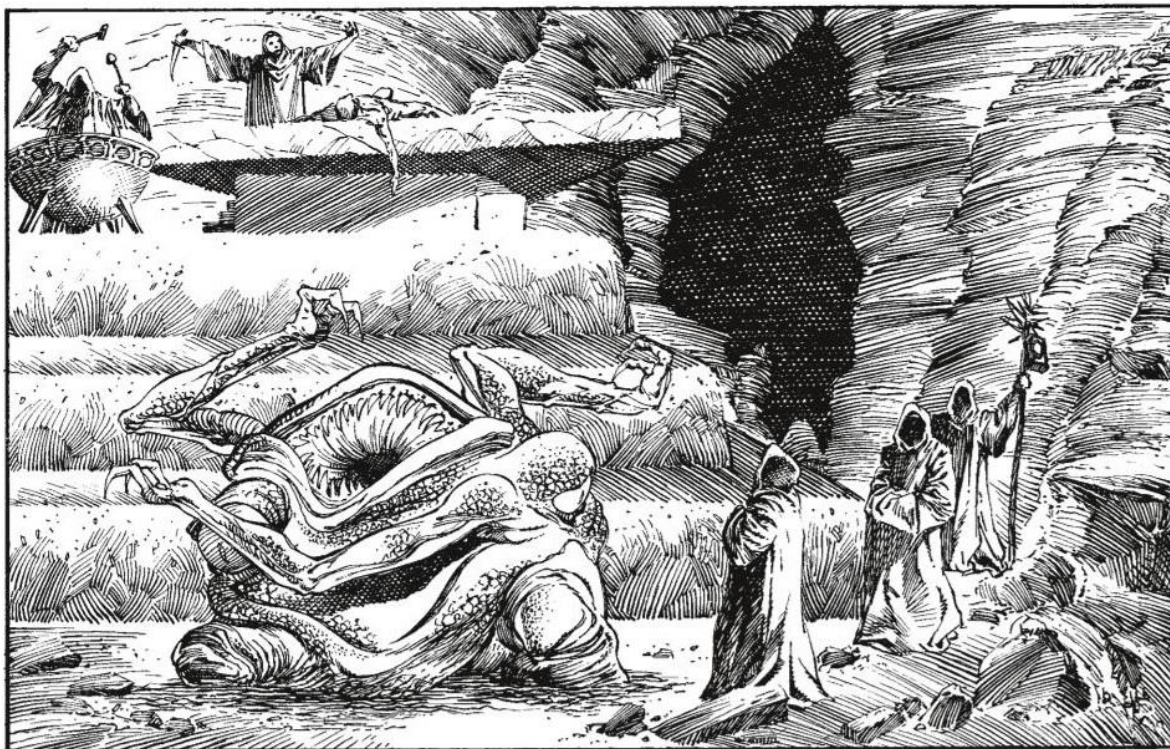
220. Zemní chrám (ÚS 9)

Vítá vás zpěv v jazyce, k jehož použití by šlo lidská ústa jen stěží donutit. Jeskyně páchne po krvi a hlíně. Z měkké země se zdvihá 15 stop vysoký třístupňový zikkurat. Stavbu, na jejímž vrcholu se nachází trojúhelníková plošina barvy řídkého bahna, obklopují postavy v černých pláštích. Na vrcholku oltáře stojí jiná zahalená postava a v jedné ruce drží zakrvácený nůž a v druhé něco, co vyhlíží jako srdce. U jejích nohou leží zhroucené zakrvácené tělo. Za postavou s nožem se nachází další zahalená postava, tlukoucí na buben. Jak bubnuje, něco vystupuje z podlahy a prochází měkkou půdou, jako by tam nebyla.

Zdi pokrývají tapisérie s tmavohnědými a černými postavami démonů a dalších děsivých stvoření.

Celá místnost je znesvěcená tak, jak je popsáno u kouzla *znesvěcená půda*. Navíc k efektu *magického kruhu proti dobru* a profánnímu postihu -4 k pokusům o odvrácení (+4 k pokusům o ovládnutí) nemrtvých si musí za každé kolo pobytu v místnosti všechny dobré bytosti házet záchranný hod na vůli, jako by byli pod vlivem kouzla *zastraš* seslaného sesilatelem na 9. úrovni (TO 17).

Část druhá: Chrám všepozření



Bytosti: Šestice troglodytů a nižší kněz Šnerak zde provádějí rituál zahrnující lidskou oběť a nabídnutí jejího srdce xornovi.

Šnerak: Troglodyt muž Knz5; 46 žt; viz Doplněk 3.

Obyčejný xorn: 48 žt; viz *Bestiář* strana 261.

Troglodyti (6): 9, 14, 11, 13, 13, 18; 2k10 zl každý; viz *Bestiář* strana 246.

Taktika: Zaútočí-li někdo, do místnosti vejdou nevitáni vetřelci nebo se někdo (bez ohledu na symboly, které nosí) pokusí narušit ceremonii, troglodyti a xorn zaútočí. Xorn se vrhne do boje tváří v tvář, kdežto troglodyti se stáhnou a vrhnou ostěpy. Šnerak zůstane na plošině a bude sesílat kouzla.

Potká-li Šnerak postavy oblečené v barvách chrámu nebo nosících jeho symboly, bude trvat na jejich předvedení před Uskatota. Budou-li nosit symbol Zemního chrámu, napadne je, protože je bude oprávněně považovat za podvodníky (budou-li vypadat jako troglodytové, nebude si jich všimnat nebo se jim pokusí rozkazovat).

Vývoj: Může nastat několik situací. V žádném případě ale před ukončením rituálu troglodyti neodejdou.

Posily: Bude-li to možné, do obrany chrámu se zapoj jak stráž z oblasti 218 tak mefiti z oblasti 221.

Tapiserie: Nezlá bytost, která se dotkne tapiserií, musí uspět v záchranném hodu na vůli (TO 20) nebo spatří okamžitou vizi vlastní smrti spočívající v rozdrčení a udušení hluboko pod zemí (a dočasně ztratí 1k4 body moudrosti).

Krev a buben: Je-li oltář pokryt krví a někdo tluče na buben, objeví se obyčejný xorn zlého přesvědčení. Bude-li mu nabídnuta oběť (srdce oběti zabitě na oltáři), poslechne příkazy (v terranštině) kněze participujícího na rituálu, nebo napadne přítomné nepřátele. Bubny fungují jen zde a jen jednou denně. Používá-li buben nezlá bytost, cítí se zneklidněna a má obavy. Nezlá bytost bubnující na buben musí uspět v záchranném hodu na vůli (TO 20), jinak bude po 2k6 hodin v katatonickém stavu a utrpí trvalé snížení moudrosti o 1k4 body.

Oltář a klíč: Bude-li někdo stát s *větším zemním klíčem* na oltáři a pronese „kámen rozdrťí slabě“, bude „požehán“ klíčem a bez ohledu na to, zda ho má či ne, může otevřít Zemní dveře (Vnější okruh oblast 14).

Zničení oltáře: Je-li oltář (tvrdot 10, 60 žt, rozbití TO 28), účinky kouzla *znesvěcená půda* jsou zrušeny, *zemní meč* ztratí veškeré své schopnosti. O dvě kola později se vzduch v místnosti zaplní prachem a ze stropu začnou padat kameny. Každý v místnosti musí uspět v záchranném hodu na reflexy (TO 20), jinak bude zasažen za 3k6 bodů zranění. Vše bude trvat 1k4+1 kol a místnost se částečně zhroutí.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Kvůli kouzlu *znesvěcená půda* odměň hráče navíc 10% zkušeností za všechny zde poražené nestvůry.

221. Stráž zemních mefitů (ÚS 3)

Existují tři oblasti a v každé je jeden mefit.

Část druhá: Chrám všepozření

Opracované stěny této malé jeskyně nesou zřetelné známky přítomnosti velkého množství železné rudy. Podlaha je neopracovaná a pokrývá ji suť

Bytosti: V každé místnosti hlídá zemní mefit.

Zemní mefit: 19 žt; viz *Bestiář* strana 182.

Taktika: Potkají-li vetřelce, začnou varovně výt a ustoupí k ostatním, v jejichž pomoc doufají. Potkají-li někoho se symbolem Zemního chrámu (nebo jim to někdo nosící symbol příkaze), poplach nevyvolají.

222. Uskatotovi mazlíčci (ÚS 5)

V jeskyni se po podlaze, stěnách a stropu hemží hmyz a vydává přitom šelestivý zvuk vyplňující místnost. Směs zápachu hniloby a kyselosti vytváří dost nepříjemný zápach.

Jelikož nikdo nedokáže bezpečně projít místností, troglodyti se obvykle zastavují na jejím prahu a volají na něj, kdykoli něco potřebují.

Bytosti: Nachází se zde 16 nebezpečných hmyzů – osm malých a osm středně velkých stonožek, které napadnou všechny vetřelce vyjma Uskatota.

Malé nestvůrné stonožky (8): každá 2 žt; viz *Bestiář* strana 286.

Nestvůrné stonožky střední velikosti (8): každá 4 žt; viz *Bestiář* strana 286.

Vývoj: Zaslechne-li (TO 2) odsud Uskatot hlasy, půjde se podívat, kdo to je; zaslechne-li boj (TO -8), sešle na sebe podpurná kouzla (viz oblast 223) a pak sem přijde. Uskatot má bonus k naslouchání +7.

223. Uskatotův pokoj (ÚS 7)

Tmavé kamenné stěny jeskyně pokrývají většinu tapisérie zobrazující bytosti složené zcela z kamene a země, které zabíjejí lidi. U stropu visí ve výšce 12 stop horizontálně na řetězech mrtvé lidské tělo se zčernalou svrastělou kůží, naaranžované do pozice orla. V zadní části jeskyně se nachází dřevěná postel, malý stůl, čalouněné křeslo a malá truhla. Na stole stojí bronzová skříňka. Jeskyně páchne smrtí.

Truhla je nezamčená a je v ní oblečení, mistrovský těžký palcát a další osobní věci.

Bytosti: Uskatot, kněz na 6. úrovni, je veleknězem Zemního chrámu. Je zde svrchovaným vládcem, kterého se všichni ostatní troglodytí bojí. Má trvale zasazený symbol černého trojúhelníku do čela a hnědý trojúhelník vytetovaný všude po šupinaté kůži.

Uskatot: Troglodyt muž Knz6; 53 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Před vstupem do boje na sebe Uskatot sešle *medvědí houževnatost*, *býčí sílu*, *štít víry* a *podporu*.

Vývoj: Zaslechne-li z vnějšího pokoje hluk, půjde se podívat, o co se jedná. Bude-li znít nebezpečně, sešle na sebe preventivně kouzla.

Past (N 3): Skříňka na stole je zamčená (otevření TO 28) a klíč má Uskatot. Navíc ji chrání past, *strážný znak*. Heslem je „Ogremoch“.

Strážný znak: N 4; vlna chladu s dosahem 5 sáhů (5k8); záchranný hod na reflexy TO 25 pro poloviční zranění; prohledávání (TO 28); vyřazení mechanismu (TO 28).

Poklad: Ve skříňce se nachází deset amethystů (každý v hodnotě 100 zl) a *amulet neuniknutelného zaměření*, o jehož hodnotě a využití nemá Uskatot jasnou představu.

Pod skříňkou je na listu pergamentu napsán dopis v dračí řeči od kohosi jménem Hedrak. Zaobírá se nedávným převzetím Zemního chrámu troglodyty (po drtivé porážce z doby asi před rokem z rukou Ohnivého chrámu). Hedrak troglodyty podporuje a cítí, že budou věrně sloužit Staršímu oku všech živlů, stejně jako bytost zvaná Ogremoch.

224. Hrubá jeskyně (ÚS 5)

V této velké jeskyni vede vyšlapaná stezka s urovnanou podlahou z východu na západ. Zbytek podlahy je rozeklaný a hrubý, plný volných kamenů a balvanů.

Pohyb po jeskyni kdekoli jinde než na trase od schodiště k západnímu východu vyžaduje ověření rovnováhy (TO 15).

Bytosti: Ve východní části jeskyně má doupě mantikora, spojenec troglodytů (hlavně Šneraka). Napadne kohokoli, kdo není troglodyt, pokud dotyčného nedoprovází troglodyt.

Mantikora: 60 žt; viz *Bestiář* strana 179.

Poklad: Mezi kameny se v nejvýchodnější části (poblíž tunelu do 225) povaluje velice stará utržená lidská ruka (prohledávání TO 25). Na prstech má dva prsteny. Jeden je nemagický, ale s rubínem v hodnotě 750 zl, druhý je *prsten výživy*.

Část druhá: Chrám všepozření

225. Šnerakův pokoj

Z průduchu ve středu jeskyně vane teplý vzduch. Spací síť ze síťoviny visí ve východní části jeskyně, kdežto u vchodu je rohož ze spletených pruhů kůže. Ze zdi visí (nebo tam jsou přitlučeny) lidské kosti a lebky.

„Uvítací rohož“ je vyrobena z lidské a trpasličí kůže.

Poklad: Pod kamenem (prohledávání TO 25) je ukryta tajná schránka, kde má Šnerak ukryty tři mechově zelené acháty (hodnota jednoho 10 zl), 45 zl a jednu dávku *meditačního kadidla*.

226. Kněz a elementál (ÚS 7)

Jeskyně vyhlíží, jako by kdysi měla nestabilní strop, protože ho podpírají dřevěné sloupy. Jinak vcelku rovnou podlahu pokrývají popadané kameny.

I přes svůj vzhled je nyní jeskyně bezpečná. Pokud ovšem bude jeden ze sloupů (tvrdot 5, 40 žt, zlomení TO 28) zničen, strop se částečně zhroutí a způsobí 8k6 bodů zranění (úspěšné ověření reflexů TO 15 polovina) všem v jeskyni.

Bytosti: Míkolak, troglodytí kněžka na 5. úrovni, dostala jako dar od zkázosněnců (kvůli tomu na ni Uskatot mimořádně žárlí) zemního elementála střední velikosti, který ji všude doprovází. Míkolak je, stejně jako Šnerak, asistentkou Uskatota. Je oděna v chitinové zbroji (viz Doplněk 1) a nosí s sebou hůl pokrytou totemy a fetiši jako jsou kosti, lebky, zuby a podobně.

Míkolak: Troglodyt žena Knz5; 46 žt; viz Doplněk 3.

Zemní elementál střední velikosti: 30 žt; viz *Bestiář* strana 97.

Taktika: Míkolak se v boji bude bránit kouzly, kdežto zemní elementál se pustí do protivníků přímo. Za pomoci kouzla *přivolej nestvůru* může povolát další (malé) zemní elementály. Nemá v úmyslu vyvolat zhroucení jeskyně.

Setká-li se s postavami oděnými v chrámová roucha nebo nosícími symboly příslušné symboly, bude je chtít přivést k Uskatotovi. Pokud budou mít symbol Zemního chrámu, rovnou je napadne jako podvodníky (i kdyby vypadaly jako troglodyti – všechny troglodyty ve službách Zemního chrámu zná od vidění a předpokládá, že noví budou podvodníci).

Vývoj: Zaslechne-li boj, půjde s elementálem po zvuku a zapojí se do obrany chrámu. Je pravděpodobné, že Mistr meče z oblasti 230 odsud zaslechne boj a přijde Míkolak na pomoc.

227. Past

Jeskyně je zapastěna, aby chránila jeskyni od východu. Na obou stranách jeskyně se nachází šest děr, odkud budou po sešlápnutí příslušné dlaždice velice přesně vystřelovány jedovaté šípky. Obvyčejný přechod místnosti vede přes všech šest dlaždic (po sešlápnutí dlaždice vylétnou dvě šípky v rozličných výškách). Nalezení správné dlaždice vyžaduje prohledávání TO 22.

Otrávená šípka: N 8; dostřel +12 (1k4 plus jed malé stonožky, odolání záchranný hod na výdrž (TO 12), 1k2 body obratnosti/ 1k2 body obratnosti); prohledávání (TO 22); vyřazení mechanismu (TO 20).

Past vystřelí z každé díry tři šípky, než dojde munice.

228. Míkolačin pokoj

Pokoj je cítit po kadidle. Podél každé stěny visí od stropu černé tapisérie. Ve východní části pokoje se nachází lůžko z černých polštářů, před kterým jsou do podlahy zatlučeny dva železné kůly pokryté tajemnými rudými znaky, na kterých visí na každém tři lidské lebky.

Znaky tvoří v dračí řeči slova znamenající smrt, zkázu a rozklad.

Poklad: Za tapisérií na jižní zdi se skrývá malá truhlička (nalezení prohledávání TO 10). Je zamčená (otevření TO 25) a klíč je skryt pod ní (nalezení prohledávání TO 15). Skrývají se v ní tři *lektvary zhojení lehkých zranění*, 133 zl a malá soška troglodyta z ebenu (v hodnotě 275 zl) společně se zakřivenou dýkou, šesti dávkami kadidla, nějakým oblečením a dalším symbolem Zemního chrámu.

229. Skladiště

Nachází se zde krabice, pytle a sudy. Na zdech visí nástroje, zbraně a oblečení.

Ze zbraní se jedná o 30 oštěpů, šest dlouhých kopí, dvě bitevní sekery a obouruční sekera. Zbytek tvoří jídlo (většinou sušené či solené maso) nebo obvyklé vybavení.

Část druhá: Chrám všepozření

230. Mistr meče (ÚS 5)

Na jihu jeskyně lež na podlaze vlněná rohož na spaní. Nad ní na stěně visí dvojice zkřížených obouručních mečů.

Obouručí meče jsou obyčejné.

Bytosti: Zde žije bojovník na 4. úrovni obdarovaný *zemním mečem* (viz Doplněk 1). Je známý jen jako Mistr meče. Má trvale obarvené šupiny na uhlově černou a na kůži nosí řadu piercingových kroužků, ze kterých mu visí malé kosti, lebky nebo drobné totemy (mnohdy hnědé zemní trojúhelníky).

Mistr meče: Troglodyt muž Boj4; 60 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Nejprve zaútočí na nejsilněji vyhlížejícího protivníka a bude se mu věnovat, dokud nezemře.

Setká-li se s postavami oděnými v Chrátová roucha nebo nosících symboly, bude je chtít přivést k Uskatotovi. Pokud budou mít symbol Zemního chrámu, rovnou je napadne jako podvodníky (i kdyby vypadaly jako troglodyti – všechny troglodyty ve službách Zemního chrámu zná od vidění a předpokládá, že noví budou podvodníci).

Vývoj: Zaslýchne-li (naslouchání +4) odkudkoli zvuky boje, půjde po nich a jelikož miluje boj, zapojí se do něj. Je pravděpodobné, že zvuky zdejší bitvy zaslechne Míkolak a za 1 kolo dorazí na pomoc i s elementálem.

231. Troglodytí strážé (ÚS 5)

Do stěn jsou vykutány různé drobné výklenky, právě tak velké, aby se do každého vešla humanoidní lebka. Ve středu jeskyně se nachází 1 stopu hluboká jáma o průměru 8 stop. Vyplňují ji hromada různorodých kostí, dřevěných odřezků a velká hromada hub, které vyhlížejí jako polštář.

Bytosti: Hlídkají zde tři troglodytí válečníci. Jeden si přiostruje dřevěný oštěp.

Troglodyti Váhl (3): 20, 19, 24 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Narazí-li na lidi v oděvech chrámu, nezaútočí na ně, ale budou chtít vědět, co zde pohledávají. Kohokoli, jehož důvody uznají za oprávněné, při průchodu jimi strážnou oblastí doprovodí (už jen proto, aby ho ochránili před útokem mefitů v oblasti 221).

232. Vstup do Zemního chrámu

Jeskyně má hladkou podlahu. V ní je mozaikou z novotou zářících hnědých kamenů vytvořen trojúhelník mající 15 stop v průměru. Na zdech jsou načmárány hrubé černé znaky.

Znaky tvoří v terranštině slova „rozdrcení“, „smrt“, „zničení“ a „pohlčení“.

233. Troglodytí společenská místnost (ÚS 4)

V této jeskyni jsou kameny naaranžovány tak, aby fungovaly jako křesla, pohovky a stoly. Na jednom ze stolů žhne koš plný žhavého uhlí, obklopený dlouhými kovovými vidličkami a hrncem s malými kousky masa. Stěny pokrývají kůže nejrůznějších tvorů: medvědů, velkých ještěřů a i lidí. V místnosti se vznáší ostrý zápach.

Bytosti: Nachází se tu Grešta, troglodytí tulačka na 3. úrovni, která okusuje nad ohněm opečené maso. Je oblečená do chitínové zbroje (viz Doplněk 1) a má na dosah váček noholap.

Grešta: Troglodyt žena Tul3; 19 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Vždy nejprve použije váček noholap a snaží se utéct – aby se skryla a mohla zaútočit s překvapením (a za pomoci zákeřného útoku).

Vývoj: Jestliže se jí dostane varování nebo bude napadena, stáhne se do oblasti 234, kde probudí zdejší spáče.

234. Hlavní obytná místnost troglodytů (ÚS 2, vzbudí-li se)

Tuto velkou páchnoucí jeskyni zaplňují slamníky, kupky slámy a pár vaků a pytlů. Ve vzduchu se vznáší těžký žíravý zápach. Stěny zamazané smůlou se zdají být obzvlášť tmavé. Je tu dostatek místa k ubytování nejméně dvaceti osob.

Vaky a pytle obsahují oblečení a vybavení. V jednom se navíc nachází železný obex (černá, špicí dolů obrácená pyramida; Tharizdunův symbol) na řetězu, v jiném je kniha psaná v temné dračí řeči popisující uctívání Staršího oka žvlů včetně trochy historie Chrámu živelného zla.

Část druhá: Chrám všepozření

Bytosti: Spí zde dva troglodyti. Vzbudí se jen, když v oblasti 233 propukne bitva nebo když je někdo začne budít. Jelikož nemají zbroj a je jednoduché je rozzlobit, potřebují vzbudivší se troglodyté jen jedno kolo k přípravě k boji.

Troglodyti (2): 15, 12 žt; 2k10 zl každý; viz *Bestiář* strana 246.

Vývoj: Jestliže se Greště dostane varování nebo bude napadena, stáhne se z oblasti 233 sem a tady probudí spáče.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Odměň hráče za setkání polovinou obvyklé zkušenosti.

KAPITOLA 6: VNITŘNÍ A VNĚJŠÍ OKRUH

Skutečný hlavní stan Tharizdunova kultu a jeho vůdců zkázosněnců se nachází v druhém struskovém kuželu prastaré hory Stalagos, dnes ostrovu uprostřed kráterového jezera. Stejně jako větší kráter okolo i zde se jedná o dutý prstenec, ale prohlubeň není vyplněna vodou.

Jako Vnější okruh se označuje oblast uvnitř stěn kráteru. Slouží jako domov mnoha z nejmocnějších služebníků kultu, jako vězení, jako místo vítání a ubytování hostů a jako Tharizdunův chrám.

Vnitřní okruh se nachází v srdci samotného vulkánu – obklopují ho stěny vnějšího okruhu. Primárně se jedná o monolitickou věž, dnem zanořenou do trhliny vyplněné magmatem a vrchní částí vystupující nad okraj stěn kráteru. Tato věž, zvaná Černá jehla, je domovem zkázosněnců a Triády, jejich vládců. Nachází se v ní Snící kámen, hlavní prostředek komunikace s Temným bohem, a tajemství prováděného temného plánu zkázosněnců.

Vně Vnějšího okruhu

Na vrcholku vnějšího hřebene kráteru zvedajícího se 100 stop nad hladinu vody se vypíná osm vysokých věží. Odtud se černý vulkanický kámen nadále zvedá, takže vnitřní hřeben je o dalších 100 stop výše.

Nicméně Černá jehla, věž uvnitř Vnitřního okruhu, se zdvihá ještě 60 stop nad vrchol hřebenu. Pokud by se nějakému letci podařilo projít přes bleskové věže a jejich okřídlené strážce, střecha Černé jehly má vlastní obranu.

Bleskové věže

Každá z těchto kovově modrých věží je 70 stop vysoká, s velice úzkou jehlovitou horní polovinou. Na vrcholku každé věže stojí jedna hlídka (Vál2) a vyhlíží vzdušné nebezpečí pro Vnější a Vnitřní okruh (věž zaručuje tyto výhody: bonus vylepšení +10 k ověřování všímání, *spatří neviditelné* a *vidění ve tmě* na 120 stop). Všimne-li si hlídka nebezpečí, dá signál do věže. V každé věži se nachází posádka dalších devíti válečníků na 2. úrovni, čaroděje na 6. úrovni a deseti pavoukožroutů vycvičených jako letečtí oři. První akcí kontaktují nějakou další věž (která na oplátku kontaktuje další věž, až poslední věž upozorní Hedraka ve Vnější okruhu). Komunikace probíhá skrze *medailony spojení* (viz Doplněk 1) vlastněné čaroději fungujícími jako velitelé věží.

Po vyhlášení poplachu obránci osedlají své oře a vyrazí k útoku, podporováni z věže blesky. Cokoli většího než miniaturního, co se přiblíží na vzdálenost 150 stop od věže, byť by to bylo neviditelné nebo v mlžné (ale nikoli éterické) formě a nespočívá na tom požeňání od *velkého klíče* (všichni obyvatelé věží jsou požeňáni), zasáhne každé kolo 10k6 modrých *blesků* z věže (záchranný hod na reflexy TO 20 pro poloviční zranění). Útoky trvají, i když útočníci jinak nejsou zpozorováni. Jedna věž není schopná za kolo emitovat víc jak deset blesků.

To, že věž sešle blesk, obvykle vyvolá pohotovost u všech obyvatel, byť falešné poplachy končící zabitím větších ptáků nejsou neobvyklé.

Věže jsou mimořádně magické. Bleskavci uvěznění ve zvláštním vězení v druhém patře napájí věž energií. Zdi (ale nikoli podlahy) jsou zevnitř průhledné. Tři palce silné stěny mají tvrdost 10 a 90 žt.

1. Přízemí (ÚS 12)

Nejspodnější patro této podivné věže odporově sladce páchne. Na vzdálenějším konci je poblíž sebe deset postelí s několika stoličkami a stolem. Zbytek místnosti slouží jako příbytek něčemu mnohem většímu.

Bytosti: Jde o ubikaci jak deseti jezdců, tak jejich pavoukožroutů. Pokud nejsou na hlídce, je vždy jeden na vyhlídce a zbytek zde. Centrální jámu plní sekrety vylučované pavoukožrouty, v nichž se nachází jedna či dvě naprosto paralyzované a medovicí olepené bytosti (hod si 1k10):

1-3 nestvůrný pavouk

4-5 nestvůrný štír

Část druhá: Chrám všepozření

6	obří orel
7	obří sova
8	hipogryf
9-10	zlobr

Válečníci jsou zvláště zpustlí, takže jim není proti mysli žít společně se svými věrnými oři.

Jezdci na pavoukožroutech (10): Lidé Vál2; 14, 11, 11, 15, 10, 11, 14, 12, 9, 16 žt; viz Doplněk 3.

Pavoukožrouti (10): 38, 44, 37, 41, 39, 46, 40, 42, 40; viz *Bestiář* strana 234.

Poklad: V každé uvězněné a paralyzované bytosti se vyvíjí 1k4 vajíčka pavoukožroutů.

2. Vězení bleskavců (ÚS 9)

Zdá se, že tato místnost zabírá se svou výškou 40 stop většinu věže. Většinu místnosti zabírá sloup energie, 15 stop široký a stékající a vlnící se od podlahy ke stropu. Uvnitř modrofialové energie je vidět pět či šest humanoidních tvorů, zjevně zcela tvořených energií, kteří se svíjí a kroutí jakoby značnou bolestí.

Na jedné straně sloupu se nachází velký kulatý polštář s vodní dýmkou a okolo roztroušenými menšími polštářky, malý stolek se souborem křišťálových číší a karafou a malá zdobená truhla.

Kdokoli se dotkne sloupu, utrpí 10k6 bodů zranění elektřinou, bez záchranného hodu, a zjistí, že je velice pevný.

Ve skutečnosti je neprůchodný, byť jde odčarovat. Bytosti uvnitř (bleskavci) sami od sebe nedokáží uniknout, ač se mohou výhrudně přiblížit k postavám přiblíživším se ke sloupu.

Je-li sloup odčarován (považuj ho za vytvořený sesilatelem na 15. úrovni), bleskavci se okamžitě osvobodí, věž ztratí veškeré své schopnosti (stane se neprůhlednou z obyčejného kamene s obvyklou tvrdostí a počtem životů, nedokáže sesílat blesky a vyhlídka ztratí veškeré bonusy) a kvůli své nespolehlivé konstrukci se za 1k4 minuty zhroutí.

Bytosti: Ve sloupu energie je šestice bleskavců, jejichž energie a životní síla napájí věž, ale jelikož jejich vězení lze odčarovat, je rovnováha mezi mocí a zkázou křehká. Jestliže budou osvobozeni, vděku se od nich zachránci nedočkají. Jsou natolik rozběsnění, že napadnou všechno živé, co potkají, dokud nezemřou.

Navíc zde žijí čarodějové velící věži. Polovina jsou muži, polovina ženy. Napadnou všechny vetřelce, ale radši uprchnou, než aby bojovali na život a na smrt. Budou se snažit rušit jakýkoli pokus o odčarování vězení bleskavců. Pozor, jejich kouzelné vybavení není u všech identické (například jeden může mít místo *hůlky Melfových kyselinových šípů hůlku planoucích koulí*).

Čaroděj: Člověk Čar6; 25 žt; každý nosí *medailon spojení*; viz *Průvodce Dějmistra* strana 124.

Poklad: Křišťálová sada má hodnotu 200 zl. V zamčené (otevření TO 20) truhle se nachází oblečení, osobní věci a k% zl v peněžence. Klíč má u sebe čaroděj.

Vyhledka (ÚS 1)

Jedná se o malou plošinu na vrcholu schodiště sestupujícího do věže. Lze odsud přehlédnout celý kráter.

Jak bylo zvýšeno výše, každý zde stojící má bonus vylepšení +10 k ověřování všimání, má vidění ve tmě (dosah 120 stop a může vidět neviditelné předměty (dosah 120 stop).

Bytosti: Hlídá zde jeden z jezdců (viz oblast 1).

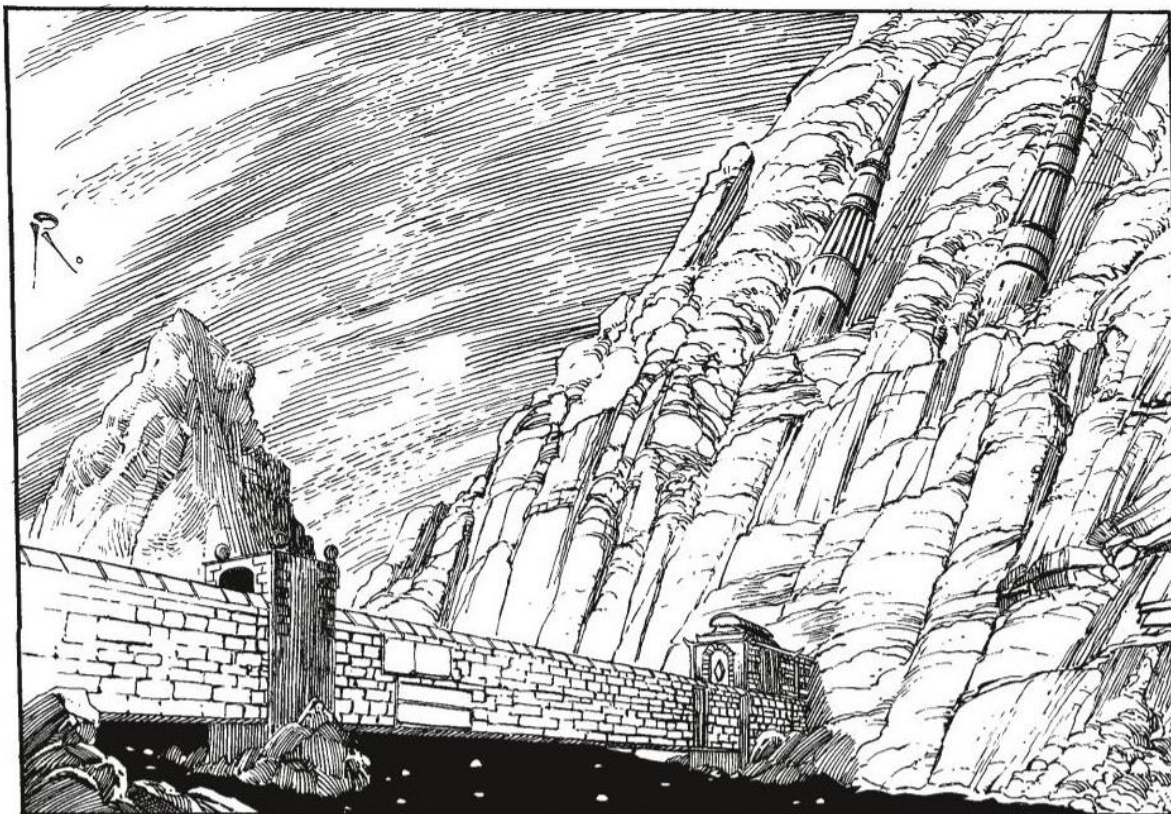
Vnější okruh

Vnější okruh je mnohem lépe organizovaný než Doly. Žádná z jeho částí se nevymyká kontrole kultu – všechny bytosti zde jsou členy nebo služebníky Chrámů všepohlcujícího. Zabezpečení je neprodyšné, s řadou strážnic a hrstkou pastí. Jelikož je tak obtížné se sem dostat, domorodci se jen zřídkakdy vpytávají toho, kdo vypadá, že sem patří.

Výjimkou samozřejmě je, když zkázosněnci dojdou k přesvědčení, že na území pod kontrolou pronikli vetřelci. Předpokládej, že pokud postavy v Dolech v krátké době (během pár týdnů) zabily nebo porazily velké množství služebníků, pak budou obyvatelé Okruhu vědět, že zde mohou potkat vetřelce. V tomto případě budou velmi podrobně zpovídat kohokoli, koho bezprostředně neznají, a ti chytřejší podniknou kroky k ověření, zda je sdělená pravda.

Není-li jinak řečeno, jsou místnosti a chodby z pevného černého kamene s fialovými žilkami seskládaného tak, že vyjma setkání stěn s podlahou a stropem nejsou vidět spáry. Kameny jsou 1 stopu silné a pokrývají čedič, ze kterého je utvořen sopečný kužel. Místnosti oddělují 2 stopy silné zdi z tajemného černého kamene bez

Část druhá: Chrám všepozření



přítomnosti čediče. Černý kámen má tvrdost 10 a 20 životů za palec. Standardní výška místností je 20 stop, u chodeb 15 stop.

Zdá se, že se fialové žilky kroutí a občas pohybují, zejména v bočním vidění (nikdy, když se na ně někdo přímo dívá). Kvůli této znepokojující vlastnosti má ověřování všímání postih -2 (obyvatelé jsou kvůli svému dlouhodobému pobytu zvyklí a postih nemají).

Dveře jsou z nejčernějšího čediče (tvrdost 8, 150 žt, rozbití TO 35) s kulatým fialovým kamenem uprostřed (na obou stranách, není-li řečeno jinak). Dveře se neotevřou, dokud se někdo nedotkne kamene; pak během 1 kola dveře pomalu zajedou do podlahy a za 3 kola opět vyjedou nahoru.

Není-li řečeno jinak, všechny oblasti osvětlují *věčně pochodně* v držácích na stěnách.

1. Ohnivě dveře (ÚS 14)

Použij tento popis, když se postavy dostanou do okolí dveří. Nezapomeň, že jen někdo s *velkým ohnivým klíčem* nebo požehnaný v Ohnivém chrámu může otevřít dveře.

Most končí u vysokých černých dveří zasazených do načervenalého kovu. Ve dveřích se nachází reliéf velkého červeného kosočtverce s pozlacenými okraji. Dveře jsou vysoké a široké 15 stop. Nikde není vidět klika, panty ani další obvyklé dveřní prvky.

Dotkne-li se dveří *velký ohnivý klíč* nebo někdo požehnaný v Ohnivém chrámu (oblast 121), dveře sjedou během 1 kola do podlahy a zůstanou otevřené po 3 kola, nebo dokud je otevírající do 5 stop od nich (co je delší).

Rozsáhlý pokoj osvětluje červenavá, blikající záře. Ve středu se nachází 3 stopy hluboká a 50 stop široká jáma, v jejímž středu je velká hromada mincí, shora promáčká, jako by šlo o nějaké hnízdo.

Podlaha, stěny i strop jsou z červeného mramoru s černými žilkami a skvrnami. U severní a východní zdi stojí oltáře, při pohledu shora kosočtverečné, s jámou ve středu horní desky, odkud nepřetržitě šlehají plameny. Po obou stranách oltáře stojí socha nahé ženy z černého kamene, s hlavou nahrazenou černým trojúhelníkem s vepsaným obráceným Y.

Pod mincemi v jámě se skrývá poklop (nalezení prohledávání TO 28), jehož odklizení k otevření bude jedné osobě trvat 30 minut (dvěma postavám 15 minut atd.). Poklop zakrývá šachtu širokou 10 stop a hlubokou 50 stop. Do zdi jsou zatlučeny mosazné příčky žebříku (šplh TO 10 pro kohokoli menšího než velkého; je určen pro draka, ne lidi). Na dně šachty leží 50 stop široká okrouhlá místnost z černého kamene (s fialovými žilkami). Ve zdech se nachází čtyři výklenky s poklady a pastmi.

Část druhá: Chrám všepozření

Bytosti: Žije zde mladá dospělá rudá dračice, zrekrutovaná do služeb zázkosněnců před dlouhou dobou. Věrně jim slouží jako strážce. Chymon nosí *pásku zmenšení*, který ji umožňuje snadný pohyb chodbami okruhu i do její tajné ložnice.

Chymon, mladá dospělá rudá dračice: 218 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Nejprve na sebe sešle *neviditelnost* (to udělá, jakmile se dají dveře do pohybu). Doufá, že první útok bude s překvapením.

Je dost velká na to, aby chňapla malého protivníka tlamou a pak vydechla; tuto techniku má ráda (protivník nemá nárok na záchranný hod). Žije-li dotýčný ještě, hodí s ním proti zdi.

Bude-li tvrdě tištěna a dostane-li šanci, pokusí se potopit do tajné místnosti a použít jeden nebo více drahocenných svítek.

Past: V každém z výklenků ložnice je past. Každou lze vyslovením příslušného hesla (slova „pád“, „fáze“, „jedovatý“ a „mráz“ a dračí řeči) deaktivovat. Chymon hesla zná.

Výklenek 1: Protne-li někdo rovinu tvořenou vnějšími stěnami vchodu, před výklenkem se otevře propadlo široké 10 a hluboké 30 stop, jehož dno tvoří začátek kluzké skluzavky (výstup šplh TO 5), která oběť dopraví dalších 20 stop. Následně dno jámy (a vršek skluzavky) uzavře kovová deska (tvrdość 10, 60 žt, rozbití TO 28) a objeví se na ní *čekající obraz*, že dno jámy je ploché a s mrtvým tělem (těly) spadlé postavy (postav). Kdokoli prozkoumá tělo na dně, rychle zjistí, že jde o iluzi – a že se právě kovové padací dveře (tvrdość 10, 60 žt, rozbití TO 28) na vrcholku šachty propadla zavřely.

Propadlo (hloubka 30 stop): N 6; není nutný hod na útok (3k6 a viz výše); záchranný hod na reflexy (TO 20) vyhnouti se; prohledávání (TO 21); vyřazení mechanismu (TO 20).

Výklenek 2: Protne-li někdo rovinu tvořenou vnějšími stěnami vchodu, materiál podlahy před výklenkem se na moment částečně odhmotní a stojící tvor se propadne o 5 stop. Následně se látka vrátí do normálního stavu, postavu uvězní (postava střední velikosti může jen mluvit) a zraní za 10k6 bodů (postavy menší než 5 stop se začnu dusit). Uniknout se dá jen za pomoci kouzel jako *mlžná podoba*, *zmenšit*, *éteričnost*, *proměň skálu v bahno* atd. seslanými někým jiným než je uvězněná postava nebo počkat 24 hodin, než se past na okamžik uvolní a umožní rychle uniknout.

Fázová past: N 8; není nutný hod na útok (10k6 a viz výše); záchranný hod na reflexy (TO 20) vyhnouti se; prohledávání (TO 25); vyřazení mechanismu (TO 25).

Výklenek 3: Protne-li někdo rovinu tvořenou vnějšími stěnami vchodu, zaplní jedovatý plyn výklenek a celou místnost. Všichni musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 17) nebo ztratí 2k6 bodů síly; o minutu později si musí hodit znovu a při neúspěchu přijdou o dalších 1k6 bodů síly.

Otravný plyn: N 10; záchranný hod na výdrž (TO 17) k odolání (2k6 bodů síly/ 1k6 bodů síly); prohledávání (TO 25); vyřazení mechanismu (TO 25).

Výklenek 4: Protne-li někdo rovinu tvořenou vnějšími stěnami vchodu, vyšlehně z výklenku *kužel mrazu* s dosahem 60 stop a zraněním 10k6 (záchranný hod na reflexy TO 17 polovina).

Chlad: N 6; kužel s dosahem 40 stop (zranění 10k6); záchranný hod na reflexy (TO 17) polovina; prohledávání (TO 30); vyřazení mechanismu (TO 30).

Poklad: V hromadě je směs 100 000 md, 50 000 st a 2 000 zl. Skutečný poklad se ukrývá ve výklencích spodní místnosti.

Ve výklenku 1 je zamčená (otevření TO 25) železná pokladnice s kostěným vykládáním (hodnota 100 zl) obsahující šest mystických svítek: 1) *dezintegrace* a *zlé oko*; 2) *oblak smrti* a *přivolej nestvůru V*; 3) *ledová bouře* a *proměň*; 4) *odráženi kouzel*; 5) *podrobení* a *znehybni nestvůru*; 6) *mocný teleport*.

Výklenek 2 skrývá dvě *svíce pravdy* v jemně tepaných zlatých svícnech vypadajících jako rytíři (každý v hodnotě 150 zl).

Ve výklenku 3 lze nalézt šestici smaragdů (každý v hodnotě 1000 zl) v malé nezamčené, sametem vykládané krabici.

V posledním výklenku se nachází 4 stopy vysoká socha vyverny s rozepjatými křídly, stojící na vejci pokrytém drahokamy, z masivního zlata (socha má hodnotu 2000 zl, drahokamy dalších 1000 zl).

Vývoj: Zlobří z místnosti 3 slyší drakův řev a zvuky boje. Půjdou to vyšetřit, ale do boje zasáhnou až ve chvíli, kdy Chymon bude vypadat, že potřebuje pomoc – velice dobře vědí, že se nebude rozpakovat na ně vydechnout oheň, pokud se jí připlou do cesty.

2. Skladiště

U zadní stěny místnosti jsou do výšky narovnané dřevěné bedny. U východní zdi se nachází hromada pytlů, většinou plných mouky, cukru a jiných potravin. Nejbliže vchodu se nachází stůl pokrytý skleněnými lahvemi a keramickými džbánky a několika soudky a otevřenými bednami plnými lahví pod sebou. Před stolem stojí podivná červená láhev, s hrdlem vytvarovaným do podoby dračí hlavy se zazátkovanou tlamou.

Část druhá: Chrám všepozření

V bednách se nachází sýr, zelenina a sušené maso. Lahve, džbánky a soudky obsahují nejrůznější druhy alkoholu.

Kapalina v červené lahvi je známá jako *dračí charakter*. V láhvi jí zůstává dost pro tři doušky. Jeden lok umožní seslat seslateli seslat daný den navíc jedno kouzlo 1. úrovně. Musí-li si sesliatel připravovat kouzla denně, musí se jednat o jedno z kouzel připravených, byť třeba i už seslaných. *Dračí duch* je kouzelný.

3. Strážnice (ÚS 7)

Stěny místnosti pokrývají červenobílé tapiserie zobrazující okřídlené demony, vytrhávající z lidí srdce a odnášející je směrem k velké hoře v pozadí. Přestože je každá tapisérie umělecky jiná, všechny zobrazují stejnou základní scénu.

Uprostřed místnosti je hrubý dřevěný stůl pokrytý dřevěnými korbely a kostkami. Vedle stolu je velký dřevěný sud a košík se sušeným masem a sýrem.

Na zdech visí šest tapiserií. V každé je vetkána nápověda, která může pomoci těm, kteří se budou pokoušet projít skrze fialové zdi v oblasti 22. Nápovědy jsou psány obecnou řečí a skrývají se v odlišnostech. K jejich nalezení je nutné uspět v ověření Prohledávání (TO 30) u každé tapiserie. Počínaje u severozápadní tapiserie a proti směru hodinových ručiček je na nich vyřito:

1. Kdo jsi?
2. Co přede mne přinášíš?
3. Kde nyní jsi?
4. Proč sem přicházíš?
5. Jak mohu být osvobozen?
6. Kdo jsem?

Bytosti: Okolo stolu hraje šest zlobrů kostky. Každý je oblečený v černé plátové zbroji nesoucí dobře viditelný symbol Staršího oka všech živlů. Výzbroj tvoří ohromný mistrovský obouruční meč určený pro velkou bytost.

Zlobři (6): 31, 29, 29, 31, 33, 30 žt; TZ 21 (plátová zbroj); velký obouruční meč +9 boj na blízko (3k6+7); zaměření na zbraň (obouruční meč); každý 3k10 zl; viz *Bestiář* strana 199.

Taktika: Zlobři nejsou dost chytrí na to, aby efektivně zpovídali příchozí a snadno je lze oklamat. Zaútočí na kohokoli, kdo je zjevně nepřítel nebo na koho jim někdo s dostatečnou autoritou (například Hedrak nebo Satau) přikázal zaútočit.

V boji se zapojí do boje tváří v tvář tak rychle, jak to jen půjde.

Vývoj: Propukne-li v oblastech 1 nebo 5 boj, zlobři to půjdou vyšetřit.

4. Věštírna (ÚS 10)

Zdejší dveře se neotevírají jako jiné. Nad překladem žhne démonická tvář s rudýma očima. K otevření dveří musí postava pohlédnout do démonových očí a překonat vůli dveří. Postava musí uspět v záchraném hodu na vůli (TO 18); pak se stačí dotknout dveří a ty se otevrou. Při neúspěchu bude vyčerpaná (nemůže běžet nebo ztečovat a do doby, než bude moci po 8 hodin odpočívat, má postih -2 na obratnost a sílu).

Místnost osvětluje trojice matně žhnoucích koulí vznášejících se pod stropem. Uprostřed západní části místnosti stojí napůl kulatý stůl s obloukem směřujícím k západu, vyrobený z levandulově zbarvených kamenů. Na něm leží množstvím podivně vyhlížejících kousků kostí, dřeva a kamene.

U východního konce místnosti se nachází asi 40 stop široká jáma směřující do temnot.

Jáma je hluboká 40 stop a na jejím dně je naprosto neosvětlená místnost, táhnoucí se na východ. Je dobře vybavena, s luxusní postelí, dvojicí polstrovaných pohovek a velkým čalouněným křeslem u stolu pokrytého přemírou harampádí: lebkami,



Část druhá: Chrám všepozření

lahvemi, náradím, knihami (o magii a věštění), pergameny, pery a kalamáři, kostmi, dýkou, lupou a prázdnou ptačí klecí.

I tak nábytek zabírá jen malou část místnosti poblíž jejího středu. Obkružuje ji cosi, čemu mozkomoři říkají psychické sochy. Na místech označených X se nacházejí „sochy“, které se stanou viditelné, teprve vkročí-li někdo na dané místo. Pak se v mysli postavy zformují obrazy toho, co si Satau přeje, aby se zobrazilo. Sochy pak zobrazují mentální obrazy mozkomorů požírajících humanoidní mozky, bájná mozkomoři podzemní města a nechutné mozkomoři náboženské rituály. Jelikož se jedná o mentální sochy, působí na všechny smysly a obsahují i pohyblivé scény, ale vždy jsou stejné pro každého, kdo vstoupí do prostoru „sochy“.

Ve východní stěně se skrývají tajné dveře (prohledávání TO 25). Po zatlačení se tiše otevrou, ale vyžaduje to ověření síly (TO 22). Za nimi se nachází místnost mnohem delší, než je její šířka. V jejím středu se nachází nejosofistikovanější druh psychického sousoší. Přijímá podněty z mysli a mění se. Představuje mozkomora požírajícího mozek humanoida, zatímco ostatní ilithidi potěšeně tleskají. Přihlízející je onou obětí. Postava si musí hodit záchranný hod na vůli (TO 15). Uspěje-li, pozmění „sochu“ natolik, že z ní unikne dřív, než mu může ublížit. V opačném případě si z ní odnese dočasnou ztrátu 1k4 bodů moudrosti. Na východním konci tajné místnosti je malý ebenový stolec se stříbrnou konvicí. Tu plní tři dávky magického prachu, který po požití komukoli obnoví všechny ztracené životy.

Bytosti: Satau Mozkomor slouží ve Vnější okruhu jako věstec. Žije ve spodní místnosti v jámě. Má dvě úrovně čaroděje a nosí s sebou hůlku s *neviditelností*, ve které zbývá 16 použití.

Satau má kromě obvyklých schopností ilithida a čaroděje ještě schopnost předvídat budoucnost s pravděpodobností (víceméně) 75% tak, že vrhne nejrůznější cetky nacházející se na stole a pak zkoumá jejich polohu. Této schopnosti si kult velice cení a kvůli tomu naopak Satau ví mnohé o zkázněncích a jejich plánech. Bude-li možné to z něj nějak dostat, ví:

- V současnosti odkrývají spodní úroveň Chrámů živelného zla.
- Polovina zkázněnců je momentálně ztracena v něčem, co se nazývá Snící kámen (nikdy to neviděl).
- Zkázněnci věří, že jsou blízko odhalení způsobu, jak osvobodit Tharizduna.

Satau: Mozkomor Čar2; 41 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Zaslechne-li, že někdo vstoupil do horní místnosti, neviditelný vylevituje z jámy. Za pomoci *najdi myšlenky* se pokusí dozvědět, co to půjde, o vetřelcích a pak – stále nad jámou – zaútočí porывem mysli. Následuje pokus o *okouzlení* nebo *sugesce* na ty, kteří nejsou ochromeni (a poté, co s nimi skončí, i na ty ochromené), takže je bude moci poslat pryč, aby se nevraceli. Jídlo ho nezajímá, protože je dobře krmen.

Tvrdě pod tlakem, stane se *neviditelný* a stáhne se do tajné místnosti, kde se v případě potřeby vyléčí.

Vývoj: Jelikož je obtížné se sem dostat, Satauovi nikdo nepříjde na pomoc. Jelikož je Satau sobec a slouží jen sobě samému, nepůjde nikomu na pomoc ani on.

5. Knihovna

Na policích, pokrývajících každá kousek zdí, se nacházejí knihy. Police dokonce běží i nahoru a dolů místností, kde tak tvoří uličky, pokryté silnými fialovými koberci.

Knihy se zabývají všemožnými tématy, nejvíce ovšem temnějšími aspekty magie, náboženství a vědy. Nachází se zde 768 knih (každá v hodnotě 1k10 zl, ovšem všechny je odnést bude sisýfovská práce).

6. Studovna (ÚS 10)

Místnost je zařízena třemi sametem potaženými pohovkami, šesticí podobně přepychových křesel, několika stoly a dvojicí psacích stolů. Nad každým stolem a psacím stolem hoří lampa

Psací stoly mají několik zásuvek, ale jsou v nich jen pergameny, pera a inkousty.

Bytosti: Naquent, Hedrakova asistentka, zde studuje knihu o obrech vypůjčenou v knihovně níže. Je vysoká a hubená, s dlouhými hnědými vlasy, oblečená v okrové robě a nosí obex.

Naquent: Lidská žena Knz10; 54 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Je-li přinucena k boji, nejprve na sebe sešle *éterickou procházku* a pokusí se utéct, protože radši bojuje za podmínek, které si sama volí. Vráti se, aby napadla nepřátele později, nejlépe za podpory několika strážů.

Vývoj: Zaslechne-li zvuk boje, nepůjde se podívat, o co se jedná. Místo toho zajde za nejbližšími strážnými (nejspíše goby v oblasti 9 nebo zlobry v oblasti 3), aby si s tím šli poradit, a pak půjde varovat Hedraka.

7. Svatyně Temného spojení

Šestice nízkých klekacích lavic je uspořádáno do dvou řad po třech, tváří směrem k západu. Mezi dvěma oblouky z purpurového kamene, vedoucími na jihozápad a severozápad, se nachází dveře ze

Část druhá: Chrám všepozření

skla s levandulovým kamenem uprostřed. Za těmi se uprostřed 20 stop široké místnosti vznáší koule černého, kroutícího se ohně.

Skleněné dveře fungují stejným způsobem jako ostatní dveře v okruhu.

Kultisté používají tuto místnost k rozjímání o přirozenosti Tharizduna a o způsobech, jak ho osvobodit. Jako pomůcka jim slouží koule čiré negativní, destruktivní energie, které se vznáší za prosklenými dveřmi. Nazývají ji Černým sluncem a lze ji považovat za *kouli anihilace*. Stejně jako u menšího artefaktu s ní lze pohybovat silou vůle, ale pokud se nejedná o zlou bytost, koule se ihned začne pohybovat k ní a bude v tom pokračovat po 1k4 kola. Nepůsobí-li na ní vnější síla, vrátí se do „své“ místnosti rychlostí 40 stop za kolo.

Jednou z vlastností černého, fialově žilkovaného kamene je, že je imunní vůči účinkům Černého slunce a blokuje jeho pohyb.

8. Zákristie

Na hácích na severní a jižní stěně visí róby dvou odlišných barev: okrové a temně purpurové. Ve středu místnosti se na podstavci nachází zdobená bedna o hraně 2 stopy a s výklopnými dveřmi na dvou stranách. Její boky zdobí vyobrazení procesí lidí v róbách a kápích.

Nachází se zde šest okrových rób a čtyři *Tharizdunovy nachové róby* (viz Doplněk 1). Nachové róby jsou kouzelné a jejich schopnosti dojdou využití v oblastech 21 a 23, protože nositele ochrání před chladem a jejich dlouhé rukávy umožní dotýkat se věcí, aniž by byl dotýčný zraněn. Jinde se jejich zvláštní schopnosti neprojeví.

Bedna je zamčená (otevření obou stran TO 30) a obsahuje *pochodeň odhalení* a *černou kadidelnici* na jedné straně a 10 dávek *kadidla snění* (šest černých kuželů a čtyři koule; viz Doplněk 1) na straně druhé.

9. Strážnice (ÚS 8)

Dveře jsou zamčené (otevření TO 28) a při zavření se automaticky zamknou. Klíč visí na zdi na severní straně dveří, odkud ho vždy poslední gobr bere s sebou

Severní stěna místnosti je z kovu, stejně jako dveře v ní. Železo je obarveno tmavě purpurově a nachází se na něm vyobrazení kněží v okrových róbách, recitujících píseň o smrti a zlu, která je vyobrazena nad nimi.

Ve zdi jsou čtyři střílny umístěné tak, že šípky vyletují z úst namalovaných kněží. Gobři za nimi mají kryt devět desetin.

V místnosti za kovovou stěnou je sedm velkých postelí, dva stoly, čtyři lavice a několik pytlů s oblečením a výbavou.

Bytosti: Hlídá zde sedmero gobrů. Čtyři, vybavení mocnými kompozitními dlouhými luky, jsou u střílen, zbylí tři čekají u dveří, připravení vyběhnout na nepřátele s dlouhými meči.

Gobři (7): 16, 20, 13, 18, 16, 15, 20 žt; TZ 22, dotyk 11, zaskočený 21; dlouhý meč +5 boj na blízko (1k8+1); mocný kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +2) +3 boj na dálku (1k8+2); šplh -4, skrývání-3, tichý pohyb -1; zaměření na zbraň (dlouhý meč); každý 3k10 zl; viz *Bestiář* strana 27.

Taktika: Na rozdíl od jiných gobrů si nelibují v utajení a místo toho si zakládají na svých bojových schopnostech. Proto jsou oblečení do loriky, používají velké štíty a dlouhé meče. Jakmile vetřelci začnou příliš ohrožovat lučištníky nebo začnou utíkat, naztečují do boje tváří v tvář.

Vývoj: Zaslechnou-li (naslouchání +4) zvuky boje z doupěte nág, zejména pád mříží, půjdou nágám pomoci. Jinak zůstanou zde.

10. Doupě temných nág (ÚS 10)

Místnost zabírají dvě kulaté postele pokryté černým hedvábnými prostěradly a fialovými polštáři. V u stropu v severovýchodním rohu visícím koši na žhavé uhlí hoří kadidlo. U západní zdi stojí tři sochy zobrazující lidské muže obtočené závity hada s nádhernou ženskou tváří.

Na jižní stěně, 20 stop od západní zdi, lze spatřit čtyři železné páky.

Páky ovládají čtveřici mříží, po jedné na konci dvojice chodeb vedoucích do této místnosti. Mříže jsou železné, mají tvrdost 10, 60 žt a zvednutí je TO 25.

Postele se při bližším prozkoumání jeví jako podivné, protože jsou na okrajích více vycpané než ve středu. To je kvůli tomu, že nágy se kolem nich obtáčejí a ve středu mají – na polštáři – jen hlavu.

Bytosti: Sidlí zde temné nágy Mhunaath a Yklah, většinu času obtočené okolo postelí. Kultu slouží jako rádcí a vykonavatelé a hoří touhou velet v boji velké skupině.

Mhunaath a Yklah, temné nágy: 58 a 6 žt; viz *Bestiář* strana 191.

Část druhá: Chrám všepozření

Známa kouzla (6/7/7/5): 0 – tančící světla, strnutí, najdi magii, záblesk, slyšiny, mágova ruka, triky; 1 – hořící ruce, okouzli osobu, mágova zbroj, magická střela, štít; 2 – zamlžení, kočičí grácie, neviditelnost; 3 – let, ohnivá koule.

Taktika: Obě nágy tráví většinu dne v *mágově zbroji*. Když vetřelci postupují některou z chodeb k pokoji, nágy se je pokusí polapit mezi mřížemi: ocasem dokáže jedna nága jak spustit všechny najednou tak jednu po druhé. Jedná se o standardní taktiku pro všechny vetřelce – pak použijí *najdi myšlenky* na identifikování spojenců a případně mříže zvednou.

Na polapené vetřelce s radostí použijí *ohnivou kouli*, *okouzli osobu* a *magickou střelu*. Jinak na svoji ochranu používají *neviditelnost*.

Nikterak se nerozpakují použít lektvary skryté v jejich postelích, odkud je budou lovit svými pohyblivými ocasy.

Poklad: Pod jednou postelí se nachází malý pytlík s třemi drahokamy (každý v hodnotě 500 zl), lahvičkou alchymistického ohně a *lektvarem zhojení lehkých zranění*. Mezi polštáři druhé postele (nalezení prohledávání TO 18) *lektvar rychlosti* a *lektvar zhojení středních zranění*.

Vývoj: Zaslechnou-li odsud gobři z oblasti 9 zvuk boje nebo spouštěných mříží, půjdou to vyšetřit a uvidí-li někoho bojovat s nágami, začnou ho ostřelovat.

11. Vodní dveře (ÚS 9)

Použij tento popis, když se postavy dostanou do okolí dveří. Nezapomeň, že jen někdo s *velkým vodním klíčem* nebo požehnaný ve Vodním chrámu může otevřít dveře.

V přístavišti se nacházejí vysoké černé dveře zasazené do nazelenalého kovu. Ve dveřích se nachází reliéf velkého modrozeleného čtverce s pozlacenými okraji. Dveře jsou vysoké a široké 15 stop. Nikde není vidět klika, panty ani další obvyklé dveřní prvky.

Dotkne-li se dveří *velký vodní klíč* nebo někdo požehnaný ve Vodním chrámu (oblast 195), dveře sjedou během 1 kola do podlahy a zůstanou otevřené po 3 kola, nebo dokud je otevírající do 5 stop od nich (co je delší).

Sál je dlouhý, osvětlený přízračným modrozeleným svitem vycházejícím z jezírka nacházejícího se uprostřed něj. V polovině sálu se boky jezírka prudce zvedají o 20 stop strmým schodištěm. Stěny, podlaha i strop jsou z modrého mramoru se zelenými skvrnami a žilkami, ozdobené podobami vodních zvířat a nestvůr, zdánlivě vyplavávajících z a do jezírka. Želvy, ryby, raci, krabi, chobotnice, sépie, medúzy, rejnoci, vodní nestvůry, rybolidé s trojzubci, lvouni a mnozí další jsou všude, kam se člověk podívá.

Jezírko je 20 stop hluboké. Tajné dveře se otevřou, jen je-li otočena hlava vyřezané želvy (nalezení prohledávání TO 25).

Bytosti: V jezírku sídlí zlá starší tojanida s +2 *zápěstníky zbroje* na dvou končetinách. Napadne kohokoli, kdo nenosí symbol Chrámu a vstoupí buď do jezírka, nebo se přiblíží na méně než 5 stop od něj. Bude-li muset, vyleze z jezírka ven.

Kromě zápěstníků jí zdobí krunýř na mnoha místech načmáraný symbol Staršího oka všech živlů.

Starší tojanida: 130 žt; TZ 26, dotyk 10, zaskočený 25; viz *Bestiář* strana 244.

Vývoj: Zaslechne-li odsud hlídka v oblasti 12 zvuky aktivity, přijde ji prověřit.

12. Strážnice (ÚS 10)

V místnosti se nacházejí tři velké postele, dřevěný stůl a tři velké židle. Na stěně visí vybledlé šedé závěsy, zašpiněné nějakými ohavnými hnědými skvrnami. Nad stolem visí u stropu podivná síť. Stůl je pokryt kostmi a skvrnami od jídla.

Síť používá rarach jako postel.

Bytosti: Hlídkají zde tři minotauří barbaři na 2. úrovni, ozbrojení ohromnými mistrovskými obouručními sekerami. Žije tu také rarach jménem Insectorix. Minotauří ho nenávidí, ale protože ho sem poslal Hedrak, tak ho tolerují.

Minotauří Bbr2 (3): 65, 57, 60 žt; viz Doplněk 3.

Insectorix: rarach; 30 žt, VT 6; viz Doplněk 3.

Taktika: Při střetnutí s vetřelci, tvrdícími, že patří k personálu Chrámu, použije *neviditelný rarach najdi dobro* nebo *spojení*, aby to ověřil.

V boji minotauří zuřivě útočí, kdežto rarach poletuje ve vzduchu a využívá neviditelnosti útočí. Je-li tojanida v oblasti 11 mrtvá nebo padnou dva ze tří minotaurů, neviditelný rarach let přímo k Hedrakovi do oblasti 19.

Vývoj: Povinností stráží je chránit Vodní dveře a zpovídat příchozí. Při útoku na vetřelce se pokusí alespoň jednu oběť hodit do jezírka tojanidě. Zaslechnou-li (minotauří naslouchání +10, rarach +6) známky aktivity v oblasti 11, půjdou je prozkoumat.

Část druhá: Chrám všepozření

13. Mlýnek (ÚS 6)

Past: Jakmile podlahu zatíží 100 a více liber, aktivuje se past. Západní zeď se rychle posune o 10 stop k východní, kde lapené postavy budou po 3 kola pod útokem děsivých točících se a drtících čepelí. Postavy se mohou ověřením reflexů (TO 20) dostat z pasti, jinak utrpí 6k6 bodů zranění. Sesílatel v pasti musí uspět v ověření koncentrace (TO 10 + ½ posledního způsobeného zranění), aby mohl seslat kouzla.

Mlýnek: N 9; mechanická, plošná spoušť, znovuzprovoznění oprava; 6k6 bodů zranění za kolo; záchranný hod na reflexy (TO 22) vyhnouti se; prohledávání (TO 25); vyrazení mechanismu (TO 26).

14. Zemní dveře (ÚS 11)

Použij tento popis, když se postavy dostanou do okolí dveří. Nezapomeň, že jen někdo s *velkým zemním klíčem* nebo požehnaný v Zemním chrámu může otevřít dveře.

Most končí u vysokých černých dveří zasazených do nahnědlého kovu. Ve dveřích se nachází reliéf velkého hnědého trojúhelníku s pozlacenými okraji. Dveře jsou vysoké a široké 15 stop. Nikde není vidět klíka, panty ani další obvyklé dveřní prvky.

Dotkne-li se dveří *velký zemní klíč* nebo někdo požehnaný v Zemním chrámu (oblast 220), dveře sjedou během 1 kola do podlahy a zůstanou otevřené po 3 kola, nebo dokud je otevírající do 5 stop od nich (co je delší).

Místnost je cítit po hlíně. Stěny jsou z hnědého a šedého kamene, pokryté reliéfy zobrazujícími hnědé draky a další nestvůry vyskakující ze země jako prvotní bytosti určené jen k ničení. Podlaha a strop ve výšce 40 stop nad podlahou je ze stejného kamene. Na západním konci místnosti leží na podlaze masivní hromada půdy a kamenů, 10 stop vysoká a 30 stop dlouhá.

Tajné dveře mezi oblastmi 14 a 15 se otevrou po zatlačení, ale to vyžaduje ověření síly (TO 20).

Bytosti: Ona hromada půdy je ve skutečnosti starší zemní elementál, nenapravitelně poskvrněný zlem a nyní služebník kultu.

Starší zemní elementál: 225 žt; viz *Bestiář* strana 97.

Taktika: Rozkazy zní jasně: napadnout ty, kteří nosí buď symboly Staršího oka všech živlů nebo Tharizduna. Navíc přijímá rozkazy od Hedraka.

Vývoj: Hedrak mu může dát verbální popis vetřelců a přikázat mu, aby na ně čekal, nebo je pronásledoval.

15. Strážnice (ÚS 9)

Od stropu místnosti visí podél východní a západní stěny na 6 stop dlouhých řetězech osm postelí. Na severní a jižní stěně jsou držáky na zbraně, dlouhé meče nebo obouruční meče. Dále zde jsou čtyři malé šatníky, čtyři kufry a nevysoký sud plný šípů.

Ke každé posteli patří provazový žebřík k lepší dostupnosti. Díky zařízení je v místnosti dostatek místa pro cvičné zápasy, kterým se zdejší obyvatelé trvale oddávají.

Nachází se zde 10 obouručních mečů, 10 dlouhých mečů a 100 šípů. V kufrech a šatnicích je jen oblečení a obvyklá výbava.

Bytosti: Místnost obývá osm lidských válečníků na 4. úrovni, elita vybraná ze sil obývajících doly. Trvale spolu cvičně zápasí (a všichni jsou zjizvení a dost prošedivělí).

Elitní strážé, lidé Vál4 (8): 23, 26, 30, 24, 31, 28, 25, 30 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Zpovídají každého, koho neznají.

16. Plačící socha (ÚS 11)

Ve středu místnosti se nachází socha muže v životní velikosti z šedého kamene. Muž je oblečený do roucha s kápí a je vidět dost velká část tváře, aby bylo poznat, že pláče.

Po stranách sochy jsou dvě zahnuté kamenné lavice.

Bytosti: Nachází se zde dvojice vrahů, půlelf a lidská žena. Bydlí v oblasti 17, ale pokud nespí, odpočívají zde, povídají si nebo čtou. Oba nosí černé kápě a masky z šedivě zbarveného kamene, podobné masce z oblasti 6 Vodního hradu (hodnota 200 zl každá).

Viktor: Půlelf muž Tul5/ Vrh4; 40 žt; viz Doplněk 3.

Bethe: Lidská žena Tul5/ Vrh4; 40 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Uslyší-li, že někdo přichází, stáhnou se do oblasti 17, kde se skryjí za dveřmi. Doufají, že se jim podaří vetřelce, prohlížející si sochu, překvapit a použít smrtící útok.

Vývoj: Ví-li Hedrak, že v Okruhu jsou vetřelci, nejspíše kontaktuje právě vrahy a jednoho z nich pošle, aby provinilce sledoval a zabil.

Část druhá: Chrám všepozření

17. Obydlí vrahů

Zdejší dveře jsou upraveny tak, aby se pohybovaly velmi pomalu (otevření trvá 2 kola), nepoklepe-li někdo na otevírací kámen dvakrát rychle po sobě. Rovněž v nich je dvojice skrytých špehyrek (nalezení TO 30) ke sledování oblasti 16.

Jedná se o spartánsky vybavenou ložnici s dvěma železnými postelemi, dvojicí černých dřevěných židlí a kulatým purpurovým kobercem na podlaze. U jižní zdi stojí černá dřevěná komoda s dvojicí zkřížených zahnutých dýk na zdi nad sebou. Mezi postelemi stojí černý stůl nesoucí keramický bazének na vodu.

V komodě je oblečení (většinou černé) a nejrůznější vybavení jako hřebeny, kartáče, mýdlo a tak podobně. Jedna ze zásuvek je zamčená (otevření TO 30). Nachází se v ní 6 dóz id mechu a 3 dózy prášku temného plenitele (viz strana 297 *Průvodce Dějmistra*). V zadní části komody existuje tajný šuplík (nalezení prohledávání TO 20) natřený nitharitovým kontaktním jedem (TO 13, bez primárního zranění/ 3k6 bodů odolnosti sekundární zranění, selže-li po 1 minutě provedený nový záchranný hod na výdrž s TO 13. Nalezne se v něm váček s 242 zl, dva zlaté prsteny nesoucí emblém havran hlavy (každý hodnota 150 zl), čtyři zápalky a svitek *nedetekovatelnost*.

18. Sloup se čtyřmi stěnami

Místnost je prázdná až na velký sloup od podlahy ke stropu. V každé ze čtyř stran sloupu je výklenek, ve kterém se nachází odlišná socha.

V každém výklenku se nachází jiná socha.

V prvním je uhlově černá socha zobrazující vysokého svalnatého muže v plné plátové zbroji s nepovědomými rytinami a žlábkováním. Má nasazenou kápi a drží meč s vlnitým ostřím.

V druhém

Druhá socha je temně zelená a vyhlíží jako muž zahalený do vlající róby s dlouhými rukávy a vysokým límcem. Tvář mu zakrývá maska podobná těm, které nosili vrazi z oblasti 16.

Třetí socha je v temně krvavé barvě a zobrazuje muže ve vysokých botách, kabátci a rukavicích zneklidňujícího vzhledu. Hlavu mu zakrývá těsně utažená kapuce.

Ve čtvrtém výklenku je indigově modrá socha muže oblečeného do velmi zřasené róby přepásané šerpou pokrytou podivnými nerozluštitelnými znameními (nic neznamenají – krásný příklad umělecké licence). Má zakrytou hlavu a v ohnutých pažích, jako dítě, chová žezlo.



19. Apartmá mistra Hedraka (ÚS různé)

Oblast chrání kouzlo *zákaz* seslané Hedrakem, takže tvor, který není chaotický, nemůže vstoupit, pokud neuspěje v záchranném hodu na vůli (TO 24). Ti neúspěšní navíc utrpí zranění 3k6 (6k6, jsou-li zákoně dobří).

Místnost je sice bohatě zařízena, ale s příšernou výzdobou. Širokou ebenovou postel s černým povlečením a nebesy, stojící u severní stěny, zdobí řezby odpudivých tváří. Další nábytek z tmavého dřeva tvoří vyřezávaná truhla, noční stůl s lampou, knihovna, psací stůl, skládací zástěna oddělující jihovýchodní roh místnosti. Ve dvou rozích nejvzdálenějších od vchodu stojí dvojice 6 stop vysokých šedých kamenných soch zobrazujících bytosti z kroutících se hadů, chapadel či výhonků. Vedle jedné z nich je kád' na koupání s držákem na ručníky z tmavého dřeva nad sebou.

Stěny pokrývají tapiserie zobrazující výjevy z obyčejného denního života, jako je oběd na hradě, vesnický trh, společnost a podobně. Na kolíku vedle dveří visí nachová róba.

Při bližším zkoumání bude odhaleno, že tapiserie jsou mnohem znepokojivější, než se na první pohled zdálo. Na každé číhá výhružný stín, postavy nesou nepatřičný zlý škleb, nebo něco ještě zjevnějšího jim dává pocit nesprávnosti.

Za zástěnou se nachází malá jídelna se stolem z tmavého dřeva a čtveřicí židlí, servisním stolem a elegantním stříbrným servisem.

Bytosti (ÚS 14): Hedrak byl před dávnou dobou veleknězem Chrámu živelného zla. Dnes slouží zkázosněncům jako nejvyšší kněz Většího chrámu ve Vnější okruhu a jako symbol své moci používá *menší chapadlovou hůl*. Jedná se o staršího muže s šedými vlasy, hubeného těla i tváře.

Hedrak: Člověk muž Knz14; 102 žt; viz Doplněk 3.

Část druhá: Chrám všepozření

Hedrak zde má k ruce dvojici kostlivců střední velikosti, určených především k různým pomocným aktivitám. Je-li varován, nařídí jim, aby napadli kohokoli, kdo vejde do místnosti, ale v boji se nebude zdržovat vydáváním příkazů, co mají dělat.

Kostlivci lidští válečníci (2): 5, 6 žt; viz *Bestiář* strana 226.

Taktika: Hedrak nebude bojovat až do smrti a nevystaví se přílišnému riziku. Radši prozkoumá situaci a řešením pověří služebníky (zejména vrahy z oblasti 16).

Než se zapojí do boje, sešle na sebe, bude-li to možné, kouzla *býčí síla*, *houževnatost*, *magické roucho* a *magická odolnost*.

V boji se nebude rozpakovat seslat *zničení* na cíl, který nejspíše podlehne (například tuláka, barda, kouzelníka či čaroděje), ovšem je-li nepřítel hodně, nejspíše použije jako první *rouhání*. Při útěku spoléhá na *slovo návratu*, které ho přeneso do oblasti 23.

Past (ÚS 8): Truhla je zamčená (otevření TO 30) a chrání ji *mocný strážný znak*, který sešle *usmrcení* (záchranný hod na výdrž TO 24) na kohokoli, kdo se jí pokusí otevřít, aniž by nejprve řekl heslo „Tharizdun“.

Stejným způsobem včetně hesla je chráněna i knihovna.

Mocný strážný znak (2): N 6; *usmrcení*, záchranný hod na výdrž (TO 24) pro částečný vliv; prohledávání (TO 30); vyřazení mechanismu (TO 30).

Poklad: Na kolíku visí *Tharizdunových nachových rób*. Stříbrný servis má hodnotu 450 zl. V truhle se nachází trojice stříbrných konviček plných svatého oleje (každá v hodnotě 150 zl), velký váček s 234 pl a šesti stříbřitými perlami v hodnotě 100 zl jedna, hrnek se *nejpevnější lepidlo* (jedna libra), v hedvábí zabalené *čocky nalezení* a *ruka slávy*, která musí být kvůli zachování funkčnosti jednou týdně ponořena do znesvěcené vody.

V knihovně má Hedrak kromě knih o magii, temných vědění a zapovězených božstvech i *rukověť chápání +1* a *grimoár tuposti*. Rovněž zde skladuje svůj deník (viz Hráčský materiál 2: Hedrakův deník). V deníku je vložen papírek s napsanou větou: „Hrůzný Tharizdune, sílo Staršího oka všech živlů a vládce všech ničivých sil, jsem Šampiónem Živelného zla a jsem připravený nést tvou vůli“ (jedná se o frázi, kterou musí vyslovit kandidáti na post Šampióna) – viz oblast 23).

Vývoj: Hedrak nepřipravuje svou obranu zde. Je-li varován, že se blíží nepřítel, přesune se do oblasti 16, 30 nebo 33, aby pomohl s odražením nepřátel. V případě naléhavé potřeby se pokusí dostat do oblasti 23, kde může použít svou *chabadlovou hůl* k přepravě do Vnitřního okruhu.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Za kostlivce zkušenost nepřiděluje.



20. Golemové (ÚS 9)

Zakusuje se vám zde do kůže chlad. Po celé délce chodby jsou ve vzdálenosti 10 stop zasazeny do zdí na obou stranách desky z purpurového kamene, které nesou propracované zobrazení lidí v róbách a kápích v procesí, z nichž každý nese zvláštní pochodeň.

Dále v severní stěně existují tři výklenky. Skoro úplně je vyplňuje silná vrstva slizovité zelené hmoty. Výklenky jsou 8 stop vysoké, 4 stopy široké a pravděpodobně 4 stopy hluboké, ale vzhledem k neprůhlednosti hmoty jde jen o hrubý odhad. Podlahu před nimi pokrývá protáhlý černý koberec.

Místnost je dostatečně chladná na to, aby nechráněné postavy (bez zimního oblečení nebo kouzla *houževnatost* či jiného podobného) musely uspět v záchranném hodě na výdrž (TO 15 + 1 za předchozí hod), jinak utrpí 1k6 bodů stínového zranění a stanou se unavené (postih -2 k síle a obratnosti, nemohou běžet ani ztečovat). Hod se opakuje každou hodinu strávenou v chladu (zde a oblast 24; oblasti 21 – 23 jsou ještě chladnější). Nachové róby nacházející se v oblastech 8 a 19 před chladem chrání zcela.

Výklenky jsou skutečně 4 stopy hluboké. Želatinová hmota zajišťuje, že golemové v ní zůstanou trvale čerství.

Bytosti: Dvojice masových golemů, vyrobených z kůže, napadne cokoli, co se blíží chodbou a nebylo pomazáno v oblasti 24. Skrývají se v želatině ve výklenku. Kdysi zde byli golemové tři, ale jeden byl zničen před dávnou dobou v boji.

Masové golemové (2): 79, 83; viz *Bestiář* strana 135.

Část druhá: Chrám všepozření

21. Předsíň

Oblast označená na mapě D je oblast pod vlivem trvalého kouzla *tma tmoucí*. Oblast ve středu je neosvětlená a světelné zdroje jakéhokoli druhu jsou tlumené, takže jejich skutečný dosvit je poloviční.

V této místnosti, která má osvětlený jen střed, je velmi chladno. Uprostřed osvětlené oblasti stojí široký ebenový, stříbrem vykládaný stůl s nohama vyřezávanýma do podoby hadů. Na něm se nachází ohromný železný roh s vyleptanými podobami ohně, záplav, bouří a zemětřesení. Severní stěnu částečně pokrývá skládací ebenová zástěna, složená z proplétajících se 3 stopy vysokých trojúhelníků s vepsaným Y hlavou dolů.

Strop je klenutý, vysoký ve středu 30 a na východním a západním okraji 20 stop. Místnost je dost chladná na to, aby nechráněné postavy (bez zimního oblečení nebo kouzla *houževnatost* či jiného podobného) musely uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 15 + 1 za předchozí hod), jinak utrpí 1k6 bodů stínového zranění a stanou se unavenými (postih -2 k síle a obratnosti, nemohou běžet ani ztečovat). Hod se opakuje co 10 minut strávených zde (a v oblasti 22; oblasti 20 a 24 jsou teplejší, 23 ještě chladnější). Nachové róby nacházející se v oblastech 8 a 19 před chladem chrání zcela.

Celá místnost je znesvěcená tak, jak je popsáno u kouzla *znesvěcená půda*. Navíc k efektu *ochrany před dobrem* a profánnímu postihu -4 na odvracení nemrtvých (+4 na jejich ovládní) si musí nezlé bytosti při vstupu hodit záchranný hod na vůli (TO 23) jinak uprchnou jako při použití kouzla *zastraš*. Jde o separátní kouzlo *znesvěcená půda*, nezávislé na kouzle v oblasti 23. *Zastraš* účinkuje jen na bytosti s vitalitou šest a menší. To znamená, že nejspíše nebude ovlivňovat postavy, ale DM by měl pamatovat na zvířecí společníky, pomocníky, následovníky a NPC nízkých úrovní, kteří mohou skupinu doprovázet (například zachráněni vězni).

Zástěna skrývá sadu tří prepínacích tlačítek, momentálně v poloze „nahoru“, které lze ovšem odhalit jen za pomoci *pochodně odhalení*. Každé tlačítko je 3 palce dlouhé a jeden palec široké, zasazené do černého kamene s purpurovými žilkami.

Roh je znám jako Roh oka a jedná se o posvátný předmět kultu Staršího oka všech žvlů Tharizduna. Je kouzelný, ale jeho schopnosti se projeví jen v chrámu zasvěceném Temnému bohu. Rozeznít ho vyžaduje velkou sílu (hodnota síly minimálně 14) a nese s sebou dočasnou ztrátu 1 bodu odolnosti.

Vývoj: „Správný“ postup v místnosti je následující: Přepnout první (nejvíce vlevo) tlačítko, dotknout se arciklíčem rohu a zatroubit na něj. Se zvukem rohu se asi 1 stopu severně od hranice temnoty na jihu a 3 stopy západně od oblasti na východě zvedně do výše 8 stop černý sloup o průměru 1 stopy. Pak se přepne druhé tlačítko a opět rozezní roh; stejný sloup se objeví v oblasti 1 stopy severně od jižní temné oblasti a 3 stopy východně od oblasti na západě. Třetí přepnutí a zadutí způsobí, že oblast mezi sloupy měřící napříč 32 stop se rozzáří purpurovou září a vytvoří se zde energetický závoj. Postavy a věci prošlé závojem se objeví v kruhové komnatě široké 40 stop, jedná se o jednosměrnou cestu, protože zde žádný purpurový závěs neexistuje. Postavy, pokoušející se závoj testovat prostrčením kousku nějakého předmětu nebo prostrčit částečně hlavu a „nakouknout“ budou automaticky přeneseni.

Je-li roh rozezvučen bez toho, aby bylo stisknuto správné tlačítko, promění se zvuk rohu v děsivý útok. Všechny postavy v dosahu 20 stop od rohu utrpí 3k6 bodů zvukového zranění (záchranný hod na reflexy TO 20 polovina). Zranění se projeví po každém použití, takže experimentovat s rohem může být dost nebezpečné.

Kdokoli v oblastech 18 – 29 může roh zaslechnout. To varuje Hedraka, Trommela a další, ale nikdo sem nepříjde, protože věří, že jejich božstvo si s vetřelci odpovídajícím způsobem poradí samo (ale stejně mohou v oblasti 20 nachystat přepad).

Poklad: Přestože ohromný roh váží 150 liber a správně funguje jen v této oblasti, stále má kvůli řemeslnému zpracování hodnotu 500 zl.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Kvůli kouzlu *znesvěcená půda* odměň postavy navíc 10% zkušenosti za všechny nepřátele zde poražené.

Rámeček: Stinné stránky démonických implantátů

Postavy dobrého přesvědčení s démonickým implantátem musí každý den uspět v záchranném hodu na vůli (TO 15), jinak utrpí dočasnou ztrátu 1k3 bodů moudrosti, jak je zkušenost s implantátem pomalu vede k šílenství.

Postavy nezlého přesvědčení musí každý den uspět v záchranném hodu na vůli (TO 15), jinak podlehnou pokušení spáchat nějaký zlý čin dle DM výběru. To může (po uvážení DM) skončit až změnou přesvědčení.

Jednají-li postavy s implantátem s nezlými NPC, mají situační postih -6 na veškeré ověřování charismy (diplomacie, předstírání a podobně).

21A. Černá cysta (není na mapě)

Za purpurovým závojem se kolem tebe táhnou okrouhlé černé zdi zcela odlišné místnosti. Je tu naprostá tma, ale i tak dokážeš vidět rysy a tvary místnosti – jako bys byl schopen vidět stíny temnoty.

Část druhá: Chrám všepozření

Tmavá protáhlá koule připomínající vejce spočívá a vrcholu dlouhého černého bloku. Obklopuje ji vířící mlha.

Z temnoty kolem tebe náhle vytryskne hřmící basový hlas: „Znovu smrtelníci ruší v Černé cystě. Poklekněte před esencí Tharizduna a přijměte jeho dary. Vysmívejte se mu a čelte zničení.

Místnost je dost chladná na to, aby nechráněné postavy (bez zimního oblečení nebo kouzla *medvědí houževnatost* či jiného podobného) musely uspět v záchranném hodů na výdrž (TO 15 + 1 za předchozí hod), jinak utrpí 1k6 bodů stínového zranění a stanou se unavenými (postih -2 k síle a obratnosti, nemohou běžet ani ztečovat). Hod se opakuje co 10 minut strávených zde (a v oblasti 22; oblasti 20 a 24 jsou teplejší, 23 ještě chladnější). Nachové róby nacházející se v oblastech 8 a 19 před chladem chrání zcela.

Poté, co hlas domluví, *pochodeň odhalení* osvětlí místnost, jako by šlo o obyčejnou pochodeň. Žádný jiný zdroj světla zde nefunguje, byť postavy jsou i tak schopny vidět velikost a tvar místnosti. Ve světle je vidět jméno „Tharizdun“ vyryté v obecné řeči na bloku.

Vývoj: Kdokoli poklekně před blokem a vysloví Tharizdunovo jméno, může se bez nebezpečí dotknout (nebo ho vzít) vejce z bloku. Ti, kteří tak učiní bez projeven úcty, musí si hodit na záchranný hod na výdrž (TO 20) a při neúspěchu budou zničeni jako při zásahu *koulí anihilace*. Při úspěchu jen dočasně ztratí 1k6 bodů síly a odolnosti.

Vejce: Jedná se o artefakt *Kouli stříbrné smrti* (viz Doplněk 1). Dotkne-li se ho někdo, hluboký dunivý hlas řekne: „*Oko zapomnění* již bylo vzato, aby připravilo můj druhý návrat. Vezmi místo ni toto a služ mi.“

Oko zapomnění je jiný artefakt, momentálně se nacházející v Ohnivém ohnisku (viz oblast 9 Obnoveného chrámu).

Blok: Je z celistvého kamene, ale na jeho levé straně je skrytá přihrádka (prohledávání TO 25, možné jen při světle *pochodně odhalení*). V ní se nachází *žezlo síly* a *prsteny silové zbroje* (viz Doplněk 1). Kult rozhodl, že pro něj posvátné předměty bude používat Šampión Živelného zla, až bude nalezen. Kdokoli v Okruzích ihned zaútočí na kohokoli, u koho je uvidí, protože Šampión ještě nebyl nalezen a postava tak je zcela zjevně zloděj.

Černá kadidelnice: Zamáváním kadidlem naplněné *černé kadidelnice* způsobí, že všichni přítomní budou teleportováni do oblasti 23. do černého kruhu.

22. Východ (ÚS 8)

Dlouhou chodbu širokou 20 stop blokuje řada průsvitných, šedivě zbarvených zdí. Před každou z nich se nachází černý podstavec s malou šedou sochou dřepícího, otlého a šklebícího se démona.

Místnost je dost chladná na to, aby nechráněné postavy (bez zimního oblečení nebo kouzla *houževnatost* či jiného podobného) musely uspět v záchranném hodů na výdrž (TO 15 + 1 za předchozí hod), jinak utrpí 1k6 bodů stínového zranění a stanou se unavenými (postih -2 k síle a obratnosti, nemohou běžet ani ztečovat). Hod se opakuje co 10 minut strávených zde (a v oblasti 21; oblasti 20 a 24 jsou teplejší, 23 ještě chladnější). Nachové róby nacházející se v oblastech 8 a 19 před chladem chrání zcela.

Chodba vede ke dvěma vedoucím do Vnitřního okruhu. V projití ovšem brání šedivě stěny, ve skutečnosti *zdi síly*. Stejně stěny se nachází i za černým, purpurem žilkovaným kamenem stěn, stropu a podlahy.

Když se postava přiblíží – tj. přijde na méně než 5 stop – ke zdi (a tím i soše), socha jí položí otázku v obecné řeči. *Zdi síly* lze zničit, ale rovněž pravdivá odpověď na otázky umožní dotyčnému projít, jako by neexistovaly.

Otázky a jejich pořadí:

1. Kdo?
2. Co?
3. Kde?
4. Proč?
5. Kdy?
6. Kdo?

Jestliže postava stojící do 5 stop od sochy do 2 kol pravdivě neodpoví, bude ihned teleportována do oblasti 23. do černého kruhu.

Démonovy otázky jsou zkrácenou verzí delších, specifičtějších otázek. Ty – ve výše uvedeném pořadí a se správnými odpověďmi – znějí:

1. Kdo jsi? – Jméno postavy
2. Co mi přinášíš? – Cokoli postava drží v rukách (správná odpověď může být i „nic“).
3. Kde nyní jsi? – „Vnější okruh“ nebo „Tharizdunův chrám“.

Proč sem přicházíš? – Jde o otázku interpretace, ale měla by být pravdivá a specifická pro postavu. Odpověďmi by mohlo být „zničit kult“ nebo „získat poklady“.

Kdy bych měl být osvobozen? – Opět záleží na postavě, ale odpověď by měla být pravdivá a specifická pro postavu. Člen kultu může říci „brzy“, nepřítel „nikdy“.

Kdo jsem? – Tharizdun.

Část druhá: Chrám všepozření

Zatímco odpovědi 1, 2, 3 a 6 jsou specifické, odpovědi 4 a 5 by měly být správné z pohledu postavy. Odpoví-li například postava u otázky 5 „zítra“, jde o nesprávnou odpověď – pokud tomu postava skutečně nevěří.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Odměň průchod za bariéru, jako by N bylo 8.

23. Větší chrám (ÚS různé)

Postavy musí uspět ve dvou záchranných hodech (jeden kvůli *znesvěcené půdě* a jeden kvůli vývoji zahrnujícímu sochy), jen aby mohly pobývat v místnosti. Další bezprostřední záchranný hod může vyvolat chlad, a jiné budou následovat, dotknou-li se zde postavy něčeho.

Chlad v místnosti je neuvěřitelný – a zjišťuješ, že nejde o obyčejný pokles místnosti, ale spíše mráz dosahující duše.

Chodba široká 40 stop se rozšiřuje na severu do temnoty. Lemuje ji zde po obou stranách mřížoví z purpurového kamene, které připomíná svíjející se hady, chapadla nebo úponky. Mřížoví pokračuje ještě 40 stop do hexagonální části místnosti, kde konce nesou černé železné pochodně, v nichž jsou vloženy malé kužilky.

V jižní části místnosti drží šestice krakorců ze západní a východní stěny sošky mračících se démonů, každou trochu odlišnou od ostatních. Čtvercová deska z fialového kamene o průměru 20 stop je vložena do podlahy v místech, kde končí zábradlí. Je do ní vepsaný černý kruh.

V nejjižnější části místnosti se nachází vyvýšený stupeň, ke kterému vede několik schodů. Stupeň i schodiště je z šedého kamene s černými a purpurovými skvrnami. Na stupni se nachází černý oltář pokrytý levandulově zbarveným oltářním přehozem a dvě vysoké lojové svíčky zasazené na jeho bocích do úchtů.

Místnost je mimořádně chladná. Postavy před duši mrazícím kouzelným chladem nedokáže ochránit žádné vybavení či kouzla. Každý, kdo není oblečený v nachových róbách nacházejících se v oblastech 8 a 19, utrpí za minutu strávenou v chrámu 1k4 bodů zranění. Kontakt s kovovým objektem jinak než přes dlouhé rukávy rób zraní navíc za dalších 1k4 bodů zranění v prvním kole a za 2k4 bodů zranění v každém následujícím kole. Nošení kovové zbroje způsobí v prvním kole zranění za 1k4 bodů a v každém dalším kole pak za 2k4 bodů. Nachové róby před chladem chrání zcela.

Celá místnost je znesvěcená tak, jak je popsáno u kouzla *znesvěcená půda*. Navíc k efektu *ochrana před dobrem* a profánnímu postihu -4 k pokusům o odvrácení (+4 k pokusům o ovládnutí) nemrtvých si musí za každé kolo pobytu v místnosti všechny dobré bytosti házet záchranný hod na vůli (TO 23), jako by byli pod vlivem kouzla *zastraš*. Jde o separátní kouzlo *znesvěcená půda*, nezávislé na kouzle v oblasti 21. *Zastraš* účinkuje jen na bytosti s vitalitou šest a menší. To znamená, že nejspíše nebude ovlivňovat postavy, ale DM by měl pamatovat na zvířecí společníky, pomocníky, následovníky a NPC nízkých úrovní, kteří mohou skupinu doprovázet (například zachránění vězni).

Bytosti (ÚS 7): Po 3 kolech strávených v chrámu by měli hráči ověřit všímání (TO 15); úspěch znamená, že si všimnou vrčící temnoty mezi oblastmi 21 a 23. Přichází dvojice ohařů temnot, aby napadla jakoukoli dobrou postavu (předpokládej, že jsou schopní na požádání seslat *najdi dobro*). Není-li zde žádná taková postava, sednou si a budou sledovat návštěvníky chrámu.

Ohaři temnot (považuj je za stínové mastify) (2): 28, 35 žt; viz *Bestiář* strana 222.

Vývoj: Je zde několik možností vývoje.

Zábradlí (N 4): Kontakt se Zábradlím pokušení je nebezpečný. Ten, kdo není skutečně oddán Tharizdunovi, musí uspět v záchranném hodu na vůli (TO 15). Při úspěchu pocítí jen podivný pocit, zároveň příjemný i znepokojující, při neúspěchu se jim pocit bude líbit a budou nuceni dotknout se ho znovu a dále zkoušet temná potěšení. Později ty samé postavy zakouší následující:

- Dávají přednost temnotě před světlem a mají postih -1 k hodům na všechny útoky, záchrany a ověřování na slunečním světle.
- Mysl postavy začínají zaplavovat podivné, zlé touhy. DM by měl hráči soukromě sdělit, když je jeho postava v pokušení spáchat něco zlého – obvykle v době klidu. Úspěšný záchranný hod na vůli (TO 15) umožní postavě tato pokušení tentokrát potlačit.
- Ve chvílích velkého stresu postava vyzývá Tharizduna o pomoc, jak jeho jméno nezvaně vstupuje na její rty. Nic to nezpůsobí, ovšem může to překvapit jeho kamarády.

Sochy (N 5): Během pobytu v osmiúhlé části chrámu postavy nenosící obex (obex sice je vyšit na *Tharizdunových nachových róbách*, ale to nestačí) musí uspět v záchranném hodu na vůli (TO 17), jinak budou vidět, že se jim sochy démonů smějí a posmívají se jim. Jakékoli poškození soch znamená, že si postava musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 20), aby se vyhnula děsivému oslabení a neztratila dočasně 2k6 bodů síly. Co je horší, postava, která neuspěje v záchranném hodu na vůli, bude trpět představou, že se jí neživé předměty posmívají i po opuštění chrámu. Každý den dočasně ztratí 1k3 body moudrosti až do chvíle, kdy na ní jsou seslána kouzla *mocné navrácení* nebo *uzdrav*.

Část druhá: Chrám všepozření



Černý kruh: Vstup do něj s *chapadlovou holí* (viz Doplněk 1) zajistí postavě schopnost okamžité teleportace do úrovně 1 Vnitřního okruhu. Černý kruh je rovněž místem, kde se objeví postavy po opuštění Černé cesty (oblast 21A) nebo po špatné odpovědi v oblasti 22. Pamatuj, že každý nový vstup vyžaduje nový hod na *zatraš* a šilenství vysmívajících se soch.

V černém kruhu rovněž Hedrak testuje aspiranty na Šampióna Živelného zla. Test spočívá ve stoupnutí si do kruhu a vyslovení „Hrůzný Tharizdune, sílo Staršího oka všech živlů a vládce všech ničivých sil, jsem Šampiónem Živelného zla a jsem připravený nést tvou vůli“. Nejde-li o skutečného Šampióna, kruh vzplane černým ohněm, zraní adepta za 6k6 bodů zranění chladem a oslepí ho (bez nároku na záchranný hod).

Oltář (N 10): Ve světle *pochodně odhalení* se objeví na vrcholu oltáře důlek vhodné velikosti pro *oko stříbrné smrti* (nebo *oko zapomnění*). Vloží-li sem postavy kouli, ozve se dunivý hlas rezonující celým chrámem: „Najdi mého šampióna a pošli ho do srdce měsíců – ohnisek, kde bude moci vypustit mé děti na svět a ony mne na oplátku osvobodí“.

V tuto chvíli se z obou stran oltáře vysunou tři černá chapadla oklopaná nimbem fialové energie. Chapadla zareagují jedním ze tří způsobů.

Je-li *Oko* odstraněno a je-li a oltář položena oběť (rozumná živá bytost či kouzelný předmět v hodnotě alespoň 1000 zl), chapadla ji rozervou a cáry a stáhnou se zpět do oltáře. Postavě držící kouli je poskytnuto kouzlo *menší přání*. Tak se stane jednou týdně. Tímto způsobem lze zničit *oko*, ale pak samozřejmě kouzlo poskytnuto není.

Není-li nabídnuta oběť, ale někdo v sále pronese „Tharizdu je všemocný“, chapadla zůstanou ležet a oltáři a rozloží se. Zbude po nich kouzelný předmět do hodnoty maximálně 1000 zl. Tak se stane jednou týdně.

Jinak není-li nabídnuta oběť, chapadla ihned zaútočí (bonus +5 k iniciativě) s bonusem +20 k zápasu na vzdálenost až 10 stop se zraněním 1k6 bodů zranění a 1k3 body dočasného snížení moudrosti za kolo (úspěšný záchranný hod a výdrž TO 20 zabrání snížení moudrosti). Chapadla jsou imunní vůči kouzlům vyjma *dezintegrace*, mají 20 žit každé, TZ 20 a sílu 20 (bonus +5).

Kadidlo z *černé kadidelnice* zažene chapadla zpátky do oltáře.

Poklad: Skrytý pod oltářem (který lze odsunout východním směrem – lze to odhalit úspěšným ověřením prohledávání proti TO 25) je pokladnice: 333 drahokamů posvátných pro Tharizduna, pečlivě poskládaných do podoby obexu. Tři sta z nich má hodnotu 10 zl každý, třicet 100 zl každý a tři 1000 zl každý. Všechny jsou černé nebo v nějakém odstínu purpurové, ale jinak různých druhů.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Kvůli kouzlu *znesvěcená půda* odměň postavy navíc 10% zkušenosti za všechny nepřátele zde poražené.

Část druhá: Chrám všepozření

24. Nesvatá křtitelnice

Jediným předmětem v místnosti je černá kamenná křtitelnice naplněná čirou vodou. Okraje nádrže obkružují podivné runy. Na každé ze zdí je jednoduchá purpurová tapisérie s černým symbolem: obrácenou, dvoustupňovou pyramidou.

Stejně jako v dalších místnostech znesvěceného chrámu je i zde cítit duši ochromující chlad.

Místnost je dost chladná na to, aby nechráněné postavy (bez zimního oblečení nebo kouzla *houževnatost* či jiného podobného) musely uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 15 + 1 za předchozí hod), jinak utrpí 1k6 bodů stínového zranění a stanou se unavenými (postih -2 k síle a obratnosti, nemohou běžet ani ztečovat). Hod se opakuje každou hodinu strávenou zde (a v oblasti 20; oblasti 21–23 jsou chladnější). Nachové róby nacházející se v oblastech 8 a 19 před chladem chrání zcela.

Runy na bazénku v d'ábelštině říkají „Černé slzy Tharizdunovy. Buď pomazán a krácej bez překážek“. Při prvním dotyku kdokoli utrpí po 2k6 minut účinky kouzla *zhouba*. Napije-li se nebo i jen ochutná vodu, bude účinky kouzla trpět 2k6 hodin.

Při druhém kontaktu a v případě, že kouzlo *zhouba* už nepůsobí, se postava stane cílem kouzla *požehnutí* na 2k6 minut. Stane se tak jen jednou denně.

Vývoj: Pomazaná osoba (ta, která se alespoň dotkla vody) není napadána golemi v oblasti 20.

25. Příšerný sál

Zdi místnosti tvoří tmavošedý kámen zobrazující hrůzné scény lidských obětí, masakrů, znásilnění, bestiality a nekrofilie. Dveře na západě jsou začleněny do výjevů a nesou reliéf okna, za nímž probíhá masová vražda. Točité schodiště na severu míří dolů. Je složené z černých železných paží, z nichž každá drží následující v sice propracovaném, leč znepokojivém vzoru.

26. Dábelské zařízení

Schodiště z tepaného železa vede 100 stop dolů do pochmurné místnosti. Místnost vyplňuje sípající či skřípavý zvuk, ze kterého trnou zuby, a ve vzduchu se vznáší zápach spálené síry. Na kůži i výstroji po něm zůstává olejovitý pocit.

V nejsevernějším konci místnosti se točí a pohybuje ohromná masa kovových trubek, převodů, pák a kol. Před strojem je široký kovový plát zpracovaný do podoby široce se šklebící odpudivé tváře s širokou otevřenou tlamou, skrze níž je vidět vnitřek stroje.

Jedná se o podivný experiment zkázosněnců, částečně stroj a částečně démona, poháněného zlou magií a napuštěného démonickou esencí, který skončil úspěchem. Používá se k připojování démonických implantátů na těla svolných i nesvolných obětí.

Vývoj: Přiblíží-li se někdo na méně než 5 stop od úst, musí uspět v záchranném hodu na reflexy (TO 15), jinak bude zachycen jazykovitými přívěsky a vtažen do stroje.

V útrokách stroje je tělo postavy rozporcováno, propíchnáno a roztrháno. To jí způsobí 6k6 bodů zranění během 1 kola. V následujícím kole (je-li postava stále naživu) je k jejímu tělu přidána démonická esence a tkáň, což ji navrátí 5k6 bodů zranění. Ve třetím kole je postava vyplivnuta s připojeným démonickým implantátem (hod níže).

01-25 levá ruka

26-55 pravá ruka

56-70 levá noha

71-85 pravá noha

86-100 pomocník

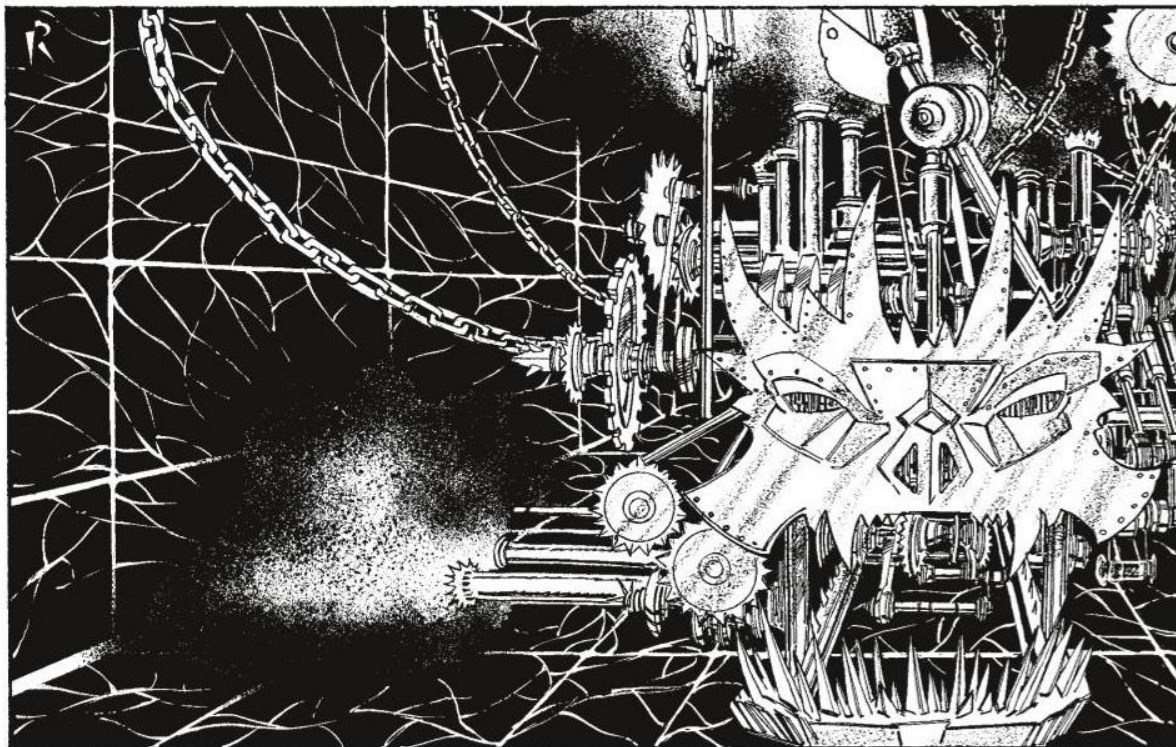
Levá ruka: Démonická levá ruka je dlouhá a ohebná jako chapadlo a na konci má hrubý trojprstý spár. Beze zbraně může zaútočit na protivníka s nejlepším útočným bonusem postavy, přičemž zraní za 1k4 + bonus za sílu postavy bodů. Útok zbraní je postižen postihem -2 na útok. Jednou denně dokáže seslat *magická střela* jako kouzelník na 5. úrovni.

Pravá ruka: Démonická pravá ruka je svalnatá a šlachovitá, s velkým spárem na konci. Při použití paže se síla postavy bere, jako by byla o čtyři body větší. Beze zbraně může zaútočit na protivníka s nejlepším útočným bonusem postavy (po započítání zlepšení síly), přičemž zraní za 1k6 + bonus za (zlepšenou) sílu postavy bodů. Útok zbraní je veden s obvyklým útočným bonusem, byť se zlepšenou silou.

Levá noha: Démonická levá noha je silná a svalnatá. Postava získává bonus +2 ke své hodnotě odolnosti.

Pravá noha: Démonická pravá noha, dlouhá a hbitá, zvyšuje rychlost postavy o 10 stop za předpokladu, že se nepohybuje s těžkým nákladem nebo v těžké zbroji. Dále postava získává způsobilostní bonus +5 na ověřování šplhání a skákání.

Část druhá: Chrám všepozření



Pomocník: Démonický pomocník je malá tvář se zlým výrazem, implantovaná na rameno, záda, krk či ruku postavy. Tato tvář má inteligenci 12, moudrost 9 a charismu 6. Je-li postava kouzelník, tvář ho může naučit jedno kouzlo za každou úroveň kouzel, kterou ovládá. Je-li postava sesílatel jakéhokoli druhu, pomocník zvyšuje o 2 hodnotu se sesíláním spjaté vlastnosti (jen pro účely bonusových kouzel).

Stroj tuto postavu pro příště ignoruje. Odstranění implantátu vyžaduje odtěti dané končetiny (zranění 6k6 bodů). K opatření nové končetiny je nutné kouzlo *regenerace*.

Stroj má tvrdost 10, 200 žt a rozbití TO 35. Oběť ve stroji může útočit lehkou zbraní či sesílat kouzla, uspěje-li v ověření soustředění založeném na utrpěném zranění. Stroj může uchvátit dvě oběti, a jen velké či menší velikosti.

27. Upír (ÚS 14)

V severovýchodním rohu visí v řetězech dávno mrtvé tělo. Části staré plátové zbroje Inou k vysušenému tělu a křehkým kostem. Kolem krku mu visí Pelorův symbol. Vyjma těla místnost vyhlíží prázdná.

Celá místnost je znesvěcená tak, jak je popsáno u kouzla *znesvěcená půda*. Navíc k efektu *ochrana před dobrem* a profánnímu postihu -4 k pokusům o odvrácení (+4 k pokusům o ovládnání) nemrtvých je celá místnost pod vlivem kouzla *ticho*.

Poblíž těla se ve východní stěně skrývá tajné tlačítko (nalezení prohledávání TO 30). Po jeho stisknutí celý střed místnosti v rozsahu 20 x 20 stop o 1 stopu poklesne a pak se zasune na jih do strany. Odhalí se 13 stop hluboká jáma s Trommelovou rakví.

Bytosti: Sídlí zde Trommel, upír smrtihlav na 9. úrovni. Kdysi šlo o prince Trommela, Nejvyššího maršála Furyondy, probošta Veluny (jedná se o země na sever od Homletu) a hrdinu od Emridských lučin. Síly Chrámu živelného zla ho zajaly během bitvy, dlouho věznily v chrámu a nakonec skončil zde, kde se z něj stal upír a kde byl obrácen ke zlu. Ztratil své paladinské schopnosti a stal se z něj smrtihlav. Má pekelného netopýřího služebníka.

Dnes je Trommel jedním z mocnějších služebníků celého Tharizdunova kultu. Zkázosněnci si stále nejsou jisti, jak moc mu mohou důvěřovat a radši ho drží pod dohledem.

Ověření znalosti (šlechta) (TO 20) umožní postavám rozeznat, že jde o Trommela.

Trommel: Upír člověk Pal (padlý) 3/ Smrt 9; 83 žt; viz Doplněk 3.

Jolana, pekelný netopýří služebník: 10 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Trommel se dokáže dostat z rakve v mlžné podobě a tak nepotřebuje otevírat posuvnou podlahu. Zaslechne-li (naslouchání +13) nad sebou pohyb, sešle na sebe ztišenou *býčí sílu* a *ochranu před živly (ohně)* a půjde zaútočit. Napadne každého, koho nebude znát nebo kdo nebude v doprovodu jemu známé osoby.

Část druhá: Chrám všepozření



Vypadá-li to, že vetřelci půjdou do oblasti 28, napadne je tam (byť odejde ze znesvěcené oblasti). Zaslechne-li, že vetřelci padli za oběť chapadlové pasti aniž by vstoupili k němu, půjde v mlžné podobě na průzkum a pak zaútočí.

Poklad: V Trommelově rakvi se nachází následující: zlatý pás (hodnota 500 zl) s +2 *dýkou* v pochvě, náhrdelník a amulet (hodnota 2000 zl) s identifikačním prstenem (250 zl). Amulet a prsten ho identifikují jako prince z Furyondy. Úspěšné ověření znalosti (šlechta) (TO 15) také provede identifikaci.

Vývoj: Pokud mu nebude předložen nějaký artefakt z jeho bývalého života, nelze Trommela vrátit zpět na cestu dobra. Je-li zničen a následně vzkříšený, zbaví se upírství a opět může získat schopnosti paladina, pravděpodobně po letech pokání.

Přinešení jeho pozůstatků do Furyondy či Veluny zajistí postavám nehynoucí vděčnost (a pravděpodobně i okolo 10 000 zl odměny spojené s rytířským titulem) od zdejší šlechty, jmenovitě pak Jolene, Trommelovy dávné snoubenky.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Kvůli kouzlu *znesvěcená půda* odměň postavy navíc 10% zkušenosti za všechny nepřátele zde poražené.

28. Chapadlová past (ÚS 6)

Do středu místnosti je vložena skleněná deska o průměru 5 stop. Na skle je namalován červený pentagram a vše, co lze skrze sklo vidět, je temnota.

Past: Vstoupí-li kterýmikoliv dveřmi někdo do místnosti, aniž by vyslovil heslo „Temný bůh se dívá“, *mocný strážný znak* vyvolá zpod desky pole chapadel tvořených temnou energií. Útočí s překvapením a bonusem +5 k iniciativě a dokáže kohokoli v místnosti napadnout zápasem s bonusem na útok +10; považují se za velkého tvora s hodnotou síly 19 (bonus +4) a bonus k ověřování zápasu mají +18. Když chapadla zápasí s protivníkem, mohou každý svůj tah ověřit zápas a při úspěšném zranění způsobí protivníkovi 1k6 bodů drtivého zranění. Chapadla jsou imunní vůči všem typům zranění.

Každý tvor, který vstoupí do místnosti, když je past aktivní, bude chapadly ihned napaden. Tvorové, kteří chapadly nezápasí, se mohou pohybovat pouze poloviční rychlostí)

Chapadlový znak: N 7; +18 zápas, vše v místnosti (1k6+4); prohledávání (TO 31); vyřazení mechanismu (TO 31).

29. Skladiště

Místnost je plná beden a několika sudů. Dřevěný stůl pokrývají všemožné nástroje a taky několik zbraní. Vedle stolu je velký smotek hedvábného lana a další náradí a nástroje visí na háčích na zdi.

Část druhá: Chrám všepozření

Lano je 200 sáhů dlouhé. Ze zbraní se jedná o 3 dýky, palcát, 200 šípů a 100 šípek do luku.

30. Pokoj mistryně Naquent (ÚS 9)

Pokoj má uprostřed zanořenou oblast o průměru 10 stop, vyplněnou polštáři a prostěradly. U jižní stěny se nacházejí tři truhly a šatník. Ostatní stěny zakrývají tmavě fialové závěsy ozdobené vyšitými černými obexy.

Aby posílila svého služebníka, seslala Naquent na místnost *znesvěcenou půdu*. Navíc k efektu *ochrana před dobrem* a profánnímu postihu -4 k pokusům o odvracení (+4 k pokusům o ovládnutí) nemrtvých musí nezlé bytosti uspět v záchranném hodu na vůli (TO 22) nebo se dostanou pod vliv kouzla *zhoubu*.

Bytosti: Naquent si kdysi pořídila otroka jako „milence“, ale zacházela s ním mimořádně špatně. Po smrti se vrátil zpět jako spektra, aby se pomstil, ale Naquent ho pomocí temných sil znovu ovládla a teď ho používá jako strážce. Napadne kohokoli mimo Naquent, kdo vstoupí do pokoje.

Spektra: 54 žt; viz *Bestiář* strana 232.

Past: Truhly a šatník chrání *strážný znak*, který zraní za 5k6 bodů zranění chladem. Truhly jsou navíc zamčené (otevření TO 30).

Strážný znak (3): N 4; vlna chladu s dosahem 5 stop (5k8); záchranný hod na reflexy (TO 19) polovina; prohledávání (TO 28); vyřazení mechanismu (TO 28).

Poklad: V šatníku a dvou truhlách se nachází jen oblečení, výstroj a osobní věci. V třetí truhle je pár *bot tančilek*, dva *lektvary ochrany před energií (oheň a kyselina)*, flakónek kyseliny, flakónek alchymistického ohně, svítící tyč, mistrovský velký ocelový štít a ozdobná krabička s drobným drahokamem (hodnota 50 zl), dva zlaté náramky (50 zl jeden), pár náušnic s perlou (200 zl za pár), náhrdelník ze zlata a obsidiánu (500 zl) a náhrdelník ze zlata a ametystů (hodnota 800 zl).

Úprava zkušenosti pro tento případ: Kvůli kouzlu *znesvěcená půda* odměň postavy navíc 10% zkušenosti za všechny nepřátele zde poražené.

31. Čekárna

Podlahu pokrývá velký nachově červený koberec. Vybavení místnosti tvoří pohovky, židle, malý stůl a dva železné lustry se zapálenými svíci.

Na jedné z židlí leží kniha s názvem „Temné šňávy mysli“, která popisuje destilaci drog a elixírů z lidského mozku.

32. Věžeňský komplex (ÚS 11)

Ve strohé místnosti se nachází jen do podlahy upevněná 4 stopy vysoká železná páka. Na podlaze je kolem ní číselník o průměru 1 stopy, takže páku lze nastavit na jedno z dvanácti čísel. Hned vpravo za pákou jsou do podlahy vepsány dva stříbrem vyplněné kruhy o průměru 10 stop.

Páka a číselník kontrolují teleport, kterým se přivádějí vězni ze spodní místnosti (označená na mapě 32A, nachází se asi o 100 stop níže). V místnosti 32A se nachází dvanáct cel tvořených *silovou klecí*, v každém dvacetistopém čtverci jedna desetistopá kostka. Je-li něco umístěno do pravého kruhu a zatáhne se za páku, je obsah přenesen do klece o nastaveném čísle na číselníku. Je-li kruh prázdný a zatáhne se za páku, objeví se obsah na číselníku nastavené cely v kruhu.

Ověření prohledávání (TO 15) odhalí, že páku lze nastavit i na nepopsané místo v číselníku. Je-li číselník takto nastaven a zatáhne se za páku, obsah levého kruhu je teleportován do oblasti 32A, ale nikoli do cely.

V oblasti 32A je železná páka ve východní stěně. Zatáhne-li za ni někdo, objeví se v levém kruhu v oblasti 32.

Obsah cel:

1. Prázdna
2. Reunoux, azer
3. Prázdna
4. Vister, elfka paladin
5. Prázdna
6. Prázdna
7. Troll
8. Prázdna
9. Malukus, lamassu
10. Prázdna
11. Prázdna
12. Athemal, půlčik obyvatel

Část druhá: Chrám všepozření

Bytosti: Vedením vězení vnějšího okruhu je annis s pěti úrovněmi hraničáře jménem Dágra. Má za úkol vězně živit a udržovat na živu. Napadne kohokoliv, kdo by mohl osvobodit její vězně a nemá přímý rozkaz od Hedraka nebo zkázosněnců.

Dágra: Annis Hrn5; 83 žt; viz Doplněk 3.

V klecích je uvězněna řada vězňů. Jelikož jsou klece průhledné, vědí jeden o druhém – je-li například osvobozena Vister, bude se přimlouvat za osvobození půlčíka a lamassu (není si jistá ostatními).

Vězněm je azer jménem Reunoux, který byl zajat, když přišel vyšetřovat zkažení ohnivých elementálů. Po osvobození se pokusí pomoci svým zachráncům dle svých možností, ale pravděpodobně nejlepší bude ho doprovodit mimo chrám, aby mohl najít cestu domů a ohlásit svá zjištění. Může prozradit svým zachráncům následující: síly zlých ohnivých elementálů jsou neklidné. Kult Staršího oka všech živlů opět stahuje síly do ohnivého ohniska (a dokáže i objasnit, o co se jedná – viz Úvod, část 3 a *Ohnivě ohnisko*). A nakonec jim může říci, že je v tom zapojen hrůzný Imix, Živelný princ zlého ohně.

Reunoux: Azer; 11 žt; viz *Bestiář* strana 21.

Vister je elfka paladin. Vyšetřovala zvěsti o zlém kultu a nakonec skončila tady. Ví základní věci o organizaci chrámu (fyzické i hierarchii) a o informace se podělí. Ve skutečnosti, nejsou-li její zachránci zlí a mají-li i nadále zájem o boj proti silám Chrámu, může se k nim připojit.

Vister: Elfka Pal7; 50 žt; viz Doplněk 3.

V jedné z cel je držen šílený trol. Je-li osvobozen, napadne kohokoli v dosahu.

Troll: 70 žt; viz *Bestiář* strana 247.

Dalším vězněm je lamassu jménem Malukus. Toho chytili, když špehoval v chrámu. Udrží ho nadrogovaného, takže nemůže použít svá kouzla a zvláštní schopnosti, ale po osvobození se z omámení dostane. Použije své kouzla a schopnosti k co největšímu užítku svých zachránců, a pak pomocí *dimenzionálních dveří* unikne z oblasti Chrámu a půjde nahlásit svá zjištění výše postavenému členovi nebeské hierarchie.

Malukus: 60 žt; viz *Bestiář* strana 165. Má připravena následující kouzla (6/ 6/ 5/ 4/ 2; TO 13 + úroveň kouzla): 0 – *stvoř vodu, najdi magii, světlo, oprava, očisti potravu a vodu, odolání*; 1 – *požehnutí, porozumění jazykům, zhoj lehká zranění**, *zatracení, vzdoruj živlům, úkryt před nemrtvými*; 2 – *podpora**, *byčí síla, posvěcení, medvědí houževnatost, znehybni osobu*; 3 – *zhojení vážných zranění**, *zlom magie, zruš neviditelnost, spalující světlo*; 4 – *svatý úder**, *neutralizuj jed*.

* doménové kouzlo. *Božstvo:* žádné. *Domény:* Dobro (sesílá dobrá kouzla, jako by šlo o sesilatele 8. úrovně), Léčení /sesílá léčivá kouzla, jako by šlo o sesilatele 8. úrovně)

Půlčíka Atemala unesli chrliče z oblasti 85 dolů, ale když byla potřeba nová oběť, byl přesunut sem přes d'ábelské zařízení, které mu implantovalo démonickou levou ruku. Sice ji má jen dva dny, zato ovšem už ztratil 3 body moudrosti (a musí uspět v záchranném hodu na vůli (TO 15) každý den, aby se vyhnul dalšímu dočasnému snižování moudrosti). Ví, jaký osud ho čeká, a je vděčný svým zachráncům. Původně pekař, bude se snažit ze všech sil bránit, ale ve skutečnosti nemá šanci a měl by být dopraven domů – k nejbližší karavaně půlčíků.

Atemal: Půlčík muž Prb2; 8 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Dágra přivolá z cely 7 trolla (bude jí to trvat plné jedno kolo) a pak se bude od něj držet dost daleko.

Bude-li potřeba uprchnout, využije zdejší teleportační systém k útěku do oblasti 32A, kde se promění do podoby člověka v hadrech (a nejspíš se vyléčí). Pak se vrátí zpátky a bude předstírat, že je jejich činy osvobozeným vězněm. Pak při vhodné příležitosti zaútočí s překvapením.

Vývoj: Annis, bude-li vědět, že ten den ještě nebyli povoláni a bude-li potřebovat pomoc, půjde do oblasti 33 vyvolat elementály.

33. Sál temného elementalismu (ÚS 9)

Na podlaze je z dlaždiček vytvořena mozaika, do které je vložen hnědý trojúhelník, bílý kruh, modrozelený čtverec a červený kosočtverec.

Vstupem do místnosti se aktivuje mocné vyvolávací kouzlo (ve skutečnosti čtveřice kouzel), které povolá elementály. Funguje jednou denně.

Bytosti: Na příslušných symbolech se objeví čtveřice velkých, neutrálně zlých elementálů. V této místnosti dokáží využít *najdi zlo* a neprokáže-li se, že je vetřelec zlý, napadnou jej. Od zlé postavy přijímají rozkazy, ovšem rozkazy od bytosti s větší úrovní mají přednost před rozkazy od bytosti s úrovní nižší.

Velký ohnivý elementál: 60 žt; viz *Bestiář* strana 98.

Velký zemní elementál: 68; viz *Bestiář* strana 98.

Velký vodní elementál: 68; viz *Bestiář* strana 98.

Velký vzdušný elementál: 60; viz *Bestiář* strana 95.

Část druhá: Chrám všepozření

34. Strážci (ÚS 9)

Podlaha této osmiúhlé místnosti se prudce zvedá do hřebene, takže strop není vidět.

Strop je ve výšce 80 stop, s železným bidýlkem zapuštěným do protilehlých stran.

Bytosti: Ve vyšší části místnosti hnízdí čtveřice dospělých šípostrábů. Vrhnou se na každého, kdo nenosí chrámové odění nebo symboly.

Dospělí šípostrábové (4): 48, 32, 40, 38; viz *Bestiář* strana 19.

35. Otročí kotec

Dveře do místnosti se neotevírají obvykle, nýbrž jen po dotyku chrámového symbolu.

Tato temná strohá místnost páchne poem a odpadky. Na podlaze je pár kostí, v jednom rohu se nachází dva kbelíky a v jiném koště a mop.

Bytosti: Místnost obývají čtyři lidé, dva trpaslíci a ork. Jde o otroky, a otroky už jsou dlouhá léta. Jsou nuceni uklízet, sloužit v kuchyni a plnit další podobné povinnosti. Zachází se s nimi špatně a jsou podvyživeni. Mají vytržené jazyky, takže nejsou schopni mluvit.

Lidé Prb1 (4): 3 žt každý (nebojují).

Trpaslíci Prb1 (2): 4 žt každý (nebojují).

Ork: 3 žt; TZ 10 (beze zbroje a zbraní); viz *Bestiář* strana 203.

36. Vzdušné dveře (ÚS 9)

Použij tento popis, když se postavy dostanou do okolí dveří. Nezapomeň, že jen někdo s *velkým vzdušným klíčem* nebo požehnaný ve Vzdušném chrámu může otevřít dveře.

Most končí u vysokých černých dveří zasazených do stříbřitého kovu. Ve dveřích se nachází reliéf velkého bílého kruhu s postříbřenými okraji. Dveře jsou vysoké a široké 15 stop. Nikde není vidět klika, panty ani další obvyklé dveřní prvky.

Dotkne-li se dveří *velký vzdušný klíč* nebo někdo požehnaný ve Vzdušném chrámu (oblast 73), dveře sjedou během 1 kola do podlahy a zůstanou otevřené po 3 kola, nebo dokud je otevírající do 5 stop od nich (co je delší).

Chodba ode dveří míří na sever a na jih ke schodištím. Celý sál je z kamene nabarveného bíle a modře, s tmavomodrými a skoro černými místy, čímž dostává podobu bouřlivého nebe.

Mimo tuto chodbu leží dvě místnosti, jedna na východě a jedna na západě. Západní místnost je zcela prázdná, kdežto východní místnost, byť také vyhlíží prázdná, je domovem dvojice neviditelných stopařů.

Bytosti: Oba stopaři z východní místnosti mají rozkazy následovat a sledovat příchozí tvory. Zaslechnou-li či uvidí něco, co naznačuje, že tvorové mohou být hrozbou, mají to ihned nahlásit Hedrakovi.

Neviditelní stopaři (2): 60, 49 žt; viz *Bestiář* strana 160.

Vývoj: Hedrak může stopařům nařídít, aby našli současnou lokaci vetřelců a zabili je (nejspíše ve spolupráci s vrahy z oblasti 16).

37. Strážnice (ÚS 7)

Ve středu místnosti se nachází hrubý dřevěný stůl pokrytý dřevěnými džbánskými a kostkami. Vedle stolu je velký sud a koš se sušeným masem a sýrem.

Bytosti: Po místnosti polehává šestice zlobřů. Všichni jsou oblečeni do černé plátové zbroje s vyobrazeným symbolem Staršího oka všech živlů. Všichni jsou vyzbrojeni obrovským mistrovským obouručním mečem.

Zlobři (6): 31, 28, 29, 33, 31, 30 žt; TZ 21, zaskočený 21 (plátová zbroj); velký obouruční meč +8 boj na blízko (3k6+7); zaměření na zbraň (obouruční meč); 3k10 zl každý; viz *Bestiář* strana 199.

Taktika: Zlobři nejsou dost chytrí na to, aby efektivně zpovídali návštěvníky, a lze je snadno obelhat. Zaútočí na každého, kdo je zjevně nepřítel nebo na koho jim někdo s autoritou (například Ukemil, Hedrak, Varachan) nařídil zaútočit.

V boji se vrhají do boje tváří v tvář tak rychle, jak to jen jde.

Vývoj: Vypukne-li boj v oblasti 34, zlobři ho zaslechnou a půjdou se podívat, o co jde. Budou-li pod těžkým tlakem, pokusí se ustoupit do oblasti 39 (psinec).

38. Sál nenávisti (ÚS 7)

Do této podivné místnosti sestupují schody od jediných dveří. Na každé stěně se nachází dvě řady vertikálně zavěšených kovových kokonů, ve kterých jsou uloženi muži (je jim vidět jen hlava s tvářmi).

Část druhá: Chrám všepozření

Místnost je vysoká od podlahy ke stropu 20 stop, a čtveřice mužů uzavřených do kovu, dva a dva nad sebou, visí 10 stop od sebe.

Trvá to jen chvíličku, než si všimnete, že všichni muži jsou identičtí.

Tato podivná místnost vznikla jako experiment. Před svou „smrtí“ byl naklonován mocný kněz jménem Unariq (viz oblast 129 v Dolech). Moc nenávisti a zla v něm byla natolik silná, že dokonce i tyto bezživotné klony ji vyzařují. Drahokam ve středu místnosti, černý asterický safír (tvrdost 10, 30 žt, silná proměna) je nástrojem k pohlcování a směřování této nenávisti.

Dotkne-li se zlý duchovní sesílatel drahokamu, dokáže z něj čerpat temnou energii k posílení kouzel. Jedenkrát denně dokáže využít drahokam k obnovení 2k4 úrovní seslaných kouzel, díky čemuž dokáže připravená kouzla znovu seslat, jako by je ještě nepoužil. Funguje to pouze v této místnosti s klony.

Drahokam rovněž slouží jako klíč k tajné místnosti v oblasti 42. Dotkne-li se zde stěny, dveře se otevrou a drahokam se odteleportuje zpět do své místnosti.

Kokony mají tvrdost 10 a 35 žt, kolny v nich uzavřené TZ 3 a 5 žt.

Bytosti: Prodlévá zde sukuba, po celou dobu skrytá. Jejím úkolem je sledovat experiment a využití drahokamu.

Sukuba: 30 žt; viz *Bestiář* strana 47.

Taktika: Sukuba v podobě jednoho z klonů sleduje vetřelce a pomocí kouzel *najdi dobro* a *najdi myšlenky* zjišťuje jejich úmysly a povahu. Ukáží-li kouzla, že vetřelci jsou dobrého přesvědčení, pokusí se okouzlit nejsnadnější oběť a následně étericky vstoupit do boje a vysávat esenci.

Nejprve musí postavy zjistit úspěšným ověřením všimání (TO 31), že jeden z klonů není klon. Jakmile sukuba využije schopnosti jako *okouzli nestvůru*, TO klesne na 21.

Ocitne-li se ve skutečných problémech, teleportuje se pryč, nejspíše do oblasti 41, kde půjde pro pomoc k Varachanovi.

Poklad: Safír po vynešení z okruhu přijde o své kouzelné schopnosti, ale stále bude mít hodnotu 2000 zl.



39. Psinec (ÚS 12)

Tato strohá místnost musí být dle zápachu moče a nečistot domovem nějakého zvířete.

Bytosti: Zdejší tvory ošetřuje troglodytí kněz Ukemil. V místnosti se nachází čtveřice bytostí připomínajících ještěrovité lvy, bez hřívky a spíše se šupinami. Ukemil je zbožňuje a hýčká je jídlem a zacházením.

Jeho pravá ruka byla nahrazena démonickým implantátem v ďábelském přístroji (oblast 26); je na toto vylepšení docela pyšný.

Ukemil: Troglodyt muž Knz5/ Tul4; 69 žt; viz Doplněk 3.

Pekelní lítí lvi (4): velký magický netvor (upravené zvíře, sférický); N7; 71, 58, 60, 50 žt; 1x denně smet' dobro (+8 ke zranění), vidění ve tmě 60 stop, MO 13, odolnost vůči chladu a ohni (10); snížená zranitelnost 5/ magie, přirozené zbraně se pro účely překonávání SZ považují za kouzelné; inteligence 3; viz *Bestiář* strana 63.

Taktika: Ukemil pošle lvy do boje tváří v tvář, zatímco na sebe sešle *býčí sílu* a vypije *lektvar kočičí grácie*. Nakonec se zapoj do bitky a zaútočí na postavy už napadené lvy, takže bude moci využít zákeřný útok. Bude se průběžně léčit a dostane-li příležitost, i léčit lvy.

Vývoj: Zlobří z oblasti 37 se sem stáhnou, budou-li potřebovat pomoc. Zaslýchne-li (Ukemil +11, lvi +7) z oblasti 37 až 42 zvuky boje, po seslání kouzel tam povede své lvy do boje.

Ukemil se sice čas od času objevuje ve svém pokoji, ovšem rád tráví většinu volného času s tvory, kteří se k němu lísají.

Část druhá: Chrám všepozření

40. Pokoj mistra Ukemila (ÚS 6)

Stěny místnosti zakrývají černé závěsy. Kovové lůžko naznačuje, že může být použito jako velice nepohodlná postel. U západní zdi se nachází černá železná truhla s ohromným zámekem a 2 stopy vysokou soškou obsidiánového démona s roztaženými křídly nad sebou. V jednom rohu je hromada lidských lebek.

Tuhla je zamčená (otevření TO 28). Klíč má u sebe Ukemil.

Past: Otrávená jehla v zámku zraní každého, kdo se ho pokusí otevřít. Je pokryta jedem purpurového červa.

Otrávená jehla: N 6; záchranný hod na výdrž (TO 24) odolání, 1k6 bodů síly/ 2k6 bodů síly; prohledávání (TO 25); vyřazení mechanismu (TO 25).

Poklad: V truhle se nacházejí šaty, vybavení, 123 zl, věčné mazání a svítek s následujícími duchovními kouzly: najdi dobro, předvídaní a ochrana před energií.

41. Pokoj mistra Varachana (ÚS 10)

Tuto nákladnou ložnici zařizují dva prádelníky, velká postel, čtveřice židlí, keramická vana s dřevěným držákem ručníků, ohromné zrcadlo, pohovka, šatník a velké truhlice. Veškerý dřevěný nábytek zdobí gotické řezby. Na podlaze se nachází dva krátké purpurové koberce, jeden u dveří a druhý poblíž postele.

V šatníku je jen oblečení a výstroj. Truhla je zamčená (otevření TO 30), klíč má u sebe Varachan.

Bytosti: Varachan je druhý hned po Hedrakovi a byl na dobré cestě předčít staršího kněze a vstoupit mezi zkázosněnce, když se náhle ozvalo jeho předtím neexistující svědomí a on zjistil, že vše, co dělal, bylo špatné. Litoval svých zlých činů, ale nyní si není jistý, zda by měl uprchnout nebo zůstat a pomáhat zde v sítích zla silám dobra.

Varachan má hnědé vlasy a zjizvenou tvář. Obvykle se obléká do volného černého oblečení a nikoli do obligátních okrových rouch.

Potká-li se s dobrými postavami, pomůže jim radou, informacemi, magií a dokonce zajde tak daleko, že jim poskytne kouzelný obsah své truhly (viz níže), aby jim pomohl bojovat se zkázosněnci

Může poskytnout následující informace:

- Detaily o obou cestách do Vnitřního okruhu.
- Umístění čehokoli ve Vnější okruhu a obecnou pozici významných kouzelných předmětů v Dolech.
- Informace ohledně jakéhokoli obyvatele Vnějšího okruhu.
- Obecný plán zkázosněnců: odkrýt část Chrámů živelného zla a získat přístup k ohniskům.
- Detaily o fungování *Oka stříbrné smrti* a jak se k ní dostat (oblast 21A).
- Umístění *talismanu čirého dobra* a kterak se k němu dostat (podúroveň 4).
- Historii kultu a místa.
- To, že zkázosněncům velí tři bytosti známé jako Triáda: poloelementál, člověk a abolet.

Viz rámeček o tom, co dalšího by Varachan mohl a nemohl udělat.

Varachan: Člověk muž Knz12 (bez kouzel); 80 žt; viz Doplněk 3.

Past: Na truhle je *mocný strážný znak*, který způsobí 6k8 bodů zvukového zranění každému, kdo při otevírání nevyšloví „Tharizdun nebude osvobozen“.

Mocný strážný znak: N 7; zvuková vlna s dosahem 5 stop (6k8); záchranný hod na reflexy (TO 20) polovina; prohledávání (TO 31); vyřazení mechanismu (TO 31).

Poklad: V truhle se nachází vak s 240 zl, čtveřice tyček *útočišť* (po zlomení a vyslovení hesla „temnota“ přenesou uživatele do tohoto pokoje), tři *mocné popravčí šípy* (zacílené na lidi), *lektvary rychlosti*, *býčí síly* a *hrdinství*, duchovní svítek s kouzly *zhoj těžká zranění* (3), *neutralizuj jed*, *sejmi kletbu* a *zbav nemoci* a další duchovní svítek s kouzly *vzkříšení*, *mocné zlomení magie*, *uzdrav* a *navrácení*.

Rámeček: Využití Varachana

Varachan, zlý kněz, který podstoupil změnu srdce, nemůže nadále sesílat duchovní kouzla, ale skryl to před svými druhy. Pozici si udržel, ale není si jistý, jak a co dál, dokud neuslyšel od svých zdrojů, že skupinka dobrodruhů nadělala kultu nějaké problémy. Pomoc jim vidí jako způsob pokání za své hříchy.

Tajně bude manipulovat událostmi tak, aby pro vetřelce byly snadnější. To znamená, že v kteroukoli chvíli, kdy to bude pro postavy vypadat zvláště špatně, mohou dostat síly Chrámů rozkaz stáhnout se, posily mohou být poslány na špatné místo a dobrodruzi dokonce mohou narazit na léčivé lektvary či jinou vítanou pomoc včetně informací. Ke sledování úspěchů postav využije *kříšťalovou kouli* se schopností *najdi myšlenky*. S její pomocí může nejen sledovat, kde postavy jsou, ale i kam by mohly jít.

Část druhá: Chrám všepozření

Varachan je velice opatrný a rozhodně to neudělá víc než jednu – dvakrát. Není ani všemocný ani vševědoucí a nedokáže zvládnout takové věci jako třeba zastavit rozbíhající se boj.

Nejlepší bude, budou-li události manipulované takovým způsobem, aby postavy měly podezření, že jim někdo pomáhá, takže když potkají Varachana – pokud ho potkají – je vše smysluplnější.

V žádném případě nebude Varachan bojovat na straně postav. I poté, co se s ním setkají, si bude chtít udržet svou pozici, aby se mohl pokoušet uskutečnit více.

42. Kněžský sál

Tato do šířky i výšky se táhnoucí sál je jen matně osvětlen pochodněmi, ale přesto je vidět celý šedesátistopý valený strop. Stěny a strop pokrývají výtečně provedené malby mužů a žen, většinou lidí, někdy ale ne, oblečených do okrových rób. Ve středu místnosti je stupínek s bronzovými sochami zobrazujícími šestici podobně oblečených jednotlivců.

Sál se užíval ke vzdávání úcty dávným Tharizdunovým kněžím, většinou zkázosněncům, kteří sloužili uvězněnému božstvu před staletími. Dvojice místností na západě slouží k uskladnění různých potřeb, od barev přes nástroje, kožené zboží až po čisticí materiály.

Tajné dveře na východě se otevřou, jen dotkl-li se někdo drahokamu v oblasti 38. Zajedou do podlahy. Za nimi se nachází úzká místnost s hrubou čedičovou stěnou na východě, hned u vnitřního okraje kráteru. V ní se nacházející tajné dveře vedou na římsu 40 stop nad podlahou spáleného dvora (viz Vnitřní okruh). Další tajné dveře vedou z římsy do jeskyně s vytesanými schody vedoucími dolů k posledním tajným dveřím, které se otevírají na dvůr. Všechny tyto tajné dveře mají nalezení TO 25.

Tajné dveře na západě (taktéž nalezení TO 25) se otáčí na závěsu na spodku a otevírají se ven do oblasti 42.

43. Tajná místnost (ÚS 10)

Západní stěna této jinak prázdné tajné místnosti nese řadu propracovaných mystických run namalovaných zkušenou rukou. Z jiskření se dá usuzovat, že do runových vzorů jsou vloženy i drahokamy.

Kněží používají tuto místnost ke komunikaci se šílenstvím, které je podstatnou částí jejich božstva. Žádné množství pozorování či znalostí nedokáže určit, k čemu runy slouží nebo co znamenají – jde o runy šílenství.

Runový kruh: Úspěšné ověření prohledávání (TO 15) postavám odhalí, že i na podlaze jsou napsány runy, uspořádané do kruhu ve středu místnosti. Jestliže postavy v ověření prohledávání neuspějí, je pravděpodobnost 75% (01 – 75 na k%), že kdokoli, kdo vejde do místnosti, vstoupí do kruhu – ověř pro každou postavu, počínaje první, pak druhou atd. Stane-li se tak (nebo vstoupí-li někdo do kruhu vědomě), musí si dotyčný hodit záchranný hod na výdrž (TO 25) nebo bude přenesen do děsivé podzemní říše a nahrazen grelem. Neuspějí-li ostatní postavy v ověření všímání (TO 25), bude to vypadat, jako by se postava proměnila ve grela.

Mezitím v podzemní říši jsou smysly oběti napadeny halucinogenními vjemy daleko za zkušeností kteréhokoli smrtelníka: beztížné místo, plné grelů, svíjejících se nikdy předtím nespátrných barev, nemožných tvarů a teplotou daleko za horkem či chladem. Oběť si každé kolo musí hodit záchranný hod na vůli (TO 20). Neuspěje-li, zůstane zde další kolo, dočasně ztratí 1k3 body moudrosti a v místnosti se objeví další grel (maximálně jich bude 10).

Postava, které zde klesne moudrost na 0, se nevrátí zpět.

Bytosti: V této podivné místnosti se může objevit až deset grelů. Ti napadnou jakoukoli bytost, kterou potkají, ale budou-li vážně ohroženi (např. přijdou o polovinu životů), uprchnou odsud.

Grel (10): 32 žt každý; viz Doplňk 3.

Poklad: Do run na stěně je zasazeno 30 fialových achátů (každý v hodnotě 10 zl) a 3 černé opály (každý v hodnotě 1000 zl). Bude trvat 33 kol, než budou všechny drahokamy vyjmuty (více lidí to dokáže učinit rychleji – 3 lidé za 11 kol).

44. Velký sál

Rozsáhlý sál s 30 stop vysokou valenou klenbou je zařízen množstvím dlouhých stolů lemovaných lavicemi. Zvýšená oblast u východní stěny obsahuje další stůl se čtveřicí židlí po jedné straně, takže lze odsud přehlédnout zbytek místnosti. Za stolem se nachází šestice dlouhých vlajek s černým trojúhelníkem obráceným špičkou dolů s vepsaným obráceným Y a dvojestupňovou, špicí dolů obrácenou černou pyramidou.

Na západní zdi je ve výšce 10 stop dlouhá police, na které hřadují chrliče z šedého kamene. Každý z hlavních vstupů obklopuje oblouk s vytesanými lidskými lebkami.

Část druhá: Chrám všepozření

Sál je používán ke shromážděním a jako jídelna pro celý Vnější okruh (řada obyvatel ovšem jí o samotě, pokud se zároveň nejedná o nějakou formální akci). Na pódiu sedí čtveřice kněží.

Místnost na západě je kuchyně s dvojicí ohnišť a bezpočtem stolů, prkének, kredencí, hrnců, pánví, mís, táců, servírovacích vozíků a nejrůznějších druhů potravin a koření. Na příštím jídle zde pracuje jeden lidský otrok.

Člověk Prb1: 2 žt (nebojuje).

45. Magminové (ÚS 8)

Místnost je velice horká. Kámen ve zdech a na podlaze je místy zdeformovaný, jako by byl změkčený, nejspíše mimořádným horkem. Po podlaze se válí popel, seškvarky a několik kousků naprosto spáleného kovu.

Každý, kdo se pohybuje místností, musí uspět v záchranném hodů na reflexy (TO 13), aby se vyhnul místům, kde je povrch zdejšími obyvateli přehřátý. Neuspěje-li postava v hodů, bude zraněna horkem za 1k6 životů.

Bytosti: Zkázosněnci se rozhodli udržovat zde oddíl magminů pod svou kontrolou, jelikož chtějí mít sopku pod kontrolou, pokud by se náhodou probudila. Věří, že magminové ji dokáží ovládat (a do jisté míry mají pravdu). Kněží mají přísný rozkaz udržovat magminy dobře krmené a šťastné, aby zůstali dobrovolně.

Magminové (6): 9, 10, 8, 13, 14, 7; viz *Bestiář* strana 179.

Taktika: Vstoupí-li někdo do místnosti, magminové nezaútočí ihned. Místo toho očekávají, že dorazilo jídlo nebo něco na spálení či roztavení. Nedostane-li se jim toho během 2 kol, tyto ničitelké bytosti zaútočí a budou pronásledovat postavy ven.

46. Prázdný pokoj

V ložnici se nachází dvojice postelí s kovovým rámem, dvojice dřevěných prádelníků z tmavého dřeva a kulatý černý stůl s mramorovou deskou obklopený čtveřicí židlí. Nevypadá to, že by zde někdo bydlel.

Místnost může být využita, dorazí-li vícero hostů.

47. Hamatulí host (ÚS 11)

Místnost je tmavá.

Ve vzduchu se vznáší silný zápach síry a je tu horko. Ve středu místnosti stojí velká postel s povlečením rozervaným na cáry. Na dlouhém stole leží velká zakrvácená mršina. Na podlaze se povalují trosky dalšího vybavení, jako byly židle nebo pohovky. Do vzdálenějšího rohu někdo umístil velkou truhlu.

Bytosti: Sídlí zde hamatula, host kultu. Místnost úmyslně zničit nehodlal, ale je, jaký je. Místnost zařízená pro člověka není místo pro ďábla.

Jelikož je jako všichni ďáblové zaměřený více na diktaturu než na ničení, byl sem poslán jako špeh, nikoli vyslanec mající sehnat spojence.

Hamatula (ostnatý ďábel): 130 žt; viz *Bestiář* strana 51.

Taktika: Lze předpokládat, že má na sobě po celou dobu seslán *magický kruh proti dobru*. Ví-li, že poblíž jsou nepřátelé, zapálí *sežehujícím paprskem* trosky vybavení na podlaze a pomocí *velkého obrazu* v ní podobu šejtána. Bude-li napaden, s radostí se pustí do boje svými drápy a pokusí se protivníka napíchnout. Na protivníky vyhnuvší se jeho objetí použije *znehyní osobu*.

Poklad: Truhla je zamčená (otevřen TO 25) ale nikoli chráněná pastí. Ďábel v ní má 650 st, 130 zl, dva flakónky alchymistického ohně (které pije) a vak s deseti stříbrnými perlami (každá v hodnotě 120 zl).

48. Drowí vyslanci (ÚS 13)

Pokojem se nese zápach parfémů a tmavého, kořeněného kadidla. V místnosti se nachází dvě postele v železném rámu potažené černým povlečením, dvě komody, dvě židle, pohovka a stůl, vše z černého dřeva. Severní stěna nese velký symbol Staršího oka všech živlů. Na věšáku u dveří visí dva černé pláště.

Bytosti: V současnosti zde jsou ubytováni jako hosté vnějšího okruhu a zkázosněnců dva zástupci drowích sil, které kdysi pod dohledem domu Eilserv podporovali povstání mezi obřimi kmeny. Tito temní elfové neslouží Lolth, nýbrž Staršímu oku všech živlů. Teprve v současnosti se dozvěděli, že jde o stejného boha jako temný Tharizdun, ale přizpůsobili se docela dobře.

Část druhá: Chrám všepozření

Dělají, co mohou, aby se zapojili do politiky Vnějšího okruhu. Vědí, že je v chodu cosi velkého a že to zahrnuje Chrám živelného zla.

Marakla: Drow žena Knz9; 44 žt; viz Doplněk 3.

Diras: Drow muž Kou10; 27 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: I přes chaotickou povahu oba spolupracují výtečně. Diras na sobě vždy má seslanou *mágovu zbroj*.

Pokud (naslouchání +4) budou mít čas na přípravu, Marakla sešle na sebe Dirase *magické rouch, volnost, býčí sílu*, a na Dirase *medvědí houževnatost*, kdežto Diras na sebe *kočičí grácií a štít*.

Diras s *mágovou zbrojí, medvědí houževnatostí, kočičí grácií a štítem*: 57 žt, TZ 26 (dotyk 16, zaskočený 20); útok +11 boj na dálku; výdrž +7, reflexy +10; obratnost 22, odolnost 17; soustředění +16, skrývání +6, tichý pohyb +9.

Marakla s *magickým rouchem, volností a býčí silou*: TZ 23 (dotyk 12, zaskočený 21); útok +10 boj na blízko (1k8+3, mistrovský těžký palcát); plný útok + 10/ +4 boj na blízko (1k8+3, mistrovský těžký palcát); síla 16.

V rámci přípravy na boj na sebe Marakla sešle *přízeň bohů* (útok +13 boj na blízko (1k8+6, mistrovský těžký palcát); plný útok +13/ +7 boj na blízko (1k8+6, mistrovský těžký palcát)), kdežto Diras *levitací, nedetekovatelností a zlepšená neviditelností*.

Protože se poněkud obávají ďábla v sousedství, pokud od něj zaslechnou zvuky boje, se stejnou pravděpodobností uprchnou, jako mu přijdou na pomoc. Za těchto okolností si ponechají kouzla sesílaná do obrany (jako například býčí síla), dokud se nepřeskupí tak, jak je popsáno ve Vývoji níže.

V boji Marakla útočí pomocí *nákazy, způsob kritická zranění a usmrcení*. Budou-li ona nebo Diras vážně zranění, stáhne se vyléčit (či za pomoci *lektvaru létání* vyléčí Dirase, bude-li to nutné). Diras útočí *bleskem, kuželem mrazu a ledovou bouří*. Vidí-li ho nějak nepřítel i přes neviditelnost, sešle na sebe *kamennou kůži*. Pokud se pro ně bude boj vyvíjet špatně, Diras zřejmě použije svitek s *dimenzionálními dveřmi* nebo *projdi zdi*.

Vývoj: Budou-li varováni, že se blíží nebezpeční vetřelci, nebudou sedět na zadku. Místo toho se přesunou společně s dalšími, jako Hedrakem či Naquent, do lépe bránitelné pozice.

49. Otroci

Bytosti: Dřou zde při úklidu dva lidské otroci. Mají u sebe mopy a kbelíky. Stejně jako otroci v oblasti 35 jsou podvyživení a ve špatném stavu.

Lidé Prb1 (2): 1, 3 žt (nebojují).

50. Obydlí mistra Dunrata

Zdi místnosti zakrývají černé závěsy a ze stropu visí na řetězech tři trojúhelníky Staršího oka všech živlů. Nábytek sestává z postele, jednoduchého stolu, prádelníku, šatníku, truhly a několika knihoven.

V knihovnách se nachází knihy o zeměpisu, lidech, magii a vědě. Šatník a truhla jsou prázdné (nebo k tomu nemají daleko). Na prádelníku leží dopis adresovaný Dunratovi od Naquent, stále zapečetěný. Píše se v něm, že jakmile se vrátí z Vodního hradu s artefakty, měl by se dostavit k mistru Hedrakovi a podat podrobnou zprávu.

Bytosti: Přežije-li Dunrat a vrátí-li se z Homletu, půjde sem (a otevře dopis). Viz Kapitola 1.

Vnitřní okruh

Všechny oblasti Vnitřního okruhu, počínaje spáleným dvorem, jsou znesvěcené pomocí řady kouzel *znesvěcená půda*, seslaných jakoby sesilatelem na 15. úrovni. Navíc k efektu *ochrana před dobrem* a profánnímu postihu -4 k pokusům o odvrácení (+4 k pokusům o ovládnutí) nemrtvých zajišťuje všem zlým bytostem v oblasti výhody kouzla *podpora*.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Kvůli kouzlům *znesvěcená půda* odměň postavy za poražené nestvůry navíc 10% zkušeností.

Spálený dvůr

Vnitřek kráteru, připomínající výjev z pekla, tvoří vyprahlý, rozpraskaný neopracovaný kámen pokrytý chomáči sirnaté mlhy. Vzduch plní horký, suchý zápach spalující vaše ústa a nosy. Uprostřed, zasazená do pukliny v zemi jako trn do masa, stojí černá věž lesknoucí se mdlým třpytem železa. Zdá se, jako by se země odtáhla při dotyku této podivné stavby, takže ta, obklopená okraji jizvy, mizí mimo dohled v hlubinách. Od jizvy se po celé ploše dvora táhnou trhliny, zářící pekelným rudým svitem. Věž nemá žádná okna a jediné dveře jsou dosažitelné jen po úzkém můstku vedoucím přes jizvu.

Dvůr je o 10-15 stop výše než hladina Stalagosu, a vnitřní stěny kráteru se zdvihají 200 stop nade dnem.

Část druhá: Chrám všepozření



V západní stěně kráteru existují tajné dveře, otáčející se kolem středu. Ověření prohledávání (TO 25) je nalezne. Vedou do oblasti 42 Vnějšího okruhu.

Bytosti (tři setkání, každé ÚS 11): Po spáleném dvoře se toulají tři skupiny po osmi zvláště mocných fechtech. Využívají přírodní terén ke skrývání se a přípravě přepadu.

Tyto bytosti jsou známy jako temní fexti a na čelech mají vypálený obex. Nosí rozervané černé oblečení, černé kyrusy a mají mléčně bílou kůži.

Temní fexti: 50, 46, 61, 47, 52, 60, 44, 66 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Útočí ve skupině, využijí svůj tichý pohyb k přiblížení se a pak zaútočí. Dostane-li se jedna skupina do boje s nepřáteli, zvuk bitvy přiláká za 1k4+2 kola další skupinu, takže budou útočit na nepřátele ve vlnách a nejspíš donutí kněze k vícenásobnému využití jejich schopnosti odvracet nemrtvé

Úprava zkušenosti pro tento případ: Považuj každého fexta za nestvůru s N 5.

Rámeček: Obtížnost Vnějšího okruhu

Setkání ve věži jsou zvláště obtížná. Postoupí-li postavy přímo z Vnějšího okruhu a neobdrží-li pomoc od Varachana, pravděpodobně je nezvládnou bez hodně velké dávky štěstí či extrémně opatrné hry. I s Varachanovou pomocí či zkušeností z Chrámu živelného zla se může ukázat, že je Triáda mnohem mocnější než aby se s ní bylo možno vypořádat. To znamená, že skoro jistě unikne a bude postavám znepříjemňovat život i nadále při přípravě nového plánu kterak osvobodit svého boha.

Jizva a trhliny

Černá jehla se ve skutečnosti nedotýká kamene, do kterého je „ponořena“ až do hloubky 60 stop pod povrchem dvora. Proto jsou jizva a trhliny hluboké 30-60 stop. Vznáší se kolem nich hustý sirný kouř a vystupuje z nich záře magmatu.

Pád do trhliny způsobí obvyklé zranění pádem (hod' k%: 01-40 30 stop za 3k6 bodů zranění, 41-60 40 stop za 4k6 bodů zranění, 61-80 50 stop za 5k6 bodů zranění, 81-100 60 stop za 6k6 bodů zranění). Pád do jizvy je kvůli sklonu stěn (viz boční pohled na Černou jehlu) spíše nekontrolovatelným sklouznutím, ale stále je výsledkem zranění pádem (60 stop za 6k6 bodů zranění) do lávy. Láva zraňuje za 20k6 bodů zranění za kolo.

Část druhá: Chrám všepozření

Černá jehla

Věž je vyrobena z černého železa vyztuženého adamantinem, takže je schopná udržet Snící kámen. Stěny a podlahy věže mají tvrdost 15, 420 žt a MO 30. MO se použije při pokusech proniknout zdmi teleportem, magickým sledováním atd., stejně jako při přímém ovlivnění kouzly typu *dezintegrace*, *projdi zdi* a tak. Černá jehla je odolná vůči žáru a ohni. Její konstrukce a umístění vyžadovalo neuvěřitelně mocnou magii, která rozervala střed kráteru až k magmatickému jádru.

Věž má 14 pater, z toho pět podzemních.

Střecha a horní část věže

Jakákoli nezlá bytost, která se přiblíží na méně než 150 stop od nejvyšší úrovně Černé jehly, musí uspět v ověření vůle (TO 20), aby ji nepohltilo zlo místa. Neúspěch znamená bezvědomí na 1k6 minut a dočasnou ztrátu 1k6 bodů moudrosti. Hod se opakuje každou hodinu.

Most a dveře (ÚS 12)

Most je železný, široký 10 stop a silný 6 palců. Má tvrdost 10, 180 žt a zlomení je TO 45.

Dveře z 3 palce silného adamantinu jsou inteligentní, umí mluvit a používat telepatii. Jejich statistiky se nachází v Doplnku 3. Používají následující schopnosti jako čaroděj na 10. úrovni, každou třikrát denně.

Najdi dobro

Najdi zlo

Najdi myšlenky

Blesk

Ohnivá zed'

Strach

Přivolej nestvůru V

Zapuzení

Slabomyslnost

Neexistuje žádný způsob, kterak „otevřít“ dveře. Otvírají se samy. Vyzpovídají každého, koho nepoznají (tj. všechny mimo zkušence a strážce obývající věž) a ihned upozorní strážce v úrovni 1. Použijí *najdi myšlenky* k ověření, zda přichází lžou, a nebudou-li s odpověďmi spokojené, odmítnou se otevřít. Dokud nebudou napadeny, nepoužijí své útočné síly.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Odměň postavy za setkání, jako by šlo o nestvůru s N 12.

Úroveň 1: Strážci (ÚS 12)

Tuto kruhovou místnost osvětluje světlo přicházející ze všech stran. Světlo si hraje s mnohobarevným kamenem zasazeným do stropu, širokým 10 stop a vyčnívajícím do místnosti 5 stop. Sám strop je nejméně 30 stop vysoko. Kámen je nějaký podivný minerál, nepřipomínající žádný nacházející se v pozemské sféře. Vybíhají z něj jako loukotě dlouhé kovové opěrky, které se napojují na ještě silnější konzole ve zdech. Vyhlížejí jako adamantinové.

V západní části obtáčí věž kovové schodiště vedoucí vzhůru. Na podlaze se naházejí nějaké staré načervenalé hnědé cákance a tu a tam se nahází úlomek kosti.

Ve stěně přímo naproti dveřím se nachází tajný panel (nalezení prohledávání TO 28). Za ním se nachází černý kamenný výstupek připomínající hlavu hřebíku. Kdokoli se jej dotkne, je teleportován do podúrovně 1.

Bytosti: V této úrovni žijí dva polointeligentní polodračí tyranosauři, jeden zplozený černým a druhý modrým drakem. Oba mají šupinatou kůži v barvě svého rodiče, svalnaté přední nohy zakončené dračími spáry a netopýří křídla, chirurgicky pokrytá železnými pláty. Sice neslouží k letu, zato je lze použít při obraně (přidávají +4 k TZ).

Polodračí tyranosauři (2): 204, 209 žt (včetně +14 od kouzel *podpora* a *znesvěcená půda*); viz Doplněk 3.

Taktika: Nenapadnou nikoho, koho dveře dobrovolně pustily dovnitř. Jde o skutečné služebníky mnohem chytřejších dveří. Inteligence jim stačí k výslovnosti několika slov, ale není jim příliš rozumět. Varují-li je dveře před nepřátelskými vetřelci, začnou rvát, aby varovali obyvatele vyšších pater.

V boji použijí současně svou dechovou zbraň v prvním kole a teprve pak přijdou na řadu devastující útoky tlamou a spáry.

Vývoj: Dostane-li se Tychonovi díky řevu tyranosaurů varování před nepřátelskými vetřelci, sejde dolů a sešle na oba strážce (černý má přednost) kouzla v následujícím pořadí: *magická odolnost*, zesílená *býčí síla* a *štit víry*.

Část druhá: Chrám všepozření

Úprava zkušenosti pro tento případ: Odměň postavy za toto střetnutí navíc 20% zkušenosti.

Úroveň 2: Zkázosněnci (ÚS 11)

Z podlahy vystupuje mnohobarevný kámen a cestou ke stropu se rozšiřuje, takže zatímco u podlahy má průměr 12 stop, u stropu už 30 stop. Na jeho ploškách hraje světlo z neznámého zdroje, možná samého kamene. Vypadá to, že kámen je dostatečně průsvitný na to, aby byla vidět v podobě temného tvaru protilehlá zeď.

Z podlahy vystupuje točité schodiště a pokračuje do dalšího patra. Okolo podivného kamenného sloupu stojí šestice dveřních otvorů z okrového světla. Ve východní části pokoje, poblíž zdi, se nachází černý sekretář s jednou nerozsvícenou svící na sobě.

Místnost používají zkázosněnci, kteří nepodlehli zcela lákání Snícího kamene, jako společenskou místnost. Většina z nich se momentálně nachází v chrámu živelného zla (viz část 3: Znovuzrození Živelného zla).

Každý z dveřních otvorů vede do mimodimenzionálního prostoru, ne nepodobného *Mordenkainenovu velkolepému domu*. Jedná se o krychli s hranou 20 stop, která vypadá jako obložená tmavým dřevem. Nachází se v něm dřevěná postel, šatník, truhla, mramorová vana, dva stoly (menší u postele, velký naproti posteli), tři židle, gauč a ze stropu visící svícen se svíčkami.

Pět obydlí je prázdných, jako kdyby obyvatelé byli pryč (což je pravda), jeden je obývaný, s šatníkem plným oděvů a osobních věcí a zamčenou truhlou (otevření TO 30).

Bytosti: Tychon je kněz na 9. úrovni a zkázosněnec na 2. úrovni. Je jedním z mála, kteří nepodlehli přeludům Snícího kamene (viz úrovně 4 a 5). Je drobný, ale stejně jako ostatní zkázosněnci nosí dlouhá volná fialová roucha zakrývající veškeré rysy a černou helmu s dlouhými rohy, která odhaluje jen oči.

Tychon: Člověk muž Knz9/ Zkázosněnec 2; 66 žt (včetně +14 od kouzel *podpora* a *znesvěcená půda*); viz Doplněk 3.

Taktika: Je-li varován řevem tyranosaurů, že se blíží vetřelci, sejde dolů a sešle na oba strážce (na černého jako prvního) kouzla v tomto pořadí: *magická odolnost*, *zesílená býčí síla* a *štít víry*. Předpokládej, že má na sobě kdykoli seslanou zesílenou *býčí sílu* a *houževnatost*. V boji vypije *lektvar rychlosti*, a sešle kouzla *mocný rozkaz*, *znehyni osobu* a *přivolej nestvůru*. Zapojí-li se do boje tvář v tvář, sešle *způsob kritická zranění* a *jed* (je-li potřeba, tak defenzivně) a zaútočí s nimi ve stejném kole.

Past: Pouzdro na svitky v truhle (viz níže) nese *mocný strážný znak*.

Mocný strážný znak: N 7; vlna ohně s dosahem 5 stop (5k8 bodů ohnivého zranění); záchranný hod na reflexy (TO 23) polovina; prohledávání (TO 31); vyřazení mechanismu (TO 31).

Poklad: V sekretáři se nachází deset doušků *snového kroku*, zvláštního lektvaru umožňujícího pijákovi pohybovat se skrze Snící kámen (jinak pevný objekt). Lektvar bude existovat po stejnou dobu jako Snící kámen. Zamčená truhla obsahuje Tychonův poklad: 450 zl, náramek ze složité tepaného zlata a stříbra (hodnota 240 zl), *lektvar vidění ve tmě* a svitek v měděném pouzdře chráněném *mocným strážným znakem* (viz výše). Na svitku se nachází kouzla *vzkříšení*, *hostina hrdinů*, *spojení* a *lčivý kruh*.

V tajné schránce ve dně truhly (nalezení prohledávání TO 25) lze nalézt tříliberní žmolek snové hmoty. Jedná se o úlomek Snícího kamene. Tento kousek reality ukradený z říše snů může být přeměněn na jakýkoli nemagický předmět stejné hmotnosti dotykem a soustředěním (to vyžaduje standardní akci a ověření soustředění TO 15). Novou podobu si zachová po 24 hodin (pak se vrátí do původní podoby mnohobarevného kamene) nebo dokud není zvolena nová podoba. Může tak být změněn na dřevěné kopí, adamantinový klíč či dlouhý pergamenový svitek. V nové podobě může být zlomen, roztrhán či roztráštěn, čímž se ihned promění do původní podoby (celistvého kamene).



Část druhá: Chrám všepozření

Rámeček: Spánek ve Vnitřním okruhu

Nezlá bytost spící ve Vnějších kruhu čelí podivným nebezpečím. Jedna z nočních čarodějnic z úrovně 4 a 5 navštíví ve snu postavy. Nedokáže-li postava čarodějnici odrazit (tj. zabít; předpokládá se, že snící postava je plně odpočatá, vyzbrojená a připravená, i když žádný během boje spotřebovaný zdroj jako kouzlo či možnost použití (schopnosti, předmětu...) není ve skutečnosti ztracen), stráví noc plnou hrůzných snů, kvůli kterým ztratí trvale 1 bod odolnosti.

Obvykle sice dokáží noční ježibaby řídit jen ve snech chaotických nebo zlých postav, ale to není tento případ (stejně tak pro postavu neplatí, že by k porážce čarodějnice při práci musela být éterická). Dále, zranění způsobené během snů čarodějnici se nikterak neprojeví na jejím zdraví – ovšem pokud někdo bojoval s čarodějnici ve snu, jistě ji při setkání naživo pozná.

A nakonec, i když zde jsou jen dvě čarodějnice, dokáží napadnout během noci vícero spáčů.

Úroveň 3: Démonický služebník (ÚS 9)

Tuto úroveň věže, 30 stop vysokou, z poloviny vyplňuje mnohobarevný kamenný sloup vystupující z podlahy a mizející ve stropě a stále se rozšiřující. Po pokoji je roztroušeno několik velkých šedých per a pokoj sám páchne po zkaženém mase.

Bytosti: Sidlí zde trvale přivolaný vrok. Je poslíčkem, strážcem a obecně lokaj, byť velké moci – často zdejšími kněžními podceňovaný.

Vrok: 129 žt (včetně +14 od kouzel *podpora* a *znesvěcená půda*); viz *Bestiář* strana 48.

Taktika: Vrok napadne každého, kdo nevysloví „Tharizdun přikazuje“ (většina obyvatel věže heslo pronese automaticky ze zvyku při chůzi po schodech) nebo nemá v ruce *arciklíč*., když se s ním poprvé setká.

V bitvě začíná sesláním *zrcadlového obrazu* na svou obranu a pak se vrhne do boje. Dostane-li se pod polovinu životů, teleportuje se na odvrácenou stranu kamene a pokusí se využít schopnosti přivolání k přivolání dalšího vroka.

Úroveň 4 a 5: Snící kámen (ÚS 11)

Tuto úroveň skoro úplně zabírá ohromný sloup ve středu místnosti, vystupující z podlahy a mizející ve stropu. Zdá se, že se v něm pomalu vznášejí temné tvary.

Nenachází se zde nic jiného než Snící kámen. Přestože do něj lze za pomoci *snové chůze* vstoupit kdekoli, nejběžněji se tak stává zde.

Snící kámen sem byl přinesen už před lety. Slouží jako spojnice mezi uvězněným Tharizdunem a jeho nejmocnějšími kněžními. Za pomoci mocného elixíru známého jako *snová chůze* (viz úroveň 2) může osoba vstoupit do Snícího kamene, vznášet se v něm jako by nic nevážila. Postava může ve Snícím kameni plavat bez omezení.

Pokud je ve Snícím kameni, postava slyší podivné našeptávání, jako by někdo tiše mumlal ve spánku podivné věci, většinou nedávající smysl. Všichni ve Snícím kameni musí každou hodinu uspět v záchranném hodu na vůli (TO 10 + počet předchozích ověření), jinak upadnou do spánkovitého vytržení, ze kterého se probral jen málokdo (postavu zachrání jen zásah božstva či kouzla *prání* a *zázrak*). Postavy ve vytržení jsou v trvalém spojení s Temným bohem, což je, mírně řečeno, mysl poznamenávající zážitek.

Kouzla seslaná sesílateli pod vlivem *snové chůze* fungují ve Snícím kameni normálně a dokonce je lze sesílat i na tvory mimo Kámen (ale nijak neovlivňují okolí). Kouzla jako *dezintegrace*, *proměň skálu v bláto*, *projdi zdi* a podobná, seslaná zvenčí na kámen, sice fungují normálně, ale vyvolají hněv nejen nočních ježibab, nýbrž i samotného Tharizduna. Každý, kdo poškodí Kámen, musí uspět v záchranném hodu na vůli (TO 20) nebo zesílí jako pod vlivem kouzla *šílenství*.

V Kameni se „ztratila“ řada zkázosněnců, neochotných a neschopných opustit temné zážitky ze spojení s jejich uvězněným bohem. V současnosti se v něm vznášejí sedm kněží (troglodyt, kuo-toa, elf, půlork a tři lidé). V Kameni jsou naprosto bezmocní a neschopní reagovat na žádný podnět

Bytosti: Na zkázosněnce zde dohlíží dvojice nočních ježibab. Napadnou každého, kdo bude ohrožovat jejich poslání.

Noční ježibaby (2): 74, 90 žt (včetně +14 od kouzel *podpora* a *znesvěcená půda*); viz *Bestiář* strana 193.

Taktika: Nerozpakují se seslat *magickou střelou* nebo *paprsek slabosti* na postavy mimo Kámen, které mohou znamenat nebezpečí. Snící kámen neopustí.

Past: Jakákoli nezlá bytost, která se přiblíží na méně než 150 stop od nejvyšší úrovně Černé jehly (včetně úrovně 4 až 8), musí uspět v ověření vůle (TO 20), aby ji nepohltilo zlo místa. Neúspěch znamená bezvědomí na 1k6 minut a dočasnou ztrátu 1k6 bodů moudrosti. Hod se opakuje každou hodinu.

Část druhá: Chrám všepozření

Úroveň 6: Předzvěst změny (ÚS 11)

Na vrcholku schodiště vedoucího do místnosti (a na počátek schodiště vedoucího výše) někdo vyryl do podlahy: „Přízeň Temného boha sestoupí na ty, kteří se pro zisk mnohého odváží riskovat mnohé.“

Z opačné strany kamene volá hlas připomínající sunoucí se náhrobní desky: „Přijďte sem a zjistěte, zda se na vás usmívá přízeň bohů.“

Na druhé straně kamene, na místě označeném na mapě X se nachází kostlivá postava zahalená do černé róby sedící za kamenným fialovým stolem (ve skutečnosti oltářem). Před ní se nachází několik velkých ornamentálně vyvedených hracích karet. Za ní v půlkruhu hoří ve vysokých černých železných svícnech tucty svící.

Bytosti: Postavou je obyčejný kostlivec, očarovaný tak, aby měl +10 odolnost vůči odvracení (navíc k účinkům všudypřítomného kouzla *znesvěcená půda*) a vyšší inteligenci (hodnota 8). Karty jsou *Kartami mnoha věcí*.

Kostlivec člověk válečník: 12 žt; +10 odolnost vůči odvracení; inteligence 8; viz *Bestiář* strana 165.

Kostlivec a karty jen reprezentují moc chaosu inherentně obsaženou v uctívání Tharizduna. Líznutí si karty z balíčku je způsobem, kterak provést Rituál náhody ke cti Temného boha. Rituál sestává z bytosti se svobodnou vůlí, která nejprve oznámí, kolikátou si lízne kartu a pak si je lízne, přičemž utrpí postihy nebo obdrží výhody. Kostlivec je pouhým prostředníkem. Kdykoli si postava lízne kartu, která je pro ni špatná, kostlivec se zachichotá.

Bude-li napaden, nebude se bránit. Bude-li zničen, svíce ihned pohasnou a všichni zúčastnění na destrukci musí uspět v záchranném hodu na vůli (TO 25) nebo chytí kletbu přímo od Tharizduna. Oběti utrpí trvalý morální postih -2 na útok, hod na zranění a ověřování dovedností. Kletbu dokáží odstranit jen kouzla *přání* a *zázrak* nebo bytost božského či skorobožského postavení.

Poklad: Kostlivec má na klíně slonovinovou krabičku na karty (hodnota 100 zl).

Past: Jakákoli nezlá bytost, která se přiblíží na méně než 150 stop od nejvyšší úrovně Černé jehly (včetně úrovně 4 až 8), musí uspět v ověření vůle (TO 20), aby ji nepohltilo zlo místa. Neúspěch znamená bezvědomí na 1k6 minut a dočasnou ztrátu 1k6 bodů moudrosti. Hod se opakuje každou hodinu.



Úroveň 7: Svatyně Ztraceného

Úroveň je rozdělena do dvou částí.

1. Vstup

Místnost se ohýbá okolo mohobarevného kamene. Po podlahy jsou tu a tam zasazeny dlaždice z šedého kamene o hraně 1 stopy, které nesou symbol Temného boha. Na zdech u dveří se nacházejí čtyři tapisérie zobrazující živelnou pohromu: záplavu, zemětřesení, tornádo a požár.

Dveře nesou vytepanou ohromnou lebku vyplněnou nějakým načervenalým kovem.

Dveře vedoucí do oblasti 2 jsou železné (tvrdość 10, 60 životů, vyrazení TO 28).

Past: Jakákoli nezlá bytost, která se přiblíží na méně než 150 stop od nejvyšší úrovně Černé jehly (včetně úrovně 4 až 8), musí uspět v ověření vůle (TO 20), aby ji nepohltilo zlo místa. Neúspěch znamená bezvědomí na 1k6 minut a dočasnou ztrátu 1k6 bodů moudrosti. Hod se opakuje každou hodinu.

2. Svatyně

Ohýbaje se okolo mohobarevného kamene, vnější železné stěny nesou 12 stop vysoké a 3 stopy široké tapisérie. Každá zobrazuje jednu postavu – muže i ženu, obvykle ale nikoli vždy člověka – procházející po nějakém příšerném místě. Jedna zobrazuje podzemní bludiště, jiná spálenou pláň bez života, další temný a pokroucený les či podivnou městskou ulici. Na každé se vznášejí dojem nebezpečí, jak stíny na sebe berou hrozivé podoby, a v temných koutech se skrývá nějaká číhající hrozba.

Část druhá: Chrám všepozření

Na vzdáleném konci místnosti lze vidět malou svatyni sestávající z černé kamenné desky, na které spočívá malá dřevěná krabička vyhlížející jako drobná rakev a obyčejná lojová svíce. Na desce je velkými výraznými písmeny napsáno: „Nepřátelé Temného boha nechť zemřou ztraceni, osamoceni a neoplakáváni. Jejich bezmocné duše nechť ho nasytí, zhašeny jako bezvýznamný plamen nepotřebné svíce.“

Nic se nestane, dokud někdo nezapálí a pak nezhasí svíčku. Pak se v rakvičce objeví kousek černého ovoce připomínající třešeň. Požije-li ho postava, získá vnitřní bonus +1 k hodnotě jedné vlastnosti (určeno náhodně). V hlavách se jim ozve hluboký, dunivý hlas: „Požehnaný otroku, jako ty se i já živím energií druhých.“

Jedna z dalších postav ve svatyni trvale ztratí 1 bod hodnoty náhodně zvolené vlastnosti (nejbezpečnější způsob využití svatyně je o samotě).

Sní-li postava více než jeden kousek ovoce, zaslechne následující zprávu: „Já nejsem laskavé nebo štědré božstvo. Trp následky své chamtivosti.“

Postava zmizí, jako by byla pod vlivem kouzla *bludiště*. Bludiště, do kterého je uvržena, je místo děsivých hrozeb a zážitků přivádějících k šílenství. Postava musí uspět ve dvou záchranných hodech na vůli (oba s TO 20). Neuspěje-li v prvním, trvale se jí sníží předtím vylepšená vlastnost o dva body. Selhání v druhém znamená trvalé šílenství jako od kouzla *šílenství*.

Úroveň 8: Triáda

Jakákoli nezlá bytost, která se přiblíží na méně než 150 stop od nejvyšší úrovně Černé jehly (včetně úrovní 4 až 8), musí uspět v ověření vůle (TO 20), aby ji nepohltilo zlo místa. Neúspěch znamená bezvědomí na 1k6 minut a dočasnou ztrátu 1k6 bodů moudrosti. Hod se opakuje každou hodinu.

Všechny dveře v této úrovni jsou železné (tvrdost 10, 60 žt, vyrazení TO 28) a otevrou se jen na dotyk *arciklíče*.

Rámeček: Triáda

Triádu tvoří trojice zkázosněnců, kteří vystoupali skrze přeludy Snícího kamene, které je trvale změnily, až na pozici vůdců kultu. Jedná se v současnosti o nejmocnější žijící služebníky Temného boha. Jsou natolik hrůzní, že dokonce ani ostatní zkázosněnci nedokáží snášet jejich přítomnost. Triáda obývá tuto úroveň a jsou jedinými bytostmi s přístupem ke Svatostánku výše.

První je člověk kněz na 10. úrovni a zkázosněnec na 5. úrovni. Je členem kultu déle než kdokoli jiný a tvrdí, že pamatuje doby, kdy byl Temný bůh volný (to je nicméně lež). Za nepřirozenou délku svého života vděčí drogám, temné magii a pohlcování životní energie druhých.

Druhý je abolet kněz na 7. úrovni a zkázosněnec na 1. úrovni. Druhý je momentálně v Chrámu Živelného zla (viz Obnovený chrám oblast 30). Druhý, přestože je nejnovějším členem Triády, je ve skutečnosti nejstarším tvorem, a skrze rasovou paměť aboletů si pamatuje doby před Tharizdunovým uvězněním.

Třetí je napůl vzdušný elementál knězka na 8. úrovni a zkázosněnec na 5. úrovni. Zrodila se v živelné sféře Vzduchu a vyrůstala na dvoře Yan-C-Bin, princezny zlých vzdušných elementálů. Byla dána darem kultu Staršího oka všech živlů a vypracovala se jako kněz.

1. Vnější komnata (ÚS 9)

Na všech zdech se nachází symbol velkého převráceného černého zikuratu. Jediným vybavením místnosti je trojúhelníkový stůl se dvěma židlemi. Na ocelovém stole se nachází mísa, po stranách zdobená démony shlížejícími chtivě dolů, jako by o její obsah soupeřili (je prázdná).

V každé stěně se nacházejí železné dveře,

Občas se zde u společného jídla setkává Triáda. Protože abolet nedokáže použít židli, tak tu jsou jen dvě.

Past: Na podlaze je vyryt *symbol šílenství*. Aktivuje se, pokud se na něj podívá někdo jiný, než je Triáda.

Symbol šílenství: N 9; dosah 60 stop, ovlivní bytosti všechny v dosahu, bude aktivní po 190 minut od spuštění; záchranný hod na vůli (TO 27) neguje; prohledávání (TO 33); vyrazení mechanismu (TO 33).

Poklad: Mísa s démony funguje jako *hůlka stvoření potravy a vody* s 35 použitími.

2. Obydlí Druhého (ÚS 4)

Vstupní dveře nesou vyrytý symbol lebky obtočené chapadly. Rovněž nesou *strážný znak*, který kohokoli kromě Triády postříká kyselinou.

Strážný znak: N 4; zásleh kyseliny s dosahem 5 stop (5k8 žt); záchranný hod na reflexy (TO 20) polovina; prohledávání (TO 28); vyrazení mechanismu (TO 28).

Část druhá: Chrám všepozření

Přímo za dveřmi se nachází stěna vody, zjevně držená zde magickou mocí. Pokoj za ní vyhlíží, jako by ho vyplňovala voda. V jeho středu je naaranžována jeskyně z korálu.

Druhý se nachází v Chrámu živelného zla.

Pokoj je vyplněn vodou, ale speciální kouzlo zabraňuje vodě opustit místnost. To znamená, že postavy, které vejdou, po vyjití nebudou mokré. Jinak pro postavy platí povinnosti a pravidla obvyklá pro pobyt pod vodou. Voda je temná, takže veškeré ověřování prohledávání a všimání má postih -2.

Poklad: Korálová jeskyně je tvarována jako lůžko pro nějakou velkou bytost. Nachází se v něm 31 perel (deset růžových v hodnotě 80 zl jedna, deset bílých v hodnotě 100 zl jedna, šest stříbrných v hodnotě 120 zl jedna a pět černých v hodnotě 500 zl jedna). Při každém úspěšném ověření prohledávání (TO 20) postava najde 1k6 perel.

3. Obydlí Prvního (ÚS 16)

Z kolíků visí biče všemožných podob. Na dvou místech jsou ke stěně přikovány okovy. Propracovaný přístroj z jehel a ostnů připomínající železnou pannu je otevřen a z jeho hrotů odkapává čerstvá krev. U jedné zdi se nachází psací stůl s ocelovou deskou pokrytý papíry a hrstkou knih. U něj je zakrvácený polstrovaný řetěz. Poblíž jiné stěny stojí ocelová truhla pokrytá zlatou a rudou látkou.

Onen stroj připomínající železnou pannu je Prvního lůžko.

Bytosti: Bydlí zde První. Není-li varován, tráví zde čas drogami posílenou meditací, ze které se dokáže během 1 kola vymanit. Týrá se drogami, jehlami a hroty, což z něj na druhou stranu vytvořilo zvlášť tvrdého protivníka. Bez dlouhé róby a všezakrývající přilby jde o sice velmi starého muže, ale stále ve vynikající kondici, pokrytého jizvami (zvláště od bičování na zádech) a s kůži ozdobenou jehlami a hroty.

První: Člověk muž Knz10/ Zkázosněnec 5; 142 žt (včetně +14 od kouzel *znesvěcená půda a podpora*); viz Doplněk 3.

Taktika: První pohlíží na svou *větší chapadlovou hůl* jako na dar od Tharizduna a velice rád ji používá. Nejprve aktivuje *karmický korálek*, což mu o 4 zvýší úroveň sesilatele pro takové věci jako je dosah, trvání, zranění a tak. Pak, bude-li mít čas, sešle *medvědí houževnatost*, což mu dá navíc 30 žt a +2 k výdrž. Bude-li stále mít čas, tak na sebe sešle následující kouzla (v tomto pořadí): *magická odolnost* (MO 17), *znamení proti smrti*, *rozptyl dobro*, *pravé vidění*, *býčí síla*, *ochrana před živly (oheň)*, *magické roucho*, *imunita vůči kouzlu (magická střela, blesk, svatý úder*; při použití *karmického korálku* i *ledová bouře*), *štít víry* a *ochrana před dobrem*.

Po seslání všech vyjmenovaných kouzel bude mít TZ 34, navíc získá odrazný bonus +3 (ze *štítu víry* – ten mu sice dává bonus +5, ten se ale nesčítá s jeho +2 bonusem) a navíc +2 bonus vylepšení k TZ (z *magického roucha*).

Past: V podlaze je vyryt *symbol smrti*. Spustí se, pokud se na něj podívá někdo jiný než První.

Symbol smrti: N 9; dosah 60 stop, zabije bytosti s celkem až 150 životy; záchranný hod na výdrž (TO 27) neguje; prohledávání (TO 33); vyřazení mechanismu (TO 33).

Zvláštní *mocný strážný znak* postihne všechny v okruhu 15 stop do truhly slepotou, je-li truhla otevřena (TO 25).

Mocný strážný znak: N 7; kouzlo *slepoty* s dosahem 15 top; záchranný hod na výdrž (TO 25) neguje; prohledávání (TO 31); vyřazení mechanismu (TO 31).

Poklad: V truhle se nachází šestice *pochodní odhalení* a šest kuželů a stejný počet koulí pro *černou kadidelnici*. Rovněž tu je vak s 940 pl a v tajném falešném dně (nalezení TO 25) je *rukověť chápání* +2.

Na stole se nachází poznámky k plánu Triády. Popisují komunikaci s Temným bohem pomocí Snícího kamene a to, že před lety vytvořená živlová ohniska musí být odkryta. V každém z nich lze přivolat příslušného prince zlých elementálů a odtud může vstoupit do základní materiální sféry s mocí osvobodit Tharizduna.

Zmíněnými princí jsou:

Vzduch: Yan-C-Bin

Voda: Olhydra

Země: Ogremoch

Oheň: Imix

Poznámky zmiňují i další bytost, Kryonaxe, vládce zlého ledu, který ovšem k osvobození Temného boha potřebný není. Málokdo ví, že Starší oko všech živlů stvořilo tyto bytosti, a ještě méně ví, že Starší oko všech živlů je ve skutečnosti Temný bůh Tharizdun.

K odkrytí ohnisek (jsou popsány v kapitole 8: Ohnivě ohnisko) je nutné nalézt *drahokamy elementální síly* (každý je ztracený ve svém vlastním ohnisku) a zasadit je do *oka zapomnění*, nacházející se v oblasti známé jako Větší chrám Chrámu živelného zla.

Jakmile bude Tharizdun osvobozen, zkázosněnci přikáží magminům, aby vyvolali výbuch sopky jako důkaz oddanosti destruktivní moci božstva, které pak zničí veškerou existenci.

Vývoj: Ví-li, že ve vnitřním okruhu jsou vetfelci, přesune se První do úrovně 9, kde se bude bránit.

Část druhá: Chrám všepozření

4. Obydlí Třetí (ÚS 15)

Na oblast bylo sesláno kouzlo *zákaz*, takže bytost, která není chaoticky zlá, může vstoupit do místnosti jen při úspěchu v záchranném hodů na vůli (TO 24). Neúspěch bude znamenat i 3k6 bodů zranění (6k6 u zákonného dobra).

Ve středu místnosti se nachází mimořádně velká postel o rozloze 15 stop čtverečních. Její černé povlečení je zakrvácené a jsou do něj zapletena dvě mrtvá těla. Na jižní stěně visí dva okrouhlé stříbrné talíře o průměru 2 stopy, mezi nimiž se nachází ebenový symbol špicí dolů obrácené dvojstupňové pyramidy. Po podlaze jsou rozházeny kusy oblečení a zakrvácené nože a další nástroje.

Bytosti: Toto místo nazývá domov Třetí. Jedná se o stvoření sadistické a opovrženihodné, a nemá-li povinnosti jinde, mučí zde otroky a zajatce.

Třetí: Lidská žena napůl vzdušný elementál Knz8/ Zkázosněnec 5; 143 žt (včetně +14 od kouzel *podpora* a *znesvěcená půda*); viz Doplněk 3.

Taktika: Nebude váhat bránit se zde, kde ji podporuje kouzlo *zákaz*. Často na sebe v takových případech sesílá kouzla *býčí síla* a *medvědí houževnatost* (bude-li mít příležitost) a k tomu i *moc bohů*, *magické roucho*, *pravé vidění* a *ochrana před dobrem*.

V boji Třetí sešle na sesilatele *ticho* a pak bude bít nepřítele pomocí *výbuchu síly*, *mocného rozkazu*, *rouhání*, *zničení* a *silové klece*. Jinou taktikou, kterou použije, je, že se uzavře *zdi síly* (nejspíše doplněnou *odpuzením*), vyléčí se a sešle na sebe další obranná kouzla jako *ochranu před energií* nebo *magickou odolnost*.

Poklad: Každý ze symbolů na stěně má hodnotu 100 zl. V posteli je ukrytý *přenosný otvor* obsahující náhrdelník z platiny a opálů (hodnota 5000 zl), čtyři *lektvary zhojení těžkých zranění* a svitek s *věštěním*, *sledováním* a *éteričností*.

Úroveň 9: Svatostánek naprosté temnoty (ÚS různé)

Kdokoli vejde, musí buď vlastnit *arciklíč* nebo být do vzdálenosti 5 stop od někoho, kdo ho má.

Na úplném vrcholku věže se nachází místnost naprosté temnoty. Přesto však můžete vidět oblé černé stěny a rysy místnosti jako byste byli schopni vidět odstíny temnoty. Dva vysoké sloupy podpírají zašpičatělý strop a na zvýšeném stupni, zabírajícím třetinu místnosti, spočívají tři oltáře.

Sloupy vypadají jako dovedně vyřezávané a zdobené chapadly, lebkami, zkroucenými obličejí, hady, vířícími slunci, obrácenými stupňovými pyramidami, trojúhelníky, usmívajícími se démony a dalšími znepokojujícími představami. Oba boční oltáře jsou dokonale pravidelné černé pravouhlé desky, kdežto hlavní Velký oltář je na pohled podivně pokřivený, neforemný a organický.

Za ním se nachází ohromná stupňovitá pyramida obrácená špicí dolů, která se zdá jasně vyzařovat temnotu, dá-li se něco takového říci. Její absolutní černě vás hrozí pohltnit.

Tato temná komnata je mimořádně chladná a mrazí vás z ní zevnitř. Zdá se, že se jedná o naprosté srdce temnot ovládajících tuto věž, okruhy a celou kalderu.

Místnost je mimořádně chladná. Postavy před duši mrazícím kouzelným chladem nedokáže ochránit žádné vybavení či kouzla. Každý, kdo není oblečený v *Tharizdunově nachové róbě*, utrpí za minutu strávenou ve svatostánku 1k4 bodů zranění. Kontakt s kovovým objektem jinak než přes dlouhé rukávy rób zraní navíc za 2k4 bodů zranění. Nošení kovové zbroje způsobí v prvním kole zranění za 1k4 bodů a v každém dalším kole pak za 2k4 bodů, není-li nošena i nachová róba.

Pochodně odhalení zde fungují jako normální pochodně; žádný jiný zdroj světla zde nebude fungovat, i když postavy mohou vidět velikost a tvary místnosti.

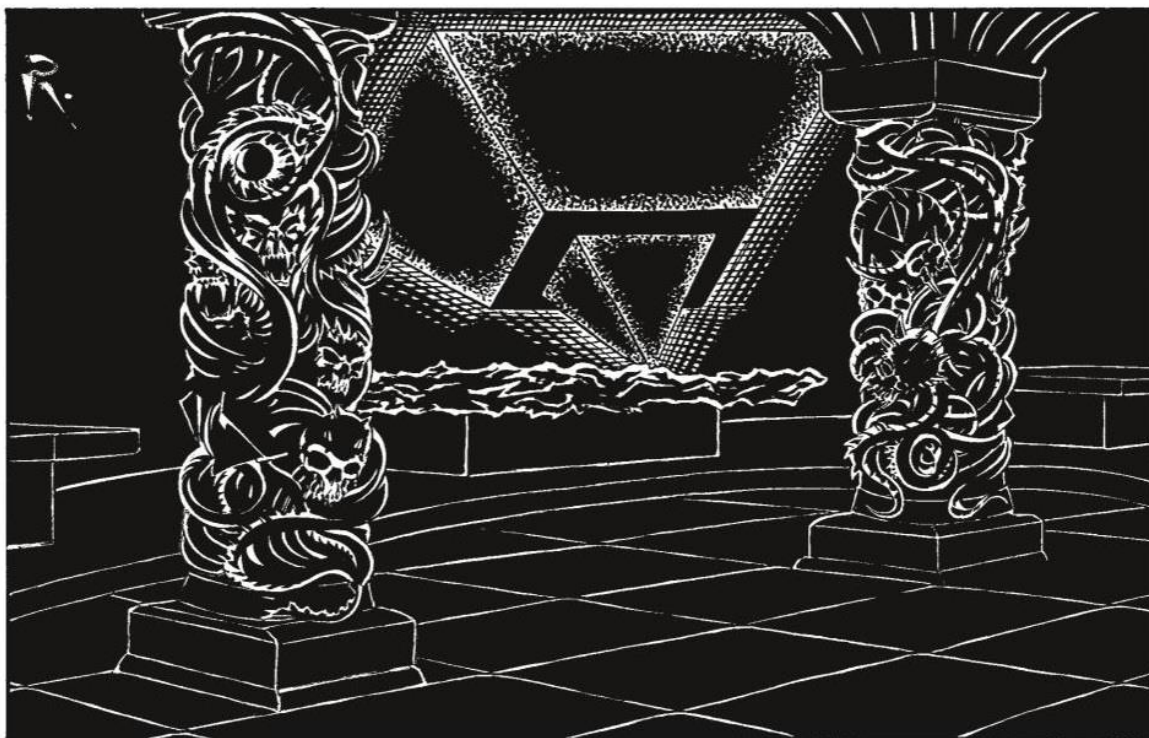
Past: Postavy musí uspět ve třech záchranných hodech na vůli (jeden kvůli kouzlu *znesvěcená půda*, jeden kvůli zvláštní iluzi a jeden kvůli pohledu na obex), aby mohly pobývat v místnosti, a další, dotknou-li se něčeho. Další záchranný hod může nastat kvůli chladu.

Přeludové nutkání (N 4): Jakmile postavy vstoupí do místnosti, musí uspět v záchranném hodů na vůli (TO 20). Neúspěch znamená upadnout pod vliv mocného přeludu, ve kterém uvidí toho, na kom jim nejvíc záleží (matka, choť, dítě, sourozenec, přítel a podobně) na Velkém oltáři připraveného k obětování statným svalnatým mužem v černé masce. Postava je přesvědčená, že se tak skutečně děje a musí uspět v dalším záchranném hodů na vůli (TO 20), jinak bude mít nutkání rozběhnout se k Velkému oltáři a pokusit se zachránit ji (a padne za obět útokům Velkého oltáře, viz níže).

Člen Triády, je-li přítomen, může později přelud využít k tomu, aby přesvědčil oběti, které neuspěly v prvním záchranném hodů, že je ve skutečnosti jejich milovaný. Oběti pak musí uspět v druhém záchranném hodů na vůli (TO 20), nebo si budou myslet, že je to pravda, a nebudou schopni dotýcného napadnout. Aktivace efektu je pro zlého kněze volnou akcí a efekt sám trvá 1k6+1 kolo.

Obex (N 6): Symbol za oltářem je prvním z nebezpečí číhajících při průzkumu chrámu. Postavy, které na něj pohlédnou, musí uspět v záchranném hodů na vůli (TO 20), jinak budou po 1k4 kola fascinovaně bez pohybu zírat a pak si hodí na další záchranný hod na vůli (TO 18). Neúspěch znamená, že jejich duši pohltní obex.

Část druhá: Chrám všepozření



Zůstane-li duše v obexu déle než 10 kol, bude naprosto a definitivně zničena (vzkříšení je možné jen po božím zásahu). Jakmile jsou záchranné hody (úspěšně i neúspěšně) odbyty, nebudou se opakovat.

Pohltní-li obex duši, jeden z duchů ve sloupech se pokusí obsadit tělo.

Pilíře nespoutaných (N 10): Pilíře, popsané v textu výše, jsou iluzí skrývající jejich skutečnou podobu sloupů fialové energie probíhající od podlahy ke stropu. Je-li iluze zrušena nebo prohlédne-li ji někdo, může si ověřit všimán (TO 15), zda si povšimne tváří a dokonce tenkých humanoidních bytostí, které se zdají svíjet v energii. Jedná se o uvězněné duchy známé jako Nezrozené – bytosti ponechané účinky menších oltářů bez těla, ale naživu. Nejedná se o nemrtvé, jelikož nezemřeli, jen skončili bez těl.

Dostupné tělo: Existuje-li poblíž dostupné tělo bez duše (nejspíš díky obexu), jeden z Nespoutaných se ho pokusí posednout. Tělo musí selhat v záchranném hodu a výdrž (TO 20), aby se tak stalo. Duše Nespoutaného se o to bude pokoušet každé kolo. Uspěje-li, je tělo postavy nyní pod kontrolou nového ducha. Posedlost Nespoutaným funguje jinak než posedlost zlovolným duchem nebo kouzelníkem za pomoci *schránky života*: Nespoutaný přijme veškeré fyzické i duševní atributy obývaného těla. Po 1k4 kolech Nespoutaný ví, jak využívat veškeré vybavené, kouzla, dovednosti a odbornosti těla a má veškeré vzpomínky postavy. Jediná věc, které se změní, je přesvědčení, které se stane chaoticky zlým.

V polovině případů (01 – 50 na k%) se Nespoutaný pokusí skrýt a bude se vydávat za postavu, jako by měl bonus + 15 k předstírání. Ve zbytku případů (51 – 100 na k%) si prostě bude užívat nové tělo a napadne po 1k4 kola všechny v okolí (pak tělo opustí).

Postava se dotkne sloupu: Není-li dostupné žádné tělo, ale postava se dotkne některého pilíře, je Nespoutaný uvolněn, takže se může pokusit vstoupit do nějakého těla (zvolí cíl náhodně) a parazitovat v něm. Postava musí uspět v záchranném hodu na vůli (TO 20), a to každé kolo, dokud je někdo v okruhu do 50 stop od pilíře, ze kterého Nespoutaný přišel.

Posedlá postava má situační postih -2 na všechny hody na útok a zranění kvůli dezorientaci a nevolnosti. Nic dalšího se nestane, dokud postava nepůjde spát, neupadne do bezvědomí nebo nebude meditoval. Tehdy se Nespoutaný pokusí převzít vládu nad tělem a uprchnout s ním. Bude ho ovládat 8 hodin, nebo dokud nepůjde spát či neupadne do bezvědomí (je-li postava v bezvědomí kvůli záporným životům, stane se tak kvůli dalšímu zranění kolo poté, co Nespoutaný převezme tělo). Když Nespoutaný přestane ovládat tělo, přebírá kontrolu postava, které nemá povědomí, co se dělo, když byla mimo. Jakékoli kouzlo, které zapudí nebo vykážou sférickou bytost, zbaví posedlosti Nespoutaným.

Menší oltáře (každý N 6): Vrcholek každého oltáře pokrývá 9 řad po 37 kouscích fialového křemene (každý v hodnotě 10 zl). Tyto oltáře slouží k menším obětem Tharizdunovi. Je-li na oltář položen jakýkoli předmět (drahokamy, zlato, mince, kouzelný předmět) v hodnotě alespoň 100 zl, zmizí. Dotkne-li se někdo oltáře bez toho, že by něco takového obětoval, je vyžadována krvavá oběť. Jakákoli živá bytost, která se dotkne oltáře, musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 20) jinak bude pohlcena. Tělo (ale nikoli vybavení a tak) postavy zmizí a duše se přidá k Nespoutaným v pilířích. Zde bude přebývat, ani živá ani skutečně mrtvá (proto nemůže vstát z mrtvých). Pomoci dokáží jen kouzla *přání* a *zázrak*: jedno obnoví tělo a druhé povolá z pilíře správnou

Část druhá: Chrám všepozření

duši (jsou jich tam stovky). Navíc za každý den strávený v pilířích postavě trvale poklesne o 1 moudrost. Jakmile postavě klesne moudrost na 0, stane se chaoticky zlou a nerozlišitelnou od ostatních Nespoutaných (postavě tak nemůže pomoci ani zásah božských bytostí). Oběť uspokojí oltář na 10 minut, po které je bezpečné se ho dotýkat, prohledávat ho a tak.

Velký oltář (N 15): Tento podivný oltář je purpurově a černě strakatý se skvrnami zelené. Přestože je kamenný, je hroudovitý a vyhlíží poněkud organicky a houbovitě. Ve skutečnosti je skutečně živý – je v něm zachycena esence mocné démonky.

Oltář slouží výhradně ke krvavým obětem. Jakákoli živá bytost, která se ho dotkne, musí uspět v záchranném hodů na výdrž (TO 20) nebo bude na 3k6 kol paralyzována. Během té doby se z oltáře vysunou úponky (ne nepodobné těm, jaké má fialová houba) s dosahem 5 stop. Úponky útočí s bonusem +15, zraňují za 1k6+4 životy a vstříknou jed (odolání TO 18), který dočasně sníží hodnotu síly a odolnosti o 1k6 bodů (jak primární tak sekundární zranění). Zabitá postava a postava, které klesne síla na 0, je ihned rozpuštěna a vstřebána oltářem.

Na oltář nemají vliv fyzické útoky ani kouzla mimo *zlom magii*, *mocné zlomení* a podobných. Zlomení magie oltáře (bere se jako seslaná sesilatelé na 15. úrovni) osvobodí uvězněnou démonku, která je na 100 let vykázána do domovské sféry. Zůstanou po ní jen dvě věci: ohromná fialová houba s VT 20 a *kostka síly*, ohnisko magie, která věznila démonku.

Navíc postavy, které slyšely hlas v oblasti 31 Obnoveného chrámu, ihned získají ony slíbené tři *přání*.

Ohromná fialová houba (VT 20): 160 žt; viz Doplněk 3.

Rámeček: Původ Velkého oltáře

Démonka Zugtmoj pomohla vytvořit původní Chrám živelného zla a chtěla ho vidět obnovený poté, co poprvé padl. Jak manipulovala s událostmi při obnově chrámového zla, poznala jeho pravé vládce. Když dobrodruzi, kteří zastavili druhý vzestup chrámu, odeslali Zugtmoj domů, Triáda sledovala stopu démonky do Propasti a přinesla ji sem v naději, že jim může být užitečná. Když s nimi dobrovolně nespolupracovala, udělali jí oltářem tohoto svatostánku.

Podúroveň 1: Katedrála bolesti

Zcela jistě na světě není větší sbírka mučících nástrojů, než zde. Jakýkoli nástroj, používaný k vyvolání bolesti, se nachází v této místnosti, počínaje prostým skřipcem a železnou pannou po mnohem komplexnější a sofistikovanější věci. Každý hlavní mučící nástroj spojují podivné trubice se zdí. Tyto trubice vyhlížejí skoro jako živé, jako žíly. Místnost zní ozvěnou výkřiků, sténání a pláče.

Bolest zde vyvolávaná proudí trubicemi do zdi a posiluje zlo místa (zejména Svatostánek naprosté temnoty). Je-li těchto třiatřicet trubic zničeno (tvrdot 0, 2 životy, přeražení TO 15), bude z nich odkapávat modročerná substance: zkapalnělá bolest. Při dotyku způsobí 6k6 bodů zranění a postižený si musí hodit záchranný hod na výdrž (TO 16), nebo ho bolest po 1k6 kol vyčerpá (pohyb poloviční rychlostí, postih -6 na sílu a obratnost). Navíc postava musí uspět v dalším záchranném hodů (na vůli, TO 16), nebo bude ořesena (morální postih -2 na hody na útok, na zranění a záchranu). Zničení trubic dlouhodobě chrám zásadně poškodí, ale v současnosti je v něm dost zla a bolesti, aby Svatostánek po týdny fungoval bez problémů.

V jižní části zdi se nachází tajná schránka, kde se nachází dva černé kamenné knoflíky. Kdokoli se dotkne toho vpravo, objeví se uprostřed úrovně 1. Kdokoli se dotkne levého, je transportován do středu podúrovně 2.

Bytosti: V současnosti zde žijí mistr torturér a čtveřice vězňů.

Yrtuk Innar je napůl zemní elementál bojovník na 10. úrovni. Vězně mučí dovedně a s podivnou nestranností. Je vybaven lépe, než by bylo možné očekávat, protože používá vybavení svých vězňů (kteří je pochopitelně chtějí zpět).

Yrtuk Innar: Napůl zemní elementál Boj10; 111 žt (včetně +14 od kouzel *podpora* a *znesvěcená půda*); viz Doplněk 3.

Festalon Girrot je Elonin kněz, který se sem dostal teprve před nedávnem. Je vděčný osvoboditelům a nabídne jim jakoukoli pomoc, zahrnuje v to i boj se zrádci.

Festalon Girrot: Elf muž Knz7; 32 žt (v současnosti 1); viz Doplněk 3.

Erdso je lidský mnich, který zde přestál měsíce nepředstavitelné bolesti. Naneštěstí, i když na to nevypadá, je beznadějně šílený. Zachráncům nabídne pomoc v boji, ale v prvním okamžiku skutečného stresu propadne zuřivosti a s mumláním náhodně napadne jak nepřátele, tak spojence.

Erdso: Člověk muž Mnch8; 50 žt (v současnosti 2); viz Doplněk 3.

Tamme a Jear jsou obyvatelkami Rastoru, které zmizely před dlouhou dobou. Tamme je člověk, Jaer ork. Jsou přítelkyně. Sice zachráncům nabídnou svou pomoc, ovšem jejich přínos bude minimální.

Tamme: Lidská žena Prb2; 7 žt (v současnosti 1) (nebojuje).

Jear: Orčí žena; 5 žt (v současnosti 1); přesvědčení neutrální; viz *Bestiář* strana 203.

Část druhá: Chrám všepozření

Taktika: Yrtuk udělá cokoli, aby ochránil sebe a místo. A to včetně přerušení trubic a počákání cíle do 15 stop zkapalnělou bolestí. Může to provést kdekoli v místnosti (trubice jsou všude), ovšem jen jednou, nanejvýš dvakrát.

Podklad: Pytel v rohu místnosti je ve skutečnosti *vak beztíže* (typ 1), který obsahuje část výbavy zajatců včetně *hůlka zhojení lehkých zranění* (25 použití), *hůlka přivolání nestvůry I* (20 použití), váček s jednou špetkou *prach nestopovatelnosti*, mistrovský kropáč, mistrovský mocný dlouhý luk (sil. 1), toulec se 7 šípy, tři drahokamy (každý hodnota 100 zl) a 75 zl.

Podúroveň 2: Vírový teleport (ÚS 11)

Na podlaze se nachází ohromná mapa, vyrytá a namalovaná do podlahy. Zdá se, že zobrazuje většinu kontinentu, jak přírodní podmínky, tak místa, s popiskami v obecné řeči. Nad mapou se nachází dvě železné tyče, kruhovou základnou spočívající v podlaze a na druhém konci ukončené spárem. Za každou z nich se nachází ještě větší tyč, zakončená železným okem o průměru 2 palce.

Naproti tyčím stojí podivná socha z purpurového a černého kamene. Je poměrně beztvará a nejvíc připomíná 9 stop vysokou svíjející se masu hadů, chapadel nebo úponků.

Průzkum ukáže, že lze docela snadno upravovat výšku tyčí. Je-li do oka vyšší tyče vložena *pochodeň odhalení*, pařátové tyče vrhají přes mapu stíny. Setkají-li se oba stíny na mapě, místnost vyplní vír energie a obraz místa setkání stínů se objeví trojprostorově nad mapou. Vstoupení do obrazu dotyčného na ono místo přenesou.

Jedná se o teleportační zařízení, které umožňuje přenos kamkoli na mapě. Zkázosněnci ho používají, když se potřebují někam dostat (obvykle v kombinaci se *slovem návratu*, je-li to možné); ostatní nižší kněží a služebníci k němu nemají přístup.

V současnosti, jsou-li použity *pochodně odhalení* a ponechá se dané nastavení, ukáže se Chrám živelného zla.

V jižní části stěny se nachází tajná schránka s dvěma černými kamennými knoflíky. Kdo se dotkne pravého, objeví se uprostřed místnosti v podúrovni 1. Levý vede doprostřed podúrovně 3.

Bytosti: Socha je ve skutečnosti kamenný golem. Dotkne-li se někdo tyčí, oživne (mezi chapadly atd. se objeví zhruba humanoidní postava) a napadne přítomné v místnosti. Přijímá rozkazy jen od Triády. Opustí-li postavy místnost a pak se vrátí, zjistí, že se mezitím vrátil do nehybnosti.

Kamenný golem: 140 žt; viz *Bestiář* strana 136.

Podúroveň 3: Příšerná knihovna

Ve středu podlahy se nachází velký černý znak v podobě planoucího černého slunce temnoty. Stěny pokrývají police plné nejrůznějších svitků, svazků a hromádek papíru, stářím zežloutlého.

Černé slunce představuje zakázané znalosti a označuje knihovnu zkázosněnců. Ta je sice poměrně malá, ale každý kousek papíru je velice vzácný a zcela prosáklý zlem. Zabývá se nekromancí, démony, d'ábly, mučením, vraždami, krádežemi, dobýváním, nestvůrami, nemrtvými, bytostmi temnot a mnoha dalšími podobnými věcmi. Každé z děl má hodnotu 5k6 zl; je jich zde asi dvě stě. Velikostí a vazbou mezi nimi vyniká jedna kniha, která se po prozkoumání ukáže být *knihou odporné temnoty*.

V jižní části stěny se nachází tajná schránka s dvěma černými kamennými knoflíky. Kdo se dotkne pravého, objeví se uprostřed místnosti v podúrovni 2. Levý vede doprostřed podúrovně 4.

Podúroveň 4: Relikviář zla

Tato malá okrouhlá místnost obsahuje jen jediný předmět: podstavec z černého čediče, pokrytého rytinami démonů provádějících lidem mnohem horší věci, než které bylo možné vidět jinde v chrámu. Na vrcholku podstavce se nachází křišťálová miska naplněná absolutně černou kapalinou.

Černá kapalina je koncentrovaným zlem: negativní energií. Dotkne-li se jí nezlá bytost, získá dvě záporné úrovně a bude na 1k6 kol ochromena. Není povolen žádný záchranný hod na odolání, k odstranění záporných úrovní je třeba uspět v záchranném hodů na výdrž (TO 20).

Do kapaliny je ponořen *talisman čirého dobra*, získaný před dávnou dobou zkázosněnci od jednoho z nepřátel. Pokoušejí se ho přeměnit na *talisman absolutního zla*, ale zatím bez nejmenšího úspěchu.

V talismanu zůstaly jen dvě použití.

V jižní části stěny se nachází tajná schránka s dvěma černými kamennými knoflíky. Kdo se dotkne pravého, objeví se uprostřed místnosti v podúrovni 3. Levý vede doprostřed podúrovně 5.

Část druhá: Chrám všepozření

Podúroveň 5: Doupe rarachů (ÚS 8)

Tato podivná místnost má tvar obráceného jehlanu. Navíc stěny jsou spíše čiré než černé, takže lze sledovat pomalu proudící magma okolo základů této podivné věže. Od stropu visí železné háky. Na jednom z nich visí mrtvé tělo, a to nejméně jeden den.

Postavy se mohou pohybovat přes strop za pomoci háků (nutné ověření šplhu s TO 10).

Postava, která spadne, skončí ve špici jehlanu, kde má postih -4 k obratnosti a síle a navíc další postih -2 za každou další postavu.

V jižní části stěny poblíž stropu se nachází tajná schránka s černým kamenným knoflíkem. Kdo se ho dotkne, objeví se uprostřed místnosti v podúrovni 4.

Bytosti: Místnost obývají čtyři raráši, maskující se jako netopýři. Jakmile se ale objeví někdo, kdo není zkázosněncem, ihned se promění a napadnou ho.

Raráši (4): 27, 26, 24, 28 (včetně +14 od kouzla *podpora* a *znesvěcená půda*); viz *Bestiář* strana 46.

Taktika: Raráši plně využijí toho, že se postavy musí jednou rukou držet háků. Zaútočí a pak odlétnou z dosahu.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Vzhledem k obtížným podmínkám, ve kterých musí postavy bojovat, odměň je za setkání navíc 10% zkušenosti.

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

Část 3: Znovuzrození Živelného zla

Nyní, ve vrchole dobrodružství, postavy budou dobře vědět, proti čemu stojí.

Plán Triády

Tharizdunův kult má plán na osvobození Temného boha v šesti krocích. Zdaleka ne všechny kroky musí následovat po sobě.

- 1) Odkrýt spodní patro Chrámu živelného zla. Vykopávkový tým obsahuje zřícího (využívajícího svůj *dezintegrační* paprsek), skupinku kamenných obrů a množství otroků sehnanych na místě (většinou skurutů).
- 2) Zasněžení Většího chrámu Staršímu oku všech živlů a vymazání jakýchkoli stop po Zugtmoji a Iuzovi.
- 3) Odkrýt brány ke čtveřici živlových ohnisek.
- 4) Nalézt *drahokamy elementální síly* a vsadit je do *Oka zapomnění*, aby brány byly opět plně funkční.
- 5) Za pomoci Šampióna Živelného zla přivolat prince živelného zla do příslušných ohnisek.
- 6) Přivést prince do vnitřní komnaty Většího chrámu, kde použijí *Oko zapomnění* k dodání dostatku sil Tharizdunovi, aby dokázal uprchnout ze svého mimosférického vězení.

Postup k současnosti

Krok 1 je skoro dokončený, krok 2 také. Přístupné je pouze Ohnivé ohnisko, do *Oka* je zasazen *ohnivý elementální drahokam* a Imix, princ Zlého ohně, obývá své ohnisko.

Zlo má vítězství na dosah, protože s jedním princem živlů a jedním zasazeným drahokamem existuje šance na osvobození Tharizduna.

Vítězství dobra

Imix je mimořádně mocný a dobrodruzi možná nebudou schopni porazit ho v boji. Nicméně stále mohou „vyhrát“, pokud mu zabrání osvobodit Tharizduna a třeba ho uvězní v ohnisku. K tomu musí najít *Oko* a skrýt ho nebo zničit, a způsobit závažné ztráty kultu v obnoveném chrámu a v Chrámu všepohlcujícího. Poté bude pro zbylé zkázosněnce nemožné shromáždit dostatek sil k vytvoření jiného.

Spojenci z Homletu

Obyvatelé Homletu viděli už dvakrát vzestup chrámu a tak jsou na stráži, aby se tak nestalo i potřetí.

Když zkázosněnci a jejich služebníci zahájili vykopávky v Chrámu živelného zla, mocní v Homletu na to zanedlouho přišli. Kanovnice Ydej povolala archóna lovce, aby prozkoumal sílu a záměry těchto nových, tajemných sil zla. Nevrátil se, a tak Ydej shromažďuje mocné z okolí a přesvědčuje je, že musí zasáhnout. Na její straně jsou: Elmo, Terjon, Rufus, Palivec, „Jaro“ (ne, byl-li měňavec odhalen), Spugnor, Ingrit a Kella (viz Zničený chrám v kapitole 3).

Vrátí-li se dobrodruzi z Chrámu všepohlcujícího a před výpravou do Chrámu živelného zla zajdou nejprve do Homletu, zastaví se za nimi Elmo. Vezme je do hradu, kde Ydej shromáždila mocné. Zde je podrobí křížovému výslechu a pak přizve k plánování. Čím více poskytnou informací, tím větší bude mít váhu jejich názor.

Elmo a Ingrit se s radostí přidávají ke komukoli, kdo bude chtít bojovat s kněžímí a jejich služebníky. Kella použila svůj *amulet proměny* (viz Doplněk 1), aby na sebe přijala podobu zlobra a připojila se k těm pracujícím v oblasti 8. Už je v chrámu a dobrodruzi se s ní v Homletu nepotkají, ale setká-li se s nimi, pomůže jim. Ostatní pomohou radou, vybavením či kouzly.

Nezajdou-li dobrodruzi do Homletu, stále mohou někoho potkat v lese kolem chrámu, kde dotyční budou hledat odpovědi. Přinejmenším jim prozradí, kudy se dostat do podzemí.

Nepřátelé z Nulbu

Na Hedrakovu radu Triáda vyzvedla v Nulbu Krásného Lareta a přivedla ho do obnoveného chrámu. Zde byl prohlášen Šampionem Živelného zla a nařídila mu vykonat rituál na povolání Imixe. Laret v testu uspěl a v současnosti je považován za největší poklad kultu. Proto je pečlivě střežen. Bude se vyskytovat v oblastech 29, 30 nebo 31 Obnoveného chrámu, popřípadě s několika svitky *ochrana před energií* v Ohnivém ohnisku.

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

Ostatní ohniska a princové

V závislosti na síle družiny se můžeš pokusit zesílit sílu kultu tím, že je mnohem blíže úspěchu. Pak si družina bude muset probojovat cestu skrze všechna ohniska, aby našla *Oko* a mohla zastavit šílený plán Triády.

To bude vyžadovat nějakou práci navíc, protože budeš muset vytvořit zbylá ohniska a osadit je vhodnými bytostmi (viz *Nestvůry* dle typu a podtypu na straně 4-5 *Bestiáře*). Také budeš muset vytvořit jednoho či více princů (za využití statistik *Imixe* jako základ). Těmi jsou Yan-C-Bin ze Vzduchu, beztvářý, vnímavý oblak; Olhydra z Vody, oživlá vodní vlna; a Ogremoch ze Země, ohromný amorfni kolos z kamene.

Kapitola 7: Obnovený chrám

Členové Triády pracují na odkrytí nejnižšího podlaží Chrámu živelného zla tak rychle, jak jen mohou.

Zabezpečení/ organizace

Zabezpečení je velice důsledné. Kultisté vědí, že kdysi šlo o hnízdo nejrozmanitějších nestvůr a vůbec nestojí o to, aby se volně potulovali. Navíc vědí, že o nich někdo ví, neb chytili archóna lovce poslaného na průzkum.

Stráže jsou nepřátelské ke komukoli, kdo nevypadá jako zkázosněnec nebo některá ze zdejších nestvůr. Nicméně poznají vražedkyni Smigmala a kouzelníka Falrinta (viz oblasti 15 a 16) a pustí je dál.

Vnější vstup

V nějaké vzdálenosti na sever a východ od chrámu leží opuštěná stodola a vesnice okolo studny. Přestože zkázosněnci dělají, co mohou, aby utajili svou přítomnost, stopy jejich přítomnosti není těžké najít pro někoho, kdo aktivně hledá. Po úspěšném ověření všimání (TO 15) si postava povšimne, že okolní vegetace je zdupaná a v okolí vesnice je několik neobvyklých mohyl z kamene. Průzkum oblasti (prohledávání TO 20) odhalí stopy značné aktivity poblíž studny, a stopování (přežití TO 15) může zjistit, že v nedávné době cestovala řada bytostí, některých docela velkých, přímo ke studni.

Hlídač (ÚS 7)

Nestvůry: Na trosky dohlíží sukuba, skrývající se v podobě půlčíka v blízkém lese (skrývání +10) a střežící studnu za pomoci kouzla *jasnosluchost/ jasnozřivost*.

Sukuba: 33 žt; viz *Bestiář* strana 47.

Taktika: Uvidí-li motat se kolem obyčejně vyhlížející lidi, vezme na sebe podobu zlobra a napadne je doufajíc, že je odstraší. Na osamocenou postavu ovšem může zkoušet *okouzlení* a pak vysátí esence.

Spatří-li skupinu dobře ozbrojených dobrodruhů, teleportuje se ke strážím v oblastech 2 a 3, které varuje. Pak půjde níže varovat zkázosněnce.

Nemá chuť bojovat, a to dokonce ani jedno kolo.

Tajný tunel

Opuštěná vyschlá studna je hluboká 20 stop. Na dně se ve stěně nachází těžké dřevěné dveře, otevírající se do tajného tunelu. Hned vedle vstupu je žebřík, který lze dát do studny a zprovoznit tak únikovou cestu.

Po 50 stop má chodba hliněné zdi vyztužené výdřevou. Pak se zužuje na pouhé 3 stopy a prochází pískovcem. Vede 100 stop jižně, pak se stáčí východním směrem a mírně klesá, kde po 200 stopách končí ve stěně 40 stop široké oválné jeskyně. Odsud se chodba, částečně se stěnami z přírodního a částečně opracovaného kamene, dále klikatí na jihozápad, aby po 540 stopách skončila v podzemní místnosti 10 x 15 stop (oblast 2D Zničeného chrámu).

Oválná jeskyně skrývá tajný vstup do vykopávek chrámu. Nachází se ve východní zdi a zakrývá ho kamenná deska na čepech (prohledávání TO 20). Chodba je 3 stopy široká a vede 600 stop obecně jižním směrem při prudkém klesání. Na konci se nachází 10 stop široký zákrut východním směrem, po 30 stopách se opět obrací na jih (to je ukázáno na mapě 24 v horním levém rohu).

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

Podzemí

Je zjevné, že jste se dostali na místo probíhajících vykopávek. Kamkoli pohlédnete, se nachází na podlaze suť a trosky, nestabilní stropy zajišťují dřevěné podpěry. Místo je vlhké, špinavé a páchne po hlíně a plísni.

Zdejší chodby jsou široké 10 stop a mají ve výšce 17 stop klenuté stropy. Není-li jinak řečeno, všechny místnosti mají klenuté stropy ve výšce 30 stop. Stejně tak není-li jinak řečeno, prostory osvětlují pohodně v železných držácích. Kultisté odklidili jen takovou část podzemí, aby se dostali k Většímu chrámu pod ním.

1. Vstup

Místnost se kdysi musela celá zhroutit – strop je nerovný a rozeklaný, bez jakýchkoli stop po kamenické práci. Nenachází se zde příliš trosek, ovšem podlaha a stěny jsou těžce poškozeny a pokrývá je vrstva prachu a šterku. Vedou odsud dvě chodby a dřevěné dveře. Dveře jsou poněkud poškozené a nevisí v pantech právě nejlépe, ovšem nevypadají, že by byly vyražené.

Jižní chodba je nízká, vysoká jen 12 stop, a končí velmi strmými schody vedoucími k padacím dveřím (a do oblasti 5).

Oboje dveře jsou lehce pootvřené.

2. Stráže (ÚS 10)

I kdy místnost je čerstvě vyklizena od trosek, stále je zde spousta prachu a stěny a podlahu zdobí různě hluboké škrábance. Poblíž západní zdi je srolována pětice slavníků, jako svého druhu stůl slouží velký balvan, nesoucí prázdný táč a tři kameninové džbány.

Bytosti: Žijí zde čtyři zlobří válečníci v plátové zbroji a zlobří barbar, velitel jich i zlobřů v oblasti 3.

Zlobři Vál4 (4): 53, 55, 61, 62 žt; viz Doplněk 3.

Trond: Zlobř muž Bbr6 87 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Zlobří využijí svůj větší dosah k flankování a zadření tolika nepřátel, kolik jen budou moci. Dají přednost boji v oblasti 1, nejlépe společně se svými druhy z oblasti 3.

3. Stráže (ÚS 9)

Tato místnost, stále částečně zasypaná, páchne močí a zvětralým pivem. Na dvou velkých kamenech položené dřevěné dveře tvoří hrubý stůl, na kterém se nacházejí kostky, nůž a velký zvířecí roh. Další kameny okolo slouží jako židle.

Kdysi šlo o místnost obývanou kouzelníkem Falrintem. Budou-li postavy pečlivě hledat (prohledávání TO 20), mohou nalézt na podlaze u dveří skoro setřený kouzelný symbol, pár svíček mezi sutí a pod kamenem rozervanou a rozlámanou zaprášenou vycpanou lítou krysu.

Tajné dveře je zvláště těžké objevit (prohledávání TO 25) a při vykopávkách je neobjevili. Falrint o nich ví, ale nemá nejmenší důvod ostatním prozradit jejich existenci.

Bytosti: Hlíďají zde čtyři zlobří válečníci v plátové zbroji.

Zlobři Vál4 (4): 52, 55, 60, 69 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Budou-li napadeni nebo zpozorují příchod vetřelců, jeden ze zlobřů zaduje na roh, čímž vyhlásí pohotovost až do oblasti 8. Dají přednost boji v oblasti 1, nejlépe společně se svými druhy z oblasti 2.

4. Tajná místnost

Vyhlíží, jako by nebyla vyklizena, jen zkáza zde byla menší. Na podlaze leží roztroušeno jen pár kamenů. Podél severní zdi u dveří se táhne pracovní stůl a stěnu lemují i police, některé zničené, ale některé stále nesoucí malé zásobníky nebo krabičky. Malé ohniště je plné sutí. U jižní stěny se nachází částečně zničený psací stůl pokrytý prachem a dvojice na zemi převržených čtecích pultů na knihy. Pod jedním leží otevřená kniha.

Ve východní části pokoje se nachází sutí pokrytý stůl, převržené křeslo s vysokou opěrkou a otevřený kabinet. Mezi sutí na stole lze spatřit železnou krabičku.

V dávných dobách šlo o Falrintovu utajenou pracovnu. Vstupní dveře lze nalézt úspěšným ověřením prohledávání (TO 25).

Poklad: Krabičky a zásobníky v policích i na stole jsou prázdné. Úspěšné ověření prohledávání (TO 15) odhalí devět drahokamů (dva v hodnotě 10 zl, osm 100 zl a jeden 500 zl) poházených mezi sutí na stole.

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

Kniha na podlaze je *grimoár tuposti*. Hrubý průzkum místnosti poblíž odhalí další knihu: *rukověť vedení a vlivu (+1)*.

V kabinetu se nachází trojice pokladniček. Všechny jsou zamčené (otevírání zámků TO 30). V první se nachází 107 pl, v druhé 310 zl a ve třetí 228 st. Klíče u sebe stále má Falrint (viz oblast 16), byť v místnosti od svého příchodu ještě nebyl. Na zadní stěně kabinetu je cosi, co vypadá jako rozbité zrcadlo.

5. Strážnice (ÚS 11)

Tato okrouhlá prostora vyhlíží jako dno šachty, nyní ve výši 15 stop ucpané sutí. Padací dveře, kdysi nejspíše dobře skryté pod dlaždicemi, se otevírají za pomoci kruhu.

Pod padacími dveřmi se nachází velmi strmé schody, vedoucí 15 stop dolů do chodby vedoucí do oblasti 1.

Bytosti: Se skoro ukončenými vykopávkami posílili zákazosněnci obvyklou stráž kamenného obra mocným zemním elementálem. Jelikož je příliš vysoký, než aby se sem vešel, bojuje částečně zanořený do podlahy (nezapomeň, že může procházet zemí a kamenem stejně snadno jako člověk vodou).

Mocný zemní elementál: 200 žt; viz *Bestiář* strana 98.

Kamenný obr: 82 žt; viz *Bestiář* strana 124.

Taktika: Zatímco elementál útočí na protivníku bouchnutím, obr se stáhne o 30 stop na východ do sálu a odsud vrhá kameny.

6. Společná místnost

Přestože omítka je popraskaná a opadaná, stále zobrazuje nespočetné černé trojúhelníky s obráceným Y, obklopené všemožnými typy očí – lidskýma, elfíma, gnómíma i mnohem nestvůrnějšíma.

Prostory na severu kdysi byly dveřmi, ovšem dveře byly zničeny a nic je nenahradilo.

Skurutí otroci v oblastech 7 sem bez problémů vidí, ale na vetřelce nijak reagovat nebudou.

7. Skurutí otroci

Tato skoro vyklizená místnost páchne potem a nečistotami. Podlahu pokrývají lůžka z hadrů, listí a slámy, obklopená nejrůznějším nářadím a dalšími nástroji. Stěny kdysi musely být pokryté mozaikou, ale není možné rozeznat, co znázorňovala.

Postavy, které prozkoumají zbytky mozaiky, odhalí dost fragmentů na to, aby poznaly, že kdysi musela zobrazovat hrůzné výjevy.

Bytosti: Každou místnost obývá dvacet skurutů, ale přítomno jich je jen 10, kteří budou bojovat jen při vlastním napadení.

Skurutí (10): 4 žt každý; TZ 11; beze zbraní a zbroje; viz *Bestiář* strana 153.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Skurutí nejsou ozbrojeni a nemají chuť bojovat. Nepředstavují žádnou hrozbu pro dobrodruhy, tak by za toto setkání neměly být žádné zkušenosti.

Postoj skurutů

Prozkoumávaly-li postavy dříve trosky chrámu (viz kapitola 3) a interagovaly se skuruty přátelsky, poznají zde mezi otroky pár známých tváří. Tito skurutí, a ti okolo nich, jsou přátelští (viz strana 149 v *Průvodce Dějmistra*), ostatní jsou indiferentní.

8. Zlobří dělníci (ÚS 7)

Po podlaze jsou roztroušeny velké slamníky s trochou nářadí a nástrojů kolem sebe. Místnost je skoro úplně vyklizená od sutě.

Kameny ve zdech jsou podivné barvy: na východě okrové, na západě mechově zelené.

Bytosti: V každé z místností žije osm zlobřů, ale přítomných jich je jen 6. Sice jsou najati kvůli hrubé práci, ovšem budou oblast bránit před vetřelci, pokud je uvidí, nebo pokud je varuje roh z oblasti 3.

Nalezení tajných dveří vedoucích do oblasti vyžaduje úspěšné ověření prohledávání (TO 25).

Zlobří (6): 27, 28, 29, 29, 30, 31 žt; viz *Bestiář* strana 198.

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla



Kella

Jedním ze zlobrů je ve skutečnosti proměněná druidka Kella, pracující zde jako špeh. Při setkání pomůže postavám tím, že napadne jiného zlobra v místnosti (budeš-li mít chuť, může se s postavami potkat v chodbě vedoucí k oblasti 6 a prokázat se jim žetonem od Ydej).

Přežije-li bitvu, poskytne postavám dobrou představu o rozvržení podzemí a tvorech zde žijících (zřící, obři, krápnitci, nějací golemové a spousta zlobrů). Prozradí postavám, že šéfem tu je abolet pohybující se v kokonu vody. Rovněž zaslechla, že kultisti zpřístupnili ohnivé ohnisko. Nakonec zmíní, že zde zahlédla Krásného Lareta a že je velmi pečlivě stráženo.

Poté, co informuje postavy, může se Kella rozhodnout pokračovat třemi způsoby:

1. Pokračovat ve špehování kultistů.
2. Může odejít informovat Ydej a další.
3. Může doprovodit postavy a pomoci jim v boji.

9. Kamenní obři (ÚS 8 nebo 10)

Tato napůl vyklizená místnost vypadá nepoužívaně.

Pro nezkušené oči kameny vypadají náhodně poházené, ale ve skutečnosti jsou sestaveny do postelí, židlí a stolu zde žijícími obry (postava se znalostí kamene, nebo jejímž úhlavním nepřítelem jsou obři, to pozná).

Bytosti: V každé místnosti žije dvojice obrů. V jihovýchodní místnosti je jen jeden obr, protože druhý je strážcem v oblasti 5. Obři byli nepostradatelní v předchozích fázích vykopávek, ale nyní pro ně není práce, jelikož už je mnohé vyklizeno. Až se začnou zpřístupňovat vstupy do dalších ohnisek, opět přijdou ke slovu.

Kamenní obři (1 nebo 2): 119 žt každý; viz *Bestiář* strana 124.

Taktika: Obři budou preferovat boj společně v centrální místnosti obývané jejich velitelem Deinem (viz oblast 10). Udělají, cokoli Dein řekne, a budou-li mu bojovat po doku, budou poskvrněni jeho zlem (budou ovlivněni magií zacílenou na zlé tvory). V tomto případě ÚS stoupne na 14.

Poklad: Mezi kameny má každý obr dovedně skrytou malou skrýš s 2k6 drahokamy (každý hodnota 50 zl).

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

10. Velitel obrů (ÚS 10)

Tato šestiboká místnost má valený strop ve výši 30 stop. Vyklizená plocha ve středu vyhlíží jako velká a poněkud nepohodlná postel z kamenů. Na vrcholu velkého plochého kamene poblíž stojí železná krabice.

Bytosti: Zřídil si zde doupě Dein, napůl pekelný kamenný obr starající se o obří dělníky. Zkázosněnci mu slíbili velkou odměnu po zpřístupnění zemního ohniska a tak udělá všechno, aby se jí dožil.

Dein: Napůl pekelný kamenný obr; 160 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Dein využije ostatní obry nejlépe, jak bude moci. Při napadení je zavolá na pomoc a bude-li to nutné, pro svou záchranu je obětuje. Nejprve použije *auru znesvěcení* k ochraně své a obřích spolubojovníků a pak se vrhne do boje se svým *+1 velkým obouručním mečem*.

Bude-li nutné ustoupit, použije *temnotu* a stáhne se do severozápadní místnosti a své pronásledovatele, vyhlíží-li někdo z nich jako mající dobré přesvědčení, oslabí *zmarem*.

Poklad: Krabice je zamčena (otevírání zámků TO 25) a klíč má Dein. Nachází se v ní 30 různých drahokamů (každý v hodnotě 100 zl).

11. Rozdrcené sochy (ÚS 4)

Když se tato oblast zhroutila, zjevně došlo k rozdrcení řady zde stojících soch. I když byla většina suti odstraněna, nejméně jedna socha zůstala. Kamenný drak se zlomenými křídly a ocasem stojí na zadních a hledí na zem. Na zemi leží velká kamenná koule s jedním okem uprostřed a spoustou olámaných kousků. Poblíž jižní zahnuté zdi leží nestvůrná humanoidní hlava s ostrými zuby a kusy něčeho, co vypadá jako zadní nohy nějaké velké kočkovité šelmy. Ve středu leží na podlaze socha 9 stop vysokého nestvůrného humanoida, kterému chybí jedna noha.

Úspěšné ověření prohledávání (TO 18) umožní postavám najít mezi úlomky pouzdro se svítkem *antimagické pole*, chráněným *ohnivou pastí*.

Ohnivá past: N 4; ohnivý výbuch s dosahem 5 stop (zranění 1k4+16); záchraný hod na reflexy (TO 16) polovina; prohledávání (TO 29); vyrazení mechanismu (TO 29).

12. Fontána zla

Příšerná tvář, vytesaná ze stejného kamene jako chodba, prská a vyvrhuje tenký čúrek vody, zachycovaný mnohopatrovým bazénkem. Voda páchne sírou a bazén je potažený zeleným povlakem.

Přestože voda hutná odporně, nemá žádné negativní efekty.

13. Zřící

Vpředu se podlaha náhle propadla do jámy hluboké okolo 15 stop s římsou širokou 1 stopu okolo severního a jižního okraje. Stěny jámy jsou tu a tam pokryté kousky zkorodovaného a zprohýbaného bronzu. Podlaha není zcela očištěná od suti, ovšem suť se někdo pokusil odklidit. Vpředu na východě se jáma rozšiřuje do osmiúhlé místnosti, kterou rovněž lemují římsa.

Jámu a mapě označují čáry okolo ní. V nižší osmiúhlé místnosti vedou klenuté průchody do menších místností a severu a jihu.

Bytosti: Zde se usadil Kex, hlaví kopáč. Odpočívá v jižní místnosti. Jeho *dezintegrační* paprsek odstranil většinu suti a vytvořil v ní stezku. Na jedné oční stopce má navlečený *prsten ochrany* (+2).

Kex, zřící: 70 žt; TZ 22; viz *Bestiář* strana 25.



Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

Taktika: Kex si vyvolil tuhle jámu kvůli rozdílným výškovým úrovním. Doufá, že vetřelci zůstanou na římskách a on bude moci tiše vzlétnout nad jámu a nepřipravené postavy počastovat ze všech očí. Stejně tak se bude snažit dostat pod létající, levitující či šplhající protivníky.

Jinak nejprve útočí nejvražednějším okem jako prvním: *dezintegrace, zaklej v kámen a prst smrti*. Až poté se pokusí *okouzlit* toho, kdo je zjevně válečník, aby napadl protivníky. Jinou taktikou je pomocí *telekineze* přesunout sesilatele na nějaké izolované místo (například ho srazit z římsy) a nasměrovat na něj *antimagický kužel*, zatímco se bude věnovat ostatním protivníkům.

Poklad: V severní místnosti má Kex velký pytel naplněný lupem sesbíraným během vykopávek: pár *elfích bot, hůlku blesků* (10 použití), 121 zl, 45 pl, šest drahokamů (každý hodnota 50 zl) a stříbrný náramek v hodnotě 220 zl. Většina toho je stále špinavá a zašlá.

14. Prázdná místnost

Místnost okolo osvětluje šedé světlo. Strop byl kdysi klenutý, ale většina se ho zhroutila. Stěny a podlaha na první pohled vypadají poškozeně, ale při podrobnějším pohledu je zjevné, že jsou jen chytře malované tak, aby připomínaly přirozený kámen, s trávou a keřky rostoucími mezi falešnými kameny. Jižní část místnosti je nevyklizená. Mezi sutí se povaluje pár roztroušených kostí a z trhlin ve vysokém stropě vane průvan.

15. Tajná místnost (ÚS 15)

Oboje tajné dveře v chodbě, vedoucí do této místnosti, mají panty na západní straně a k nalezení je nutné úspěšné ověření prohledávání (TO 22). Obě jsou zapastěné magií (viz níže).

V této vyklizené místnosti se nachází dětská postýlka, hrubý dřevěný stůl, židle a truhla. Na stěně visí dva šamšíry, katar, dva palcáty, nůž s vlnitým ostřím a pár nuncáků. Všechny zbraně jsou bohatě zdobené. Dveře na severu jsou z poloviny otevřené.

Bytosti: Smigmal Rudoruká je půlorčka vrah, která většinu času tráví v podobě půlelfky. Je spojenkyní kouzelníka Falrinta (viz oblast 16 níže), se kterým spolupracuje od dob starého Chrámu živelného zla. Ve skutečnosti to bylo jejich vedení, které umožnilo tak rychlé a efektivní vyklizení takové části chrámu. Ani dříve, ani nyní nejsou spojenci kněží – pracují jen pro svůj osobní prospěch.

Nad mapou vyklizeného podzemí (zobrazujících všechny oblasti vyjma 4, 15, 16, 26, 30 a 31) se se Smigmal sklání zkázosněnec jménem Dugart, také půlorok. Ten má Smigmal rád a radši pracuje s ní než s Falrintem, byť ten má větší znalosti.

Smigmal Rudoruká: Půlorčka žena Boj5/ Tul2/ Vrh7; 87 žt; viz Doplněk 3.

Dugart: Půlorok muž Knz10/ Zkázosněnec 2; 101 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Ví-li o příchodu vetřelců, číhá Smigmal neviditelná (za použití jejího *prstenu neviditelnosti*), s otrávenými zbraněmi, a studuje nepřátele dřív, než podnikne smrtící útok. Během studia tiše vypije všechny lektvary kromě léčivých, pak se tiše stáhne do severní chodby, kde na sebe ze svítka sešle *mocnou neviditelnost* (nezapomeň, že sesílatel musí uspět na ověření TO 8), takže o neviditelnost nepřijde ani po útoku, a přesune se zpět, aby zabíjela (je-li cíl v pohybu, podnikne příslušné změny a úpravy). Je-li vážně zraněná nebo si ji někdo všimne, uteče za Falrintem (po svých nebo za pomoci kouzla *dimenzionální dveře*).

Smigmal využije Dugarta k odvedení pozornosti a s radostí ho obětuje, aby zachránila sebe.

Dugart na sobě vždy má seslané *magické roucho*. Má-li čas na přípravu, sešle na sebe *býčí sílu, medvědí houževnatost, volnost, mocnou magickou zbraň, ochranu před energií (oheň), ochranu před dobrem* a na Smigmal *býčí sílu*. Protože v boji Smigmal nevidí, sešle léčivá kouzla na sebe a počastuje nepřátele *zmarem, přivolej nestvůru V, úderem plamene a blesky uhranutí* (viz Doplněk 2). Bude-li vážněji zraněn, spoléhá na *slovo návratu*, že ho dostane pryč. Zbožňuje na sebe seslat *uzdrav*, když si nepřítel myslí, že je ubitý.

Past: Na dveře instaloval Falrint *ohnivou past*.

Ohnivá past: N 3; ohnivý výbuch s dosahem 5 stop (zranění 1k4+14); záchranný hod na reflexy (TO 18) polovina; prohledávání (TO 29); vyřazení mechanismu (TO 29).

Zámek truhly (otevírání zámků TO 25) obsahuje Smigmalin oblíbený dotykový jed, který nazývá „karmínový rosol“, nanesený všude okolo.

Otrávený zámek: N 1; dotyk, 1k6 bodů síly/ 1k6 bodů síly; záchranný hod na výdrž (TO 16) odolání; prohledávání (TO 29); vyřazení mechanismu (TO 29).

Poklad: Truhla je zamčená (otevírání zámků TO 25) a klíč má Smigmal. Nachází se v ní zdobená dýka (hodnota 300 zl), svitek s *prestrojením* a váček s 98 pl a 435 zl, kromě nejrůznějšího oblečení nutného pro převleky.

Smigmal je sběratelkou zbraní. Všechny vystavené zbraně mají dvojnásobnou hodnotu kvůli svému zdobení. Naopak nábytek byl posbíráán z trosk a nemá žádnou hodnotu.

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

Vývoj: Dostane-li se mu dostatečného množství varování, Dugart nebude zde, ale přesune se do Většího chrámu, kde se připojí k poslední obranné linii.

16. Falrintův pokoj (ÚS 14)

Dveře jsou zamčeny (otevírání zámků TO 25) a chráněné pastí (viz níže).

Jednoduché lůžko, dvě židle, roztřesený stůl a vysoký svícen je vše, co se v místnosti nachází. Na posteli leží kniha. Vzduch naplňuje vůně z malého vykuřovadla na stole, hned vedle kožené kabely.

Bytosti: Falrint je sebestředný zlý kouzelník. Udržuje dlouhé pracovní přátelství se Smigmalem, ale zradí ji ve chvíli, kdy mu to zachrání život. Dnes je jako expert na starý chrám ve službách kultu. Platí mu dobře a tak je i život dobrý. Nemá žádný důvod místo bránit a bude-li napaden, jednoduše se *teleportuje pryč*.

Falrint: Člověk muž Kou14; 62 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Falrint instaloval *éterické dveře* vedoucí z jižní stěny do oblasti 14, takže jimi může utéct nebo získat taktickou výhodu. Stejně jako Smigmalm má v oblibě boj pod vlivem *mocné neviditelnosti* a na boj se připraví sesláním *pravého vidění*, *kamenné kůže* a *rychlosti* ve chvíli, kdy bude vědět, že nepřátelé jsou před ním.

Nebude nikde okounět a boj zahájí *prstem smrti* (proti zjevnému kouzelníkovi, čaroději nebo možná tulákovi), následovaným maximalizovaným *bleskem* (zranění 60 bodů) nebo *řetězovým bleskem* v závislosti na tom, jsou-li nepřátelé v zákrytu nebo ne. Bude-li možným cílem prvně jmenovaného Smigmala, může použít jiné kouzlo – nebo také nemusí.

Past: Na dveřích do místnosti je seslaná *ohnivá past*.

Ohnivá past: N 3; ohnivý výbuch s dosahem 5 stop (zranění 1k4+14); záchranný hod na reflexy (TO 18) polovina; prohledávání (TO 29); vyřazení mechanismu (TO 29).

Knihy na posteli je falešná Falrintova kniha kouzel. Na obalu nese *hadí znak* a uvnitř maximalizované *výbušné runy*.

Maximalizované výbušné runy: N 6; silový výbuch s dosahem 10 stop (36 bodů ohnivého zranění); bez záchranného hodu pro čtenáře, všichni ostatní záchranný hod na reflexy (TO 17) polovina; prohledávání (TO 28); vyřazení mechanismu (TO 28).

Hadí znak: N 3; čtenář znehybněn na 1k4+14 dní; zruší záchranný hod na reflexy (TO 17); prohledávání n/a; vyřazení mechanismu n/a.

Poklad: Kožená kabelka obsahuje 290 zl, devět drahokamů (každý hodnota 75 zl), *lektvar zhojení těžkých zranění* a *hůlka zaklepání* (32 použití). Kromě toho u sebe má Falrint tři klíče od truhel v oblasti 4.

Nábytek pochází z trosek (opravený pomocí kouzla *oprava*) a nemá žádnou hodnotu

Pod postelí se nachází dvě skutečné, masivní, Falrintovy knihy kouzel, skryté kouzlem *zahalení*. Každá je zamčená (otevírání zámků TO 30) a zapastěna *hadím znakem* (jako výše). V jedné se nachází triky a kouzla první až třetí úrovně; v druhé jsou kouzla úrovní 4 až 7.

17. Dělníci (ÚS 12)

Podlaha této částečně vyklizené místnosti je z holé země. Ve středu místnosti se nachází velká hromada sutí a jihozápadní roh vyhlíží jako zasypaná chodba. Ze země vyrůstá několik hub a pýchavek.

Zablokovaná chodba kdysi byla schodištěm vedoucím do horního patra.

Bytosti: Pod dohledem zlobra zde dře s kolečky při převozu kamení deset sskurutích otroků.

Skuruti (10): 4 žt každý; TZ 11, beze zbraní a zbroje; viz *Bestiář* strana 153.

Zlobr: 29 žt; viz *Bestiář* strana 198.

Taktika: Dostanou-li příležitost, skuruti se ihned obrátí proti zlobrovi. Počáteční vztah k postavám je přinejhorším indiferentní (viz oblast 7) a rozhodně budou radši mluvit než bojovat. Útok nebo špatné zacházení je odradí od vyjednávání a pak budou bojovat, jak nejlépe budou moci, s nástroji

Vývoj: Skuruti se rádi podělí o informace o vykopávkách včetně obecného rozvržení a nestvůr. Nevědí o tajných prostorách a nedokáží říct rozdíly mezi jednotlivými kněžími. Jakmile řeknou, co vědí, budou se snažit dostat z chrámu.

Poklad: Při úspěšném ověření prohledávání (TO 20) postavy v hromadě sutí najdou kosti nějakého podivného nelidského tvora (jedné z lamíí původně obývajících místnost) a *+1 krátký meč*.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Neodměňuj zkušenosti postavy za porážku skuruti v boji.

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

18. Vstup do nižšího patra (ÚS 14)

Schody sestupují na širokou podestu částečně vyklizenou od sutí. Stěny podesty zdobí nechutná mozaika zobrazující dovádějící demony, odporné slizy a houby a obří humanoidy, které tančí mezi jejich padlými, rozervanými a umučenými oběťmi.

Bytosti: Falrint očaroval (a pro jistotu je svými psionickými schopnostmi zotročil i Druhý) dva zvlášť dobře krmené krápnice, původní zdejší obyvatele. Nyní zde hlídají a napadnou každého, koho čaroděj neoznačil jako obyvatele podzemí.

Krápnice (2): 109, 123 žt; viz *Bestiář* strana 215.

Taktika: Krápnice číhají mezi padlými kameny (skrývání +18) ve východní části místnosti. Zaslechnou-li přicházející skupinu, počkají, dokud se neobjeví v místnosti alespoň dva cíle (jinak ihned zaútočí oba na stejnou oběť). Jejich šlahouny snadno dosáhnou po celé místnosti a každé kolo přitáhnou oběť o 10 stop, dokud ji nebudou moci kousnout. Například cíl na dně schodiště bude přitážen k tlamě za tři kola.

Vývoj: Bude-li čas, Druhý (viz oblast 30) podpoří krápnice sesláním *ochrany před energií (oheň)*, aby zmírnil jejich zranitelnost.

19. Železný golem (ÚS 13 nebo 15)

Velká, vcelku časem nedotčená, železná socha je jediným prvkem této hrubé trojúhelníkové místnosti. Suti je zde málo a strop je vysoko. Staré malby na zdech jsou zcela nejasné a leží zde pár útržků něčeho, co by mohly být tapiserie.

V obou místnostech se sochy (ve skutečnosti železní golemové) nacházejí na místech označených X. Je docela možné, že vetřelci se potkají s oběma najednou.

Bytosti: Tito kovoví behemoti jsou pýchou a radostí obrany kultu. Do útoku vyrazí na rozkaz zkázosněnců nebo vejde-li do střežené místnosti někdo, kdo nepronese větičku „Návrat temného boha je bezprostřední“.

Železný golem: 129 žt; viz *Bestiář* strana 136.

Taktika: Zkázosněnci, dostane-li se jim výstraha a času na přípravu, nařídí golemům, aby napadli každého, kdo bude sestupovat po schodišti a nebude jedním z nich (a nařídí dalším služebníkům, aby zůstali mimo).

Vývoj: I v případě, že dvojice golemů se bude schopná vypořádat s vetřelci, zkázosněnci podniknou další obranné kroky. Elitní zlobři z oblasti 23 přejdou chránit severní část průchodu vedoucího do Většího chrámu (oblast 29) s rozkazem zaútočit společně s golemy.

20. Obydlí zkázosněnců (ÚS různé)

Dvojice krbů v jižní zdi je vyklizená a používaná, s čerstvými sazemi okolo a se žhnoucími uhlíky. Okolo starého stolu s několika židlemi je naaranžováno pět lůžek. Na stole stojí mosazný svícen, kromě něj tu je hromada papírů a velká kniha.

U každého lůžka je malý kufr. U jižního vchodu se nachází dvojice cestovních vaků.

Zde odpočívají a mají své věci zkázosněnci pracující v chrámovém podzemí.

Kufry (ÚS 3 nebo 6): Každý z pětice kufřů je zamčený (otevírání zámků TO 30) a chráněný *strážným znakem*.

Strážný znak: N 4; dle upřesnění; záchranný hod na reflexy (TO 15) polovina; prohledávání (TO 28); vyřazení mechanismu (TO 28).

Mocný strážný znak: N 7; energie (zranění 6k8); záchranný hod na reflexy (TO 22) polovina; prohledávání (TO 31); vyřazení mechanismu (TO 31).

Každý obsahuje oblečení, osobní věci a následující:

Kufr 1: (Ohnivý znak, 3k8 bodů ohnivého zranění; reflexy TO 19 polovina) Vak s devíti drahokamy (čtyři v hodnotě 40 zl, pět v hodnotě 150 zl) a stříbrnou trumpetou (hodnota 100 zl). Klíč má Estalion (viz oblast 28).

Kufr 2: (Mocný znak chladu, 6k8 bodů zranění chladem, reflexy TO 24 polovina) *Klobouk přestrojení*, dva flakónky kyseliny, váček s 240 pl. Klíč má Tuchoš Nalred (viz oblast 28).

Kufr 3: (Znak oslepení, výdrž TO 15 neguje) *Svíce pravdy*, malá zdobená krabička (hodnota 200 zl) se zlatým náramkem (hodnota 75 zl), korálovým náhrdelníkem (hodnota 250 zl) a obsidiánovou broží (hodnota 375 zl). Klíč má Dugart (viz oblast 15).

Kufr 4: (Zvukový mocný znak, 6k8 bodů zvukového zranění, reflexy TO 22 polovina) Vak s 578 zl, krabice obsahující 34 zápalky, *elixír vizí*, *lektvar orlí velkoleposti*, *lektvar zbavení nemoci*, džbánky s *univerzálním rozpouštědlem*, *kamenným balzámem* a *Keoghtomovým mazáním*. Klíč má Zuzana Karunová (viz oblast 29).

Kufr 5: (Kyselinový mocný znak, 6k8 bodů zranění kyselinou, reflexy TO 19 polovina) *Roucho bezmocnosti*, křišťálová koule (hodnota 600 zl), zdobený hřeben, tři náboženské knihy vázané ve zlatě (hodnota 100 zl každá), *lektvar vidění ve tmě* a *lektvar ghúliho doteku*. Klíč má Maliskra (viz oblast 9 Ohnivého ohniska).

Cestovní vaky: Jeden z vaků obsahuje dva váčky noholapy, dva flakónky alchymistického ohně, pár mistrovských dýk a dýmovnici.

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

V druhém lze nalézt dopis od Hedra (viz oblast 19 Vnějšího okruhu) diskutujícího Krásného Lareta, v němž ho označuje za předpovězeného Šampióna Živelného zla, tři svitky *ochrana před živly (ohně)*, 272 zl a 59 pl.

Listiny: Listiny na stole pojednávají o plánech Triády, živlových ohnisek a postupu kultu k datům. Posledně zmíněný seznam obsahuje: najmutí Falrinta, zpřístupnění podzemí (za pomoci zřícího, obrů a otroků), nalezení Lareta, odkrytí ohnivého ohniska a povolání Imixe. Z papírů je zřejmé, že po odkrytí přístupů ke všem ohniskům je šance, že by Tharizduna mohl osvobodit i jen Imix.

Kniha: Velká kniha na stole je kopií Knihy temného oka, spisu popisujícího uctívání Staršího oka všech živlů (jiná kopie je v oblasti 122 Dolů). Přesně popisuje, jak použít jeden z černých oltářů nacházejících se v oblasti 121 Dolů nebo 34A Vodního hradu v součinnosti s *chapadlovou holí*.

Svícen: Svícen na stole je kouzelný a svítí po vyslovení hesla (hodnota 200 zl).

Vývoj (ÚS 9): Sukuba sřežící starou studnu (viz Hlídač výše) půjde s varováním právě sem. Potkají-li ji zde postavy, bude mít podobu elfky a pokusí se některou svést a *okouzlit*. Nebude-li to fungovat (a ono nejspíš nebude), může bojovat dost dlouho na to, aby upila nějaké úroveň, a pak se odteleportuje pryč.

20A. Obydlí Druhého (ÚS 6)

Chodu, spojující této pokoj a oblast 20, zastírá *trvající obraz* skladiště (sudy, krabicemi naplněné police, bedny), za kterým je *iluzorní zed'*. Dveře za zdí chrání past.

Past: Dveře do pokoje nesou *strážný znak*.

Strážný znak: N 4; vlna kyseliny s dosahem 5 stop (zranění kyselinou 3k8); záchranný hod na reflexy (TO 21) polovina; prohledávání (TO 28); vyřazení mechanismu (TO 28).

Místnost slabě páchne solí. Velká nádrž z dohromady spojených skleněných desek, z poloviny plná vody, zaplňuje většinu prostoru. Strana nádrže je 8 stop vysoká a nese symboly připomínající lebku ovinutou chapadly. Za nádrží se nachází dřevěný stolek s trojicí stočených svítek.

Abolet Druhý se nejlépe cítí ve vodě (viz oblast 30). Pláty, tvořící nádrž, si přinesl s sebou, a kněží magicky vytvořili vodu.

Bytosti: V nádrži se nachází dva skumové, komorníci Druhého. Napadnou kohokoli, kdo vstoupí do místnosti, vyjma svého pána, ovšem trvá jim jedno celé kolo, než se dostanou z nádrže.

Skumové (2): 10, 14 žt; viz *Bestiář* strana 228.

Poklad: Svitky z stole osahují duchovní kouzla: *zhoj kritická zranění, spojení a věštění*. Patří Druhému a zde jsou kvůli suchu.

Ve stěně nádrže lze zahlédnout výklenek. Osahuje pár náramků zdobených perlami a korály (hodnota 250 zl každý), pár křišťálových lahviček (každá hodnota 50 zl) s *elixírem pravdy a jedovým lektvarem*, a vodotěsný vak s 83 zl a flakónem kyseliny.

21. Otevřená prostora

Tato velká místnost je vyčištěná od suti, i když velké množství dřevěných třísek pokrývá půdu na západní straně, kde pravděpodobně byl při závalu roztrfštěn nějaký nábytek.

V jižní stěně lze nalézt staré, suti zavalený krb. Poblíž něj se nachází hromada beden, sudů a dalších přepravek.

Přepravky osahují nejrůznější zásoby pro kněží a jejich služebníky přinesené z Chrámu všepohlcujícího nebo z okolí. Jedná se o nástroje, jídlo, vodu, pokrývky a další nezbytnosti.

22. Dělníci (ÚS 4)

Velká místnost je vyklizená z poloviny. Po celé místnosti jsou roztroušeny košíky plné suti a nejrůznější nástroje.

Bytosti: Pod dohledem dvou zlobrů zde deset skurutů vyklízí suť, která bude buďto *dezintegrována* nebo vyvezena na povrch.

Skurutí (10): 4 žt každý; TZ 11, beze zbraní a zbroje; viz *Bestiář* strana 153.

Zlobři (2): 29, 31 žt; viz *Bestiář* strana 198.

Taktika: Dostanou-li příležitost, skurutí se ihned obrátí proti zlobrům. Počáteční vztah k postavám je přinejhorším indiferentní (viz oblast 7 výše) a rozhodně budou radši mluvit než bojovat. Útok nebo špatné zacházení je odradí od vyjednávání a pak budou bojovat, jak nejlépe budou moci s nástroji.

Vývoj: Skurutí se rádi podělí o informace o vykopávkách včetně obecného rozvržení a nestvůr. Nevědí o tajných prostorách a nedokáží říct rozdíly mezi jednotlivými kněžími. Jakmile řeknou, co vědí, budou se snažit dostat z chrámu.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Neodměňuj zkušeností postavy za porážku skurutů v boji.

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

23. Kasárna elitních zlobrů (ÚS 14)

Po této velmi velké místnosti je rozprostřeno sedm velkých lůžek. U každého je batoh, ať už na lůžku, pod lůžkem nebo vedle něj.

Na západním konci místnosti, poblíž jižní zdi, je mělká jáma.

V 6 stop hluboké jámě se nachází dva kusy zeleného hleny.

Bytosti: Žije zde sedm zlobrů, všechno zkušeni bojovníci, elita mezi zlobry používanými kultem.

Zlobři Boj6 (7): 43, 58, 51, 43, 56, 35, 45; viz Doplněk 3.

Taktika: Dva opečovávají zelený hlen nalezený při vykopávkách. Budou-li poprvé napadeni, spustí do něj své kyje a hodí sliz na nepřátele (hlen sice ničí obyčejné zbraně, ale kouzelné jsou proti němu prakticky odolné). Jde o dotyk na dálku, který mohou podniknout až na 40 stop. V dalším kole útočí obvykle.

Vývoj: Dostane-li se zkázosněncům varování o problémech, zdejší zlobři dostanou rozkaz chránit průchod mezi oblastmi 18 a 29. V tom případě se poněkud roztáhnou, aby nebyli všichni v dosahu jediného kouzla, a poté, co golemové z oblasti 19 zaútočí, se k nim od severu připojí.

Poklad: V každém batohu se kromě obvyklé výstroje nachází i 1k12+50 zl.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Zelený hlen je neobvyklá hrozba. Dostanou-li zlobři šanci ho využít, setkání by mělo být odměněno 110% obvyklé zkušenosti.

24. Doupě rakšasů (ÚS 10 nebo 12)

Zdejší stěny zdobí červené a zlaté závěsy. V místnosti se nachází malý stolek s černým ubrusem, velká dřevěná postel a křeslo (taktéž potažené černě). Na stole se nachází pár lidských lebek, láhev velmi dobrého vína a křehký křišťálový pohár.

Existují dvě takové místnosti, a prostor mezi nimi je prázdný. Nalezení tajných dveří vyžaduje ověření prohledávání (TO 22).

Bytosti: Každá místnost je domovem rakšasy, spojence kultu. Od jejich příchodu se opakovaně vydali na výzvědy (a jídlo) do Homletu, kde zjišťovali, kdo je kdo, a ukradli vybavení místnosti.

Rakšasa: 52 žt; viz *Bestiář* strana 211.

Známá kouzla (6/ 7/ 7/ 5): 0 – *tančící světla, strnutí, najdi magii, záblesk, slyšiny, mágova ruka, triky*; 1 – *oživlé lano, mágova zbroj, magická střela, štít, tichý obraz*; 2 – *kočičí grácie, neviditelnost, zrcadlový obraz*; 3 – *ohnivá koule, let*.

Taktika: V případě, že byli varováni, sešlou na sebe tato kouzla (v daném pořadí): *mágova zbroj, štít víry, kočičí grácie a let*. Pak na sebe vezmou podobu významné postavy z Homletu, jako je Vesta Gundigutová, kanovnice Ydej, Šipka Joman nebo Elmo. Za použití *oživlého lana* se sváží v severní místnosti a předstírají, že jsou zajatci (v případě potřeby se dokáží z pout okamžitě dostat). Využijí své vrozené schopnosti *najdi myšlenky*, aby se chovali jako osoba, za kterou se vydávají (osloví postavu, která danou postavu zná, jménem). Nezapomeň, že jelikož rakšasové mají vysokou magickou odolnost, *najdi magii, najdi zlo a rozpozněj lež* nemají velkou šanci odhalit jejich podvod.

Jakmile budou „zachráněni“, pokusí se zjistit, co postavy vědí (za pomoci otázek a *najdi myšlenky*) a budou je doprovázet do chvíle, dokud se družina nestřetne s nějakým hodnotným protivníkem. Pak se obrátí proti „zachráncům“.

Jelikož mají vysokou hodnotu magické odolnosti, budou méně váhat nechat u sebe vybuchnout *ohnivou kouli*.

Poklad: Láhev vína má hodnotu 25 zl a pohár 20 zl. Rakšasa ze severní místnosti v jedné z lebek (prohledávání TO 18) skrývá zlatý náhrdelník zdobený ametysty (hodnota 950 zl).

25. Skrytý vězeň

Této jinak prázdné místnosti dominuje velké cihlový krb s mramorovým obkladem. Na obložení se nachází několik sošek a dvojice divných tmavých žmolek připomínajících zmenšené lidské hlavy.

Sošky a lidské hlavy pochází z vykopávek. Každá má hodnotu 25 zl.

Bytosti: V severozápadním rohu se nalézá archón lovec v *dimenzionálních poutech* (uzpůsobených na míru, takže nemůže uniknout ve své psí podobě) a pod vlivem kouzla *zahalení*. Vymolala ho kanovnice Ydej, aby zjistil, co se děje v chrámu, ovšem byl přemožen a zajat. Kultisté se ještě nerozhodli, co s ním, ale mají jistotu, že se o ně kdosi zajímá, a tak jsou na stráži.

Archón lovec: 38 žt; viz *Bestiář* strana 16.

Vývoj: Osvobozený archón se připojí k zachráncům do doby, než podzemí opustí – chce pomstít své zajetí a srazit zdejší zloduchy na kolena.

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

26. Senšokův duch (ÚS 11)

Chvilíčku místnost vypadá jako dobře vybavené apartmá vhodné pro kouzelníka: elegantní nábytek z ebenu a růžového dřeva, pracovní stůl pokrytý bublajícími kádinkami a vařenými lektvary, tapetami pokryté zdi a knihovna.

Pak je to pryč, místnost je plná suť a kusů propadlého stropu. Rozdrcené kusy něčeho, co kdysi nejspíš byl nábytek, leží rozdrcené pod kameny. Rozervané hnijící tapiserie jsou nakupeny na páchnoucí hromady.

Setrvávající vize původního vzhledu místnosti je následkem toho, že zde straší bývalý obyvatel (jestliže byla Zugtmoj vrácena do své sféry – viz úroveň 9 Vnitřního okruhu – žádná iluze se neobjeví).

Bytosti: Senšok byl mocnou postavou v Chrámu živelného zla, zabitou zde, když padl. Nyní přetrvává jako duch.

Senšok: Duch Kou9; 58 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Napadne kohokoli, kdo se přiblíží. Nejprve na sebe sešle, když je éterický, *rozostření* a *rychlost*. Přijdou-li bytosti za ním do éterického plánu, použije na ně *zapuzení*. Nacházejí-li se nepřátelé na přírodní úrovni, zjeví se a použije *fantóma* a *ledovou bouři*, pak přijdou vyvolané nestvůry a nakonec *magická střela* (jako duch sice nepotřebuje studovat své knihy kouzel, ale zase nemůže změnit seznam nastudovaných kouzel).

Zničení ducha: Senšok byl oddaným stoupencem Zugtmoj; stejně jako ona netušil, že za Chrámem živelného zla stál Tharizdunův kult. Je-li Zugtmoj odeslána do své domovské sféry, je Senšok trvale zničen; jinak se po 24 hodinách obnoví.

Vývoj: Senšok hledí na purpurového červa v oblasti 27 jako na přítele a chrání ho. Je-li ohrožen, ihned mu přijde na pomoc.

27. Purpurový červ (ÚS 12)

Velkou místnost naplňuje suť. Ve východní stěně místnosti se otevírá tunel, zřejmě nedávno vytvořený, kdežto na jihozápadě je jiný, starší a poškozený.

V tunelu na východě donedávna hibernoval purpurový červ a dnes tam má doupě.

Bytosti: Senšok kdysi věznil červa v *život lapajícím zrcadle* (zrcadlo bylo rozbito při zhroucení podzemí). Červ, dezorientovaný a zmatený dlouhým vězněním, upadl do hibernace, z níž ho probudily až vykopávky před nedávnem. Dnes, přiblíží-li se někdo, napadne ho.

Purpurový červ: 220 žt; viz *Bestiář* strana 211.

Vývoj: Není-li zničen, Senšok přijde z oblasti 26 a napadne kohokoli, kdo ohrožuje červa. Červ má dost zkušeností se Senšokem na to, aby věděl, že ducha sežrat nedokáže (a navíc mu vnímání otřesů říká, že duch je nehmotný), ale ještě nepoznal, že ho duch považuje za spojence. Proto bude jednat je sám za sebe a nikoli ve spolupráci; i v případě, že postavy potkají oba najednou, červ bude útočit sám a duch následně zareaguje.

28. Velká komnata (ÚS 15)

Tato velmi velká místnost má ve středu 7 stop vysokou hromadu suti, vedou odsud dveře, některé otevřené, jiné stěží visící v závěsech a některé vyražené před futry, vedou do menších, nevyčištěných místností.

Bytosti: Dvojice zkázosněnců, Tuchoš Nalred a Estalion, je připravena popasovat se s duchem a purpurovým červem (nebo jen červem, byla-li Zugtmoj vrácena do své sféry).

Tuchoš je čníci postava s démonickou pravou rukou (viz oblast 26 Vnějšího okruhu na straně 151). Estalion je hubený, s mimořádně tmavýma očima a dlouhými vlasy. Oba nosí dlouhé volné fialové róby zakrývající všechny rysy a černé přilby s rohy, odhalující pouze oči. Oba jsou neuvěřitelně zlí, Tuchoš tyranský a destruktivní, Estalion zrádný a pletichářský.

Estalion seslal na oba *rozostření* a *medvědí houževnatost* a na sebe *podporu*, Tuchoš pak na sebe *přízeň bohů*, *moc bohů*, *mocnou magickou zbraň*, *magické roucho*, *zuřivost* (viz Doplněk 2), *spravedlivou moc*, *štít víry*, *imunitu vůči kouzlu* (*ledová bouře*, *blesk a magická střela*) a *magickou odolnost* (MO 24). Nezapomeň, že kouzla s nejkratší dobou trvání na sebe seslal jako poslední, takže má 8 kol, kdy může jednat se všemi výhodami.

Estalion: Elf muž Čar6/ Knz6/ Zkázosněnec 1; 44 žt; viz Doplněk 3.

Tuchoš Nalred: člověk muž Knz9/ Zkázosněnec 3; 93 žt; viz Doplněk 3.

Se seslanými kouzly má Tuchoš statistiky takto změněny:

Síla: 31 (+6 od *moci bohů*, +8 od *spravedlivé moci*, +2 od *zuřivosti*)

Odolnost: 24 (+4 od *medvědí houževnatosti*, +2 od *zuřivosti*, +4 od *spravedlivé moci*)

Životy: 165 (+60 ze zvýšené odolnosti, +12 od *moci bohů*, žádné životy od *podpory*, protože ty se nesčítají)

TZ: 35 (+4 od *štítu víry*, +3 od *magického roucha*, -1 za velkou velikost, +3 od *spravedlivé moci*, +4 přirozená)

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

Útoky: + 29/ +24/ +19 (bojovník 12 úrovně za *moc bohů*, +1 za *podporu*, +4 za *přízeň bohů*, +8 za zvýšenou sílu, +3 za *mocná magická zbraň*, -1 za velkou velikost od *spravedlivé moci*)

Zranění: 2k6+17 (zvětšená velikost zbraně za *spravedlivou moc*, +4 za *přízeň bohů*, +8 za zvýšenou sílu, +3 za *mocnou magickou zbraň*)

Taktika: Tuchoš se pustí do fyzického boje, kdežto Estalion ho bude podporovat kouzly, jako *znehynbi osobu*, *pavučina* a *magická střela*.

Vývoj: Budou-li se zjevně mocní útočníci blížit, oba dva se přesunou do oblasti 29. Tady Tuchoš nejprve sešle *bariéra čepelí*, aby udržel nepřátele daleko a pak na sebe sešle výše jmenovaná kouzla

29. Větší chrám (ÚS různé)

Tato široká oblast je z větší části vyklizená a zametená. Zdi jsou obložené černým kamenem a strop je přinejmenším 60 stop vysoko. Vede odsud několik zcela zhroucených průchodů; zprůchodněn je jediný, červeně natřený.

Dvojice zlatě skvrnitých pilířů stojí po bocích širokého schodiště vedoucího k oltářům. Ten má barvu průsvitného heliotropu s černým středem. Ihned za oltářem hoří dva mosazné svícny a vedle něj je velký buben-kotel. Poněkud dál za oltářem se nachází červený závěs.

Vypadá to, že probíhá nějaký druh obřadu. Ohromný zlobr, se sešitými očima a pěnou u úst, tluče na buben paličkami, na oltářích leží bez pohnutí muž a před oltářem recituje humanoid ve volné purpurové róbě s velmi dlouhými rukávy a zašpičatělou kápí. Střed oltáře vyhlíží, jako by se pohyboval. Teplota rychle klesá.

Celá místnost je znesvěcená tak, jak je popsáno u kouzla *znesvěcená půda*. Navíc k efektu *ochrana před dobrem* a profánnímu postihu -4 na odvracení nemrtvých (+4 na jejich ovládnutí) dostávají zlé bytosti ochranu před ohněm jako při použití kouzla *ochrana před energií* seslaného sesilatelem na 13. úrovni.

Oltář, svícen a buben (ÚS 8): Oltář je nový, dopravený sem přes vírový teleport (viz podúroveň 2 Vnitřního okruhu). Je nezbytnou součástí rituálu k osvobození Tharizduna.

Dotkne-li se oltáře živá bytost nebo do něj někdo silou uhodí, oltář začne mizet. Během tří kol se barva změní na průsvitnou ametystovou s černým, amorfním středem. Kdokoli se dotkne oltáře, musí si rovněž hodit záchranný hod na výdrž (TO 18) nebo bude na 1k4 hodiny paralyzován.

Zapálení svícnu a údery na buben vyvolá ze svíjejícího se středu kamene zářící zlaté oko. Všechny bytosti vidící oko musí uspět na záchranný hod na vůli (TO 20). Neúspěch vyvolá náhodně některý z níže popsaných efektů.

d% Výsledek

01-05 smrt

06-20 1k2 záporné úrovně

21-40 šílenství (jako trvale pod vlivem kouzla *zmatek*)

41-60 trvalá ztráta 1k3 bodů moudrosti

61-80 dočasná ztráta 2k6 bodů síly

81-100 dočasná ztráta 1k6 bodů odolnosti

Po 3 kolech oko vypluje z kamene a promění se na žluté vejce. Ihned se začne nadouvat (během této doby má tvrdost 5, 60 žt a rozbití TO 26). O tři kola později, není-li zničeno, dosáhne velikosti 10 stop na výšku a 6 stop na šířku a vylihne se z něj 1k3+1 salamandrů, kteří napadnou kohokoli, kdo nenosí symbol Staršího oka všech živlů.

Nejvýznamnější efekt oltáře vyžaduje přítomnost *chapidlové hole* (nacházející se v oblasti 120 Dolů, oblasti 19 Vnějšího kruhu a na úrovni 8 Vnitřního kruhu) v okamžiku, kdy se objeví oko. V tomto případě oltář získá barvu průhledného heliotropu, černá masa uprostřed se zvětší a objeví se v ní naběhlé purpurové žíly a oko je ohnivě červenooranžové (oltář se propracovává k tomuto stavu). Z oltáře se vynoří chapadla, chytí nejbližší živou bytost a pokusí se jí vtáhnout do kamene (útok +15, bonus za sílu +10, považuj za velké). Bytost vtažená do oltáře je zničena a kámen získá svou původní černou opakní barvu. Na vrcholku oltáře se objeví jeden kouzelný předmět, který si ti ve svatyni žádali, v hodnotě až 50 000 zl (je-li žádáno více předmětů, objeví se jeden náhodný).

Knihy temného oka (viz oblast 122 v Dolech, kopie je i zde v oblasti 20), zabývající se uctíváním Staršího oka všech živlů, do detailu popisuje proces aktivace oltáře. Vejce se objeví, i když bude přítomna *chapidlová hůl*, ale lze ho pouhým dotykem hole zničit.

Oltář: Tvrdost 12, 100 žt; TZ 5; rozbití TO 30. Je-li oltář rozbitý, skončí účinky kouzla *znesvěcená půda*.

Závěs (ÚS 10): Purpurový závěs je nový. Přiblíží-li se k němu někdo, kdo není chráněn září *pochodně odhalení*, vypučí z něj dvanáct chapadel a zaútočí s útočným bonusem +15. Chapadlo, které zasáhne, zahájí zápas (považuj ho za velkou nestvůru) a navíc dělá 6 bodů zranění. Kdokoli, kdo je v jednom kole zasažen třemi chapadly, musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 17), jinak bude po 10 kol pod vlivem kouzla *zpomal*. Každý, kdo bude zasažen šesti chapadly, musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 17), jinak trvale přijde o jeden bod obratnosti. Zápasící chapadla se berou, že zasáhla, takže kdokoli je chycen jedním chapadlem a zasáhnou ho dvě další, je „zasažen“ třemi a musí si hodit záchranný hod.

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla



Závěs má jeden či více příležitostných útoků na kohokoli, kdo se snaží projít (může jich mít až 12 za kolo v závislosti na počtu volných chapadel).

Závěs: 200 žt; TZ 20.

Závěs se v přítomnosti kadidla hořícího v *černé kadidelnici* (viz Doplněk 1) na 1k4+1 kol uklidní a nebude útočit.

Bytosti (ÚS 13): Zkázosněnec Zuzana Karunová se zde pokouší o rededikaci chrámu Staršímu oku všech živlů. Má *menší chapadlovou hůl* a démonickou pravou nohu (viz oblast 26 Vnějšího okruhu). V současnosti je pod vlivem kouzel *rozptyl dobro* a *magická odolnost* (MO 23). Muže na oltáři nabízí Staršímu oku všech živlů a doufá, že za něj dostane *amulet přirozené zbroje* +5.

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

I když všichni kněží Staršího oka všech živlů jsou do jisté míry nepřičetní, Zuzana je archetypem šileného kultisty. Hihňá se a vríská, zvláště v nesprávnou chvíli, a trvale mluví sama se sebou v druhé osobě. Je holohlavá a svalnatá.

Zlobr tlukoucí na buben má sešité oči, aby náhodně nezahlédl oltář. Paralyzovaný muž na oltáři pochází z Homletu a jmenuje se Agman Stope. Je vyčerpán natolik, že nedokáže racionálně myslet.

Zuzana Karunová: Lidská žena Tul2/ Knz8/ Zkázosněnec 3; 70 žt; viz Doplněk 3.

Zlobr: 29 žt; pravděpodobnost minutí v boji 50% kvůli jeho slepotě; viz *Bestiář* strana 198.

Agman Stope: Člověk muž Prb1; 2 žt (nebojuje).

Taktika: Zuzana sešle na sebe *moc bohů* a na nepřátele *usmrčení* a *výbuch síly* (viz Doplněk 2). V případě nutnosti se stáhne za závěs, ale bude muset strávit standardní akci rozsvěcením *pochodně odhalení*.

Vývoj: Hlídají-li zlobr z oblasti 23 průchod od jihu a nepřátelé přijdou z toho směru, Zuzana přejde k nim a podpoří je posíleným *zmarem*. Pak se stáhne a ze svítku uzavře průchod posílenou *zdi síly*.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Kvůli kouzlu *znesvěcená půda* odměň postavy navíc 10% zkušeností za poražené nestvůry. Za zničení závěsu postavy odměň, jako kdyby šlo o nestvůru s N 10.

Rámeček: Laret

Krásný Laret, pomazaný Šampión Živelného zla (viz Kapitola 3), je nejcennějším vlastnictvím kultu. Jen on dokáže povolát prince živelného zla, aby osvobodili děsivého Tharizduna. Proto kultisté nechtějí, aby se mu něco stalo, a velmi pečlivě jej chrání. Umístí ho do oblastí 29, 30 nebo 31, v případě, že věci půjdou pro kult špatně, v Ohnivém ohnisku (pravděpodobně poblíž Imixe), vyzbrojeného několika svítky *ochrana před energií (ohně)*. Neukradli-li je dobrodruzi, má ve svém držení předměty z Černé cisty (oblast 21A Vnějšího okruhu) určené pro Šampióna.

30. Vnitřní komnata (ÚS 17)

Oblast je mimořádně chladná, mrazící duši a zpomalující myšlení. Nachází se zde tři vejčité oltáře z černého kamene, uspořádané uprostřed podlahy do vzoru Y. Na východě a západě černé závěsy oddělují chodby nebo vedlejší místnosti.

Na jednom z oltářů se nachází velký stříbrný roh s rytinami svíjejících se chapadel.

Oblast chrání kouzlo *zákaz*, takže tvor, který není chaoticky zlý, musí uspět v záchranném hodu na vůli (TO 19), aby mohl vstoupit. Neúspěch znamená navíc 3k6 (6k6 u zákonného dobra) bodů zranění.

Chlad v místnosti je intenzivní, duši mrazící, a neochrání před ním žádné zimní oblečení nebo kouzla. Každý, kdo nenosí *Tharizdunovo nachové roucho*, utrpí 1k4 body zranění za minutu. Kontakt s kovovým objektem jinak než přes dlouhé rukávy *nachového roucha* navíc zraní za 2k4 životy. Postavy v kovové zbroji jsou v prvním kole zraněny za 1k4 body zranění a v každém dalším kole za 2k4 body, pokud nejsou chráněny *nachovým rouchem*.

Celá místnost je znesvěcená tak, jak je popsáno u kouzla *znesvěcená půda*. Navíc k efektu *ochrana před dobrem* a profánnímu postihu -4 na odvracení nemrtvých (+4 na jejich ovládnutí) dostávají zlé bytosti veškeré výhody jako při použití kouzla *podpora*.

Roh temnot: Stříbrný roh je kouzelným „klíčem“. Zaduže-li se na něj, děsivý hromový zvuk vytvoří mezi oltáři pulzující kouli temnoty. Vloží-li následně jeden z princů Živelného zla do oblastí temnoty *Oko zapomnění*, Tharizduna zaplaví přival zlé energie a má pravděpodobnost 25%, že se ze svého nezemského vězení osvobodí. V přítomnosti dvou princů pravděpodobnost stoupne na 50%, u tří na 75% a u čtyř bude osvobozen automaticky. V každém případě bude artefakt během procesu zničen. *Oko stříbrné smrti* stále zpřístupní ohniska, ale k osvobození Temného boha bude muset být vytvořeno nové *Oko zapomnění*.

Oltáře: Všechny oltáře fungují jako nástroje poutající duše tak, jak je popsáno u kouzla *uvězni duši*. Pokud zde zemře postava, její duše bude uvězněna v nejbližším oltáři a nebude se moci vrátit zpět do těla, dokud nebude zničen oltář.

Oltář: Tvrdost 10; 60 žt; TZ 5; rozbití TO 28. Je-li oltář rozbitý, skončí účinky kouzla *znesvěcená půda*.

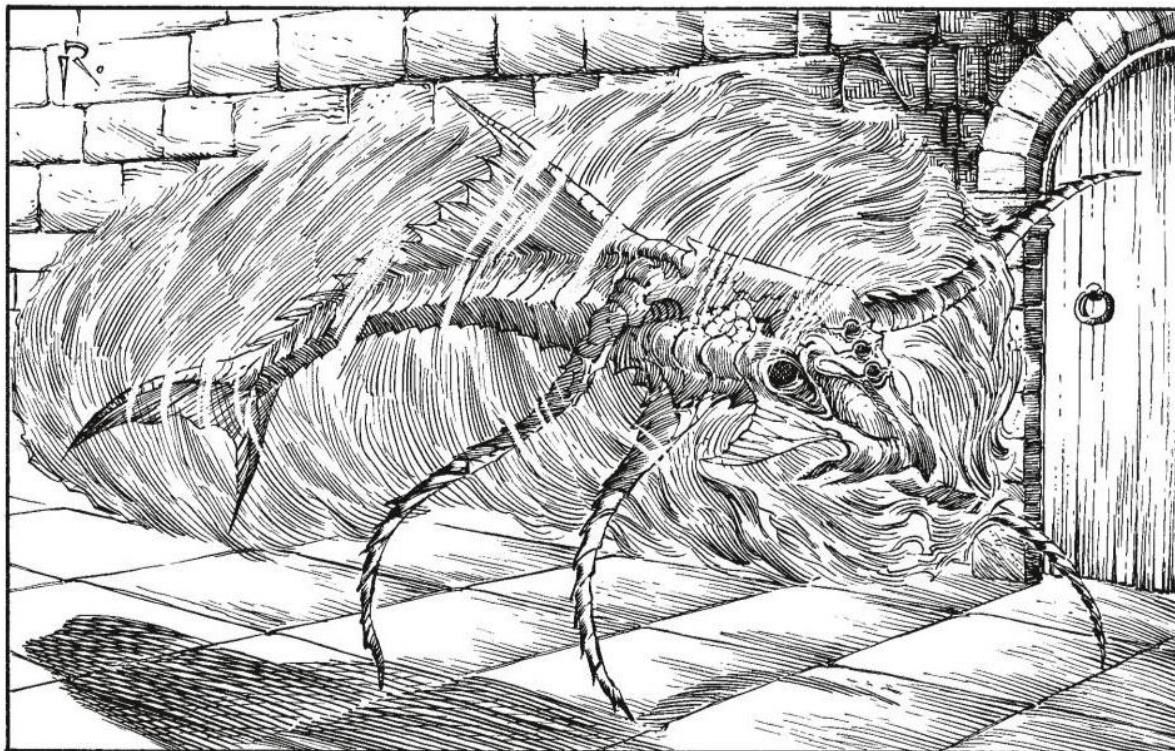
Bytosti: Abolet Druhý z Triády tráví většinu času zde. Pohybuje se v 8 stop širokém a 20 stop dlouhém levitujícím válci vody, formovaném kožovitým pouzdem ze síly. Druhý jím dokáže prostrčit chapadla, aniž by došlo k úniku vody, a táhnout pouzdro rychlostí 30 stop. Pouzdro neovlivňuje jeho schopnost sesílat kouzla, jen ho chrání před chladem místnosti a poskytuje mu bonus +4 k TZ.

V pouzdře Druhý přechovává *nižšího sférického spojence*, velkého vodního elementála. Na rozkaz opustí kokon pokrytý aboletovým slizem, takže jeho bouchnutí má stejné účinky jako aboletův slizový oblak (mimo pouzdro je elementál obvyklým způsobem zraňován chladem).

Druhý: Abolet Knz 7/ zkázosněnec 1; 175 žt; viz Doplněk 3.

Velký vodní elementál: 81 žt; viz *Bestiář* strana 98.

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla



Taktika: Druhý se ukryje za vlastnoručně vytvořenou *iluzorní zdi* mezi oblastí 30 a 31. Pomocí svých psionických schopností stvořil *čekající obraz* ohromné zduřelé houbovitě bytosti pohybuující se a čtyřech sloních nohách a mající dvě ruce a odpornou tvář pod kápí. Říká: „Jsem Zugtmoj, démonická králova hub a vládce tohoto místa. Nyní padnete před mocí bohyně.“

Obraz se pak stáhne na sever k „iluzorní“ zdi. S takovýmto krytem Druhý vyhlédne ven a sešle z hůlky *zmar* nebo *znehynbi osobu*. Postavy v místnosti si mohou ověřit všímání (TO 25), zda si všimnou nelidské tváře či chapadel vykukujících zpoza *iluzorní zdi*.

V boji abolet vypustí vodního elementála a pokusí se psionicky zotročit své nepřátele. Teprve když vyplývá tyto možnosti, pustí se do boje chapadly za podpory kouzel jako *způsob těžká zranění*.

Bude-li prohrávat, využije k úniku svítek *éterická procházka* chráněný voděvzdorným pouzdrém (otevře ho mimo pouzdro). Pokusí se najít zbylé zkázosněnce a služebníky kultu, aby připravil protiútok. Až jako poslední možnost se nabízí odchod do Ohnivého ohniska, kde se mu nakonec vypaří voda v pouzdrě (horko ho neohrožuje, protože má *prsten ovládnutí ohnivých elementálů* a je obožřivelný).

Poklad: V malé místnosti za závěsem na východě se nachází malý nezamčený kufřík, ve kterém se nachází sedm svítek *ochrana před živly* a dva svítky *ohnivý štít*.

Úprava zkušenosti pro tento případ: Druhý je zde doma a je dobře připravený na možnost útoku. Setkání by mělo být odměněno 150% obvyklého množství zkušeností (je v tom započítán bonus za účinky *znesvěcená půda*). Kvůli tomu byla ÚS zvětšena o 1.

31. Starý nexus

Tato okrouhlá místnost má 20 stop vysoké zdi a klenutý strop ještě o 10 stop vyšší. Zdi a strop zdobí hodně poničené mozaiky, zdá se z drahých kamenů. Zobrazují – dá-li se to poznat – velkolepost a dobývání a zobrazují okolní krajinu ze vzduchu nad Chrámem živelného zla. Kraj je plný nejrůznějších tvorů poddaných Chrámu. Ve středu místnosti se na 2 stopy vysokém stupni nachází zdobený stříbrný trůn pokrytý drahokamy tvořícími ponuré, chtivě hledící démonické tváře, lebky a houby. Některé z drahokamů chybí.

Toto místo kdysi nadané nezměrnou mocí přišlo o podstatnou část sil s vykazáním Zugtmoj.

Trůn lze použít k mentální komunikaci se samotnou Zugtmoj. Kdokoli na něm sedí, může slyšet její slabý a vzdálený hlas. Ten sám sebe nepředstaví, ale slíbí tři *přání* každému, kdo zničí magii velkého oltáře ve Svatostánku naprosté temnoty na vrcholku Černé jehly (viz úroveň 9 Vnitřního okruhu). Hlas slyší jen jedna postava (byla-li Zugtmoj už osvobozena, nic se nestane).

Poklad: Postavy mohou ze zdi získat 52 drahokamů. Třicet má hodnotu 10 zl každý, jedenáct 50 zl, šest 100 zl, tři 500 zl a dva 1000 zl.

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

Trůn obsahuje 333 drahokamů, ovšem poněkud poškozených, takže jejich hodnota je jen 1 zl každý.

32. Brána do ohnivého ohniska

Červený průchod vedoucí z černého chrámu mění během chůze barvu z krvavě červené na červenooranžovou. Brzy oloupané a opadané malby začínají zobrazovat plameny a okolo nich poskakující a skotačící ohnivě bytosti.

Chodba nakonec končí v obdélné místnosti s osmi špicemi. Na podlaze je z červených planoucích kamenů vytvořen symbol Ohnivého chrámu a okolo něj magický kruh o průměru 20 stop.

Do kruhu se najednou vejde až deset tvorů střední velikosti, kteří mohou být současně odesláni do Ohnivého ohniska (viz Kapitola 8).

KAPITOLA 8: OHNIVÉ OHNISKO

Pokud postavy projdou branou v oblasti 32 obnoveného chrámu, skončí v ohnivém ohnisku. Jedná se o vyhloubený vnitřek malého měsíce vznášejícího se v dílčí sféře, vytvořené silami nyní zničeného artefaktu známého jako Oko zlaté smrti. Ohnisko, nacházející se v metafyzickém smyslu velice blízko živlové sféře ohně, je místem dusivého horka, burácejících plamenů, popele a strusky.

Podmínky v ohnisku

Dílčí sféra obsahující ohnivě ohnisko se nachází poblíž doutnajícího horka živlové sféry ohně. Proto i když teplota není život ohrožujícím peklem, je stále úmorné vedro. Pohodlně se zde cítí jen ohnivě nestvůry.

Zranění prostředím

Ohnivě ohnisko je poměrně nepřátelský k jiným bytostem než s ohnivým podtypem. Bytosti utrpí každou minutu 1 bod zranění ohněm, bytosti s vodním podtypem se zde cítí zvláště nepříjemně a utrpí za minutu 2 body zranění ohněm.

Sesílání kouzel

Je zde obtížnější seslat kouzla nevhodná do takového horkého, na oheň zaměřeného prostředí. Sféra potlačuje kouzla chladného a vodního typu a kouzla povolávající elementály daného typu.

K seslání potlačovaných kouzla musí sesílatel uspět v ověření čarozpytu (TO 15 + úroveň kouzla). Selže-li ověření, kouzlo se seslat nepodaří a sesílatel o něj přijde. Při úspěchu kouzlo funguje normálně.

Fyzické rozvržení

Interiéry jsou tvořeny tmavým vulkanickým kamenem. Povrch často pokrývá popela a saze a běžná jsou i opálená místa.

Všechny dveře mají mosazné kování. Není-li řečeno jinak, mají chodby strop ve výšce 15 stop a místnosti ve výšce 25 stop.

Kamenné dveře: Tloušťka 4 palce; tvrdost 8; 60 žt; TZ 5; vyražení TO 28.

Cestování do a z ohniska

Kdokoli vlastníci buď *Oko zapomnění*, nebo *Oko stříbrné smrti* s vloženým ohnivým drahokamem se dokáže automaticky teleportovat odkudkoli z vnitřku ohniska do Ohnivé brány (viz oblast 32 Obnoveného chrámu).

I přes „blízkost“ a podobnost se sférou ohně se tam odsud nedá dostat. Proto obyvatelé ohniska vyjma ifritů nedokáží cestovat do živlové sféry (domovské sféry moha z nich) bez nějakého druhu vnější pomoci.

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

Zabezpečení/ organizace

Pokud někdo z Obnoveného chrámu nezajde do ohniska varovat obyvatele před útokem (neobvyklé, pokud sem neuteče do bezpečí), zdejší nebudou vědět, mají-li považovat nově příchozí za spojence nebo nepřátele. Postavy vydávající se za členy kultu dokáží přejít přes většinu obyvatel, kteří neznají hierarchii chrámu dost dobře na to, aby rozeznali, kdo je a kdo není kněz.

To ovšem neplatí pro Maliskru a Imixe (viz oblast 9). Maliskra zná podle tváře všechny zkázosněnce (bonus +4 k ověření všímání při odhalování převleků) a je obtížné ji oklamat (odhad úmyslů +6). Imix pohledem pozná, kdo je a kdo není následovník Staršího oka všech živlů/ Tharizduna.

Všechny bytosti v ohnisku ze strachu poslouchají Imixe a v případě ohrožení ho budou chránit.

Rámeček: Živlová sféra Ohně

Sféra se skládá prakticky jen z věčně planoucích plamenů, které nikdy nestráví své palivo. Prostředí je mimořádně nepřátelské vůči bytostem z materiální sféry. Ty postrádající odolnost či imunitu vůči ohni jsou brzy spáleny. Nechráněné dřevo, papír, látky a další hořlavé materiály prakticky ihned vzplanou a ten, kdo je oblečený do nechráněné hořlavé látky začne hořet též (viz strana 303 *Průvodce Dějmistra*). Bytosti a předměty utrpí každé kolo 3k10 bodů ohnivého zranění každé kolo pobytu ve sféře. Bytosti s vodním subtypem se cítí mimořádně nepohodlně a ty tvořené vodou (jako třeba elementálové) jsou zraňovány dvojnásob.

Tyto podmínky sice platí pro sféru obecně, ale najdou se zde místa (jezířka lávy, magmatické řeky, vulkanické prameny), kde jsou podmínky ještě mnohem horší. Gravitace je všude normální.

Klíč k ohnivému ohnisku

Řada oblastí je v současnosti prázdných, byť zde může být mnohem více obyvatel, bude-li to vhodné pro tvou kampaň.

1. Příchod (ÚS 9)

Tato místnost je kosočtverečná, se zdmi z černého vulkanického kamene a osmi uhlově šedými dveřmi s mosazným kováním. V jednom místě se nachází podivné mosazné křeslo bez opěrky určené pro velkou bytost.

Bytosti přepravované z oblasti 32 Obnoveného chrámu se objeví ve středu této místnosti.

Bytosti: Vstupu do Ohnivého ohniska velí vznešený salamandr. Navíc k +3 *velkému dlouhému kopí* nosí ještě *prsten rychlosti* (identických účinků jako *boty rychlosti*).

Vznešený salamandr: 115 žt; viz *Bestiář* strana 218.

Taktika: Salamandr nenapadne postavy vydávající se za kultisty, ale bude se ptát, co zde hledají.

V případě boje vyvolá ohromného ohnivého elementála a pak sešle *zlom magii*, aby zrušil případnou ochranu, kterou nepřátelé mají.

2. Bodaci (ÚS 10)

V místnosti stojí velký démonický idol v podobě chrliče s křídly roztaženými k útoku. Zdi nesou rytiny proudů lávy a vybuchujících sopek.

Bytosti: Na úpatí sochy číhá dvojice bodaků. Každý je vyzbrojen +2 *obouručním mečem*.

Bodaci (2): 56, 59 žt; +2 *obouruční meč*; +8 boj tváří v tvář, zranění 2k6+3, místo ostražitosti a zaměření na zbraň (bouchnutí) mají zacházení s válečnou zbraní a zaměření na zbraň (obouručný meč); viz *Bestiář* strana 28.

Taktika: Vetřelci mohou náhodě padnout za oběť pohledu bodaků, ale napadeni budou, jen rozkáže-li to Imix nebo budou ohroženi bodaci.

3. Obři (ÚS 12)

Do zdí zde jsou natlučeny ostny tak, aby tvořily lebky, znaky Staršího oka všech živlů a další podivné obrazce. Ve středu místnosti se nachází masivní železný stůl a dvojice stoliček, u stěn jsou dvě velmi velké postele.

Existují čtyři takové místnosti.

Bytosti: V každé místnosti žijí dva ohniví obři. Nudí se a netrpělivě čekají, až se něco stane.

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

Ohniví obři (2): 130, 159 žt; viz *Bestiář* strana 121.

Taktika: Obři jsou nepřátelští, ale nezaútočí, pokud nejsou varováni před nebezpečím. Například zaslechnou-li zvuky boje odjinud, připraví se k boji a předpokládají, že nejbližší neznámý, který se objeví, je nepřítel.

Jsou-li ohroženi, jeden obr, mávající zbraní, ihned zavře dveře, kdeto druhý převrátí stůl a vrhá zpoza něj (má kryt) kameny.

4. Elementálové (ÚS 10)

Reliéfy na zdech zobrazují hořící rostliny a domy, okolo kterých pobíhají lidé. Místnost vyhlíží, jako by celá hořela, ale pak si všimnete tváří vyhlížejících z ohně a pohybujících se směrem k vám.

Existují tři takové místnosti.

Bytosti: Každou z místností obávají tři mocní ohniví elementálové. Napadnou jakoukoli ne-ohnivou bytost, která se přiblíží. Předpokládají, že tvorové, na které by neměli útočit (kněží Staršího oka všech živlů), se dokáží bránit a mají prokázat svou identitu.

Mocní ohniví elementálové (zlí) (3): 171, 178, 190 žt; viz *Bestiář* strana 98.

5. Salamanří kovárna (ÚS 10)

Jak se přibližujete, slyšíte zvuk úderů kladiva do kovu.

V místnosti je několik ohnivých jam, kolem kterých se nachází kovadliny, kleště, kladiva a všemožné druhy nástrojů. Roztavený kov se shromažďuje v kalužích na podlaze, aby posléze ochladl natolik, že ztuhne.

Existují dvě místnosti. Jámy jsou hluboké 10 stop, naplněné hořícím uhlím.

Bytosti: Dře tu šestice salamandrů, ovšem polovina je v jámách a není zpočátku vidět.

Obyčejní salamandři (6): 33, 34, 38, 39, 40, 44 žt; viz *Bestiář* strana 218.

Taktika: Nestvůry chtějí vyrábět zbraně pro chrám a tak nově přichodzí ignorují, dokud nebudou napadeni nebo jinak varováni.

Poklad: Salamandři vyrobili 2k4 mistrovských dlouhých kopí, trojzubců a obouručních mečů.

6. Planoucí kostlivci (ÚS 9)

Po místnosti jsou rozházeny zčernalé kosti. Náhle se kosti začínají skládat do kostlivců, kteří vzplanou a hrozivě postupují.

Existují dvě místnosti (celkem dvacet čtyři kostlivců).

Bytosti: Kostí vytvoří dvanáct planoucích kostlivců, kteří napadnou jakoukoli ne-ohnivou bytost, která je nedokáže ovládnout.

Planoucí kostlivci (12): 25, 30, 31, 31, 32, 32, 33, 34, 37, 39, 40, 40 žt; viz Doplněk 1.

7. Ifriti (ÚS různé)

Stěny této místnosti pokrývají mosazné desky zdobené propracovanými leptanými vzory, které jsou poněkud výhružné. Jediným kusem vybavení místnosti je ohromná, umně rytá mosazná truhla a velká mosazná mísa s vařeným masem na ní.

Oblasti na mapě 26 označené P nesou *stálý obraz* nesmírného ohnivého draka civějícího kolem rohu a dívajícího se ke dveřím. Má za úkol vyděsit vetřelce.

Past (každá ÚS 10): Každá oblast označená na mapě jako T je propadlo hluboké 60 stop, naplněné v posledních 10 stopách magmatem.

Propadlo (hloubka 60 stop): N 13; zranění 6k6, lávové dno 20k6 za kolo; záchranný hod na reflexy (TO 20) vyhnutí se; prohledávání (TO 21); vyřazení mechanismu (TO 20).

Bytosti (ÚS 10): V místnosti bydlí dva ifriti.

Ifriti (2): 60 žt; viz *Bestiář* strana 115.

Taktika: Ifriti obvykle použijí *mlžnou podobu* a nalákají protivníky k pronásledování přes propadla, nebo se zneviditelní, aby mohli protivníky překvapit v boji tváří v tvář.

Poklad: Truhla je zamčená (otevírání zámků TO 30) a obsahuje 981 pl, 3549 zl, 4320 st, a 8364 md. Klíč má jeden z ifritů.

Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

8. Démon (ÚS 13)

Tato dlouhá místnost páchne po smrti a rozkladu. Po celé své délce je zdobena těly přibodnutými k černé kamenné stěně, která jsou díky horku částečně vařená. Na konci tohoto dlouhého krvavého koridoru se nachází oválný pokoj plný kostí a polámaných zbraní. Vzdálenější stěna nese krví namalovaný symbol Staršího oka všech živlů.

Bytosti: Místnost obývá glabrezu. Sice se jedná o služebníka Staršího oka všech živlů, ovšem nesnáší Imixe a přijde mu na pomoc jen na výslovný rozkaz. Zatím čeká na svou chvíli, protože ví, že za ním nakonec Triáda zajde – což nikdo neví, démon vlastní zbývající *drahokamy elementální síly*.

Glabrezu: 80 žt; viz *Bestiář* strana 43.

Taktika: Démon sice patří mezi nejvíce zlé bytosti v ohnisku, ale také mezi tvory, kteří si nejspíše popovídají s dobrodruhy, zvláště budou-li předstírat, že patří ke kultu. Prozradí jim, kde je Imix, a že ho „Šampion Živelného zla“ před nedávnem vyvolal. Dále jim prozradí, že ostatní ohniska nelze zpřístupnit, dokud nebudou odkryty jejich brány v Chrámu živelného zla a dokud nebudou nalezeny příslušné *drahokamy elementální síly* (při tom se zle usměje).

Poklad: V ústech každé ze tří visících těl se skrývá jeden ze tří zbývajících *drahokamů elementální síly*. Ty jsou třeba ke kompletnosti *Oka zapomnění* nebo *Oka stříbrné smrti*.

9. Imixův trůn (ÚS 17)

Tento dlouhý sál okrouhlých ohnivých jam má na jednom konci do podlahy zasazený bílostříbrný kruh, okolo kterého jsou na stěnách namalovány obrazy šedého kouře. Na druhém, užším, konci spočívá masivní trůn, který vyplňuje výklenek. Je vytvořen ze skla vyplněného burácejícím plamenem, takže vyhlíží, jako by byl jen z ohně. Z vrcholku trůnu se lesknou dva velké rubíny.

Strop je nejméně 50 stop vysoko. Nad trůnem rudě žhnou runy nápisu.

Runový nápis je v ignanštině a říká: „Zde je Imix, princ Živelného zla, pán Ohně“.

Je-li zpřístupněno Vzdušné ohnisko, kruh do něj dokáže přepravit až osm postav najednou. V současnosti ovšem nefunguje.

Bytosti: V místnosti se nachází dvě bytosti. První je Maliskra, vyslankyně kultu starající se o pohodlí zdejších bytostí dokud nepřijde čas k osvobození Temného boha. Tato napůl medúza napůl ohnivý elementál byla pro podobnou úlohu kultem dlouho vychovávána. Její šupiny jsou jasně rudé a její oči žhnou žlutou sirnatou září. Vlastní *Oko zapomnění*.

Druhou bytostí je samozřejmě Imix, 50 stop vysoká planoucí masa zhruba humanoidního tvaru s jediným rozpoznatelným rysem, bíle planoucíma očima. Je ozbrojen gigantickým +2 *planoucím obouručním mečem* posázeným rubíny (jeho hodnota je 10 000 zl). Imix je neuvěřitelně nadutý a sebevědomý, že se brzy bude podílet na zničení všeho propuštěným Tharizdunem – což je idea, která se mu velice zamlouvá.

Maliskra: Ohnivý poloelementál/ polomedúza žena Knz5/ Zkázosněnec 1; 71 žt; viz Doplněk 3.

Imix, princ zlého Ohně: 342 žt; viz Doplněk 3.

Taktika: Maliskra ví, jak důležitý je Imix pro její záležitosti a rozhodě ho neopustí. Bude-li mít příležitost k přípravě na boj, sešle na sebe *medvědí houževnatost, býčí sílu, štít víry*.

V boji se bude držet dál a pokusí se co možná nejdéle využívat kouzla (*znehynbi osobu, slepota/ hluchota, rozkaz a svitek zmar*) a pohled. Imix bude s radostí bojovat na blízko a pokusí se rozsekat nepřátele svým mečem tak rychle, jak to jen bude možné, přičemž bude prakticky ignorovat, že má nějaké kouzelné schopnosti.

Poklad: Navíc k ostatním předmětům zde mají rubíny v trůnu hodnotu 5000 zl každý.



Část třetí: Znovuzrození Živelného zla

10. Brána do Vodního ohniska

Do místnosti s velkým modrým čtvercem zasazeným do podlahy vede dlouhý a široký průchod, jehož stěny zdobí reliéfy oblak páry.

Je-li zpřístupněno Vodní ohnisko, čtverec do něj dokáže přepravit až osm postav najednou. V současnosti ovšem nefunguje.

11. Brána do Zemního ohniska

Do podlahy této trojúhelné místnosti je zasazen velký hnědý trojúhelník. Vzdálenější stěna nese ohromnou hrubou malbu zobrazující z nočního nebe padající hořící kámen, který ničí město.

Je-li zpřístupněno Zemní ohnisko, trojúhelník do něj dokáže přepravit až osm postav najednou. V současnosti ovšem nefunguje.

Další setkání

Ohnivě ohnisko je jen řídce zalidněno. Je-li potřeba více setkání, přidej jedno či více z následujících setkání, a to jak náhodně, tak jako obyvatele některé z místností.

- Šest ohnivých mefitů (ÚS 8); viz *Bestiář* strana 184.
- Sedm parních mefitů (ÚS 8); viz *Bestiář* strana 184.
- Šest lávových mefitů (ÚS 8); viz *Bestiář* strana 184.
- Osm rastů (ÚS 11); viz *Bestiář* strana 213.
- Pyrohydra s jedenácti hlavami (ÚS 12); viz *Bestiář* strana 156.
- Rudý drak, mladý dospělý (ÚS 12); viz *Bestiář* strana 75 (nebo použij statistiky uvedené u Chymona, draka z oblasti 1 Vnějšího okruhu – viz Doplněk 3).

Doplňky

Dodatek 1

Nové kouzelné předměty

Amulet proměny: Nositel tohoto předmětu na sebe může seslat kouzlo *proměň* bez omezení doby trvání (nebo dokud není amulet sejmuto, zničen nebo zlomen). Novou formu může nositel přijmout pouze jedenkrát za den. Do své vlastní podoby se však nositel může vrátit kdykoliv chce.

Úroveň sesilatele: 7; *Vyžaduje:* Výroba divotvorných předmětů, *proměň sebe*; *Tržní cena:* 11 200 zl; *Váha:* -

Bezdný hrnek: Vyřknutím příkazu se tento na první pohled obyčejný hrnek naplní 12 uncemi vody, levného piva nebo řídkého vína (podle volby majitele). Lze použít třikrát za den.

Úroveň sesilatele: 1; *Vyžaduje:* Výroba divotvorných předmětů, *stvoř vodu*; *Tržní cena:* 800 zl; *Váha:* -

Černá kadidelnice: Kadidelnice pro hořící kadidlo (nevím, jestli existuje nějaká jiná :-) pozn. překl.), ve tvaru černého vejce (je odklápěcí, umožňuje tak vložení dalšího kadidla). Kadidelnice má na svém povrchu otvory, kterými se z ní šíří vůně kadidla. Pokud je použita v chrámech zasvěcených Tharizdunovi, má několik Zvláštních schopností. Většina z nich je obranného charakteru. (Vlastnosti kadidelnice jsou popsány v jednotlivých místnostech, kde má kadidelnice nějaký efekt). Zvláštní schopnosti kadidelnice se projeví, pouze pokud je jako kadidlo použito *kadidlo snění* (viz níže).

Úroveň sesilatele: 10; *Vyžaduje:* Nemůže být vyrobena (tajemství výroby je již zapomenuto); *Tržní cena:* není; *Váha:* 1 lb.

Dračí karaktér: Jde o kouzelnou kapalinu. Jeden lok umožní seslat sesilateli seslat daný den navíc jedno kouzlo 1. úrovně. Musí-li si sesílatel připravovat kouzla denně, musí se jednat o jedno z kouzel připravených, byť třeba i už seslaných.

Silná proměna, *úroveň sesilatele:* 17; *vyžaduje:* Výroba divotvorných předmětů; *tržní cena:* 250 zl; *váha:* -.

Chapadlová hůl: Hůl se objevuje ve dvou variantách: jako menší a větší. Obě vypadají jako dlouhé, vlnité hole z neznámého (ale pravděpodobně organického) materiálu. Menší hůl končí třemi „větviemi“ kdežto větší šesti.

Po rozkazu větve ožijí a zápasí jako chapadla s vlastním útočným bonusem (včetně bonusu vylepšení hole +3 a nikoli s bonusem nositele. Útoky hole se považují za standardní akci nositele.

Útoky chapadel se řídí běžnými pravidly pro zápas vyjma dvou výjimek: útoky nevyvolávají příležitostné útoky a nositel se nemusí přesunout na stejné místo jako je cíl, aby mohl pokračovat v zápase. Chapadla a nikoli nositel hole jsou považovány za zápasícího (a držitel netrpí žádnými nevýhodami). Považuj hůl pro účely Zvláštního modifikátoru velikosti pro ověřování zápasu za bytost střední velikosti.

Každá hůl navíc má jednu unikátní schopnost ovlivňující každou bytost, které se v jednom kole dotýkají všechna tři/ všech šest chapadel (bez ohledu na to, zda skutečně sevrou cíl).

V případě menší hole musí cíl uspět v záchranném hodu na výdrž (DC 14), nebo bude po 12 kol pod vlivem kouzla *zpomal*. Zasáhne-li tři chapadla větší hole, cíl musí uspět v záchranném hodu na vůli (DC 14), nebo bude pod vlivem kouzla *uvrhní kletbu* (trvalý postih vylepšení -4 na útoky, záchranné hody a hody na ověřování). Zasáhne-li všech šest chapadel, musí si cíl hodit na záchranný hod na výdrž (DC 17), jinak trvale přijde vysátím o jeden bod obratnosti

Každé chapadlo má tvrdost 10, 20 žt a DC vytržení 30.

Hůl	útoků	útočný bonus/ ověření zápasu	zranění	síla
Menší	3	+9	6 bodů	16
Větší	6	+15	9 bodů	22

Do ověření zápasu a zranění je započítán bonus za sílu hole

Úroveň sesilatele: 12; *vyžaduje:* Výroba žezel, *oživlé objekty*, *uvrhní kletbu* (jen větší), *Evardova černá chapadla*, *zpomal* (jen menší); *tržní cena:* 21 000 (menší) a 57 000 zl (větší); *váha:* 3 libry.

Chitinové brnění: Nemagické brnění vyrobené s kůže obřích brouků, jako je třeba obří brouk roháč. Díky tomu, že je vyrobeno z organického materiálu, má v ní nositel větší volnost pohybu než v normálním brnění dané třídy. Má stejné vlastnosti jako mistrovský kyrys, pancíř nebo plátová zbroj. Navíc zvyšuje maximální bonus za Obratnost daného typu brnění o +1. Tajemství výroby těchto zbrojí znají pouze troglodytí mistři.

Úroveň sesilatele: není; *Vyžaduje:* Nic; *Tržní cena:* 500 zl (kyrys), 900 zl (pancíř), 1 800 zl (plátová zbroj); *Váha:* Stejná jako u normálního brnění daného typu.

Doplňky

Kadidlo snění: Toto černě zbarvené kadidlo vyrábí vyznavači Tharizduna pro své *černé kadidelnice* (viz výše) a *louče odhalení* (viz níže). Kadidlo určené pro *černé kadidelnice* má tvar koule, zatímco pro *louče odhalení* má tvar kužele. Kadidlo nemá žádný efekt, pokud není zapáleno v jednom z předmětů zde uvedených.

Úroveň sesilatele: 3; *Vyžaduje:* Výroba divotvorných předmětů, *temnota*; *Tržní cena:* není; *Výrobní cena:* 25 zl; *Váha:* -

Kladivokoule: Magická koule o průměru čtyři palce, vyrobená ze stříbra a posázená malými rubíny. Po jejím obvodu jsou vyleptané čtyři symboly kovadliny a kladiva, svaté symboly boha Moradina. Pokud je koule pozvednuta do výše a jsou vyřčena aktivační slova, přivolají čtyři obrovská kladiva. Zbraně se počítají jako *duchovní zbraň*, při zásahu však působí 3k6 zranění. (Na kladiva se není potřeba soustředit ani držet kouli zvednutou). Kladivokouli lze použít jedenkrát za den.

Úroveň sesilatele: 7; *Vyžaduje:* Výroba divotvorných předmětů, *duchovní zbraň*, *mocná magická zbraň*; *Tržní cena:* 2,500 zl; *Váha:* -

Medailon spojení: Jednou za den může nositel amuletu vytvořit telepatické pouto (stejně jako *Raryho telepatické pouto*) s jednou osobou na dobu jedné minuty. Vzdálenost, na kterou kouzlo účinkuje, je jedna míle.

Úroveň sesilatele: 9; *Vyžaduje:* Výroba divotvorných předmětů, *Raryho telepatické pouto*; *Tržní cena:* 5 000 zl; *Váha:* -

Oddané oko: Tento drobný předmět ptačího tvaru umožňuje majiteli po vyslovení aktivačního slova dívat se jeho očima. Oko má AC 18, tvrdost 8, 5 žt a nedokáže se samo pohybovat vyjma otáčení hlavy. Neexistuje žádné ohraničení vyjma toho, že majitel musí být ve stejné sféře jako oko.

Úroveň sesilatele: 5; *vyžaduje:* Výroba divotvorných předmětů, *alarm*, *zvířecí posel*; *tržní cena:* 10 000 zl; *váha:* 2 libry.

Ohnivý meč: Tento +2 krátký meč má do hrušky vložený rudý kosočtverec značící spřízněnost s živlem. Je-li tasen, jeho nositel dostává rezistenci vůči ohni 5. Nositel dokáže jednou denně vyslat z čepele plamen považovaný za dotkový útok na dálku s dosahem 40 stop zraňující za 4k6 bodů úderového zranění.

Úroveň sesilatele: 5; *vyžaduje:* Výroba magických zbraní a zbrojí, *ohnivá koule*, *ochrana před živly*; *tržní cena:* 13 310 zl; *náklady na stvoření:* 6810 zl + 520 XP; *váha:* 3 libry.

Páska zmenšení: Tato kovová páska na rukáv dokáže svého nositele zmenšit na jednu polovinu původní velikosti, stejně, jako to dokáže kouzlo *zmenši*. Kouzlo lze použít jedenkrát za den a jeho účinky zmizí nejpozději po 2 hodinách. (Nositel může kouzlo přerušit, kdy se mu zachce)

Úroveň sesilatele: 5; *Vyžaduje:* Výroba divotvorných předmětů, *zmenši*; *Tržní cena:* 2 000 zl; *Váha:* 1 lb.

Pochodeň odhalení: Tato pochodeň z černého železa má pohárovitě utvářenou hlavu, do které se pohodlně vkládá kuželovité *kadidlo snění* (viz výše). Po zapálení kadidlo vydává do okruhu 10 stop mrazivé fialové světlo. Pochodně mají specifické poslání: odhalovat určitých magicky skrytých předmětů ve svatyních a chrámech Tharizduna.

Úroveň sesilatele: 10; *vyžaduje:* nic, nemůže být vyrobena (tajemství výroby se ztratilo); *tržní cena:* nemá.

Prstény silové zbroje: Dvojice těchto prstenů musí být nošena najednou. Jeden na každé ruce, bez přítomnosti dalších magických prstenů. Prstény zaštiťují nositele polem energie, poskytující mu zbrojový bonus k TZ +4 (jako by nositel měl *magickou zbroj*). Zaštítění při dotyku zraňuje, takže každý bytost, která se osoby používající prstény dotkne holou kůží, utrpí 1k4 body zranění. A útoky nositele beze zbraně dostávají bonus vylepšení +1 a 1k4 ke zranění.

Úroveň sesilatele: 9; *vyžaduje:* výroba prstenů, *magická zbraň*, *magická zbroj*, *zed' síly*; *tržní cena:* 45 000 zl; *váha:* -

Škapulíř odolnosti proti jedu: Jedná se o černý drahokam s briliantovým výbrusem na jemném stříbrném řetízku. Jeho nositel dostává +4 bonus štěstí k záchranným hodům proti jakémukoli jedu.

Úroveň sesilatele: 5; *vyžaduje:* výroba divotvorných předmětů; *neutralizuj jed*; *tržní cena:* 4 000 zl; *váha:* -.

Tharizdunova nachová róba: Tato róba má špičatou kapuci a rukávy tak dlouhé, že přesahují ruce nositele o 6 palců. Chrání proti Zvláštnímu chladu, který neustále panuje v chrámech Temného boha. Nemá žádné další schopnosti a ani neposkytuje ochranu proti normálnímu chladu (kromě té, jakou poskytuje každý takový oděv).

Úroveň sesilatele: 10; *Vyžaduje:* Nemůže být vyrobena (tajemství výroby je již ztraceno); *Tržní cena:* není; *Váha:* 1 lb.

Doplňky

Vodní meč: Tento +2 dlouhý meč má do hrušky vložený modrozelený čtverec značící spřízněnost s živlem. Je-li tasen, jeho nositel dostává rezistenci vůči chladu 5. Nositel dokáže jednou denně vyslat z čepele vlnu vody považovanou za dotkový útok na dálku s dosahem 50 stop zraňující za 3k6 bodů úderového zranění.

Úroveň sesilatele: 5; vyžaduje: Výroba magických zbraní a zbrojí, zmrzlý déšť, ochrana před živly; tržní cena: 12 850 zl; náklady na stvoření: 6565 zl + 500 XP; váha: 4 libry.

Vdzušný meč: Tento +2 dlouhý meč má do hrušky zasazený stříbrný kroužek značící spřízněnost s živlem. Je-li tasen, jeho nositel dostává rezistenci vůči elektřině 5. Nositel dokáže jednou denně vyslat z čepele závan větru považovaný za dotkový útok na dálku s dosahem 100 stop zraňující za 2k6 bodů úderového zranění.

Úroveň sesilatele: 5; vyžaduje: Výroba magických zbraní a zbrojí, poryv větru, ochrana před živly; tržní cena: 12 315 zl; náklady na stvoření: 6315 zl + 480 XP; váha: 4 libry.

Zemní meč: Tento +2 obouřční meč má do hrušky zasazený hnědý trojúhelník značící spřízněnost s živlem. Je-li tasen, jeho nositel dostává rezistenci vůči kyselině 5. Nositel dokáže jednou denně vyslat z čepele vlnu kamene považovanou za dotkový útok na dálku s dosahem 60 stop zraňující za 3k6 bodů úderového zranění.

Úroveň sesilatele: 5; vyžaduje: Výroba magických zbraní a zbrojí, magický kámen, ochrana před živly; tržní cena: 12 850 zl; náklady na stvoření: 6565 zl + 520 XP; váha: 15 liber.

Žezlo síly: Toto žezlo, 18 palců dlouhé a půl palce silné, je vyrobené z černého železa. Žezlo má tři vlastnosti, které mohou být využity v libovolné kombinaci pětkrát denně:

Mrazivá vlna: Vlna síly emitovaná z žezla s dosahem 100 stop. Jde o dotkový útok na dálku a způsobuje 10k6 bodů silového zranění.

Zed' síly: Jako kouzlo.

Silová čepel: Z žezla vyskočí 3 stopy dlouhá zářící silová čepel s životností 10 kol. Funguje jako +1 zářivý dlouhý meč.

Úroveň sesilatele: 13; vyžaduje: Výroba žezel, kouzelná střela, zed' síly, Mordenkainenův meč; tržní cena: 125 000 zl; váha: 3 libry.

Nové menší artefakty

Démonický kámen: Tento tmavý kámen vypadá přirozeně jako malá démonická bytost s netopýřími křídly obtočenými okolo těla. Je průsvitný, s tmavým středem, který se zdá občas pohybovat. Někdy se zdá, že z něj vychází šepot, a naslouchá-li někdo pozorně, lze šepotu porozumět – ale jde o odpudivé a zlé našeptávání ponoukající ke spáchání nějakého hrůzného činu. Nicméně mezitím vlastník dostane bonus štěstí +1 na útoky, zranění zbraní, ověřování dovedností a záchranné hody.

Po jednom dni stráveném v blízkosti (do 5 stop) kamene musí postava hodit záchranný hod na vůli (DC 15) nebo podlehne nátlaku kamene a získá zmateně zlé přesvědčení. Při úspěchu musí postava uspět na záchranný hod každý následující den, přičemž DC se o 1 zvyšuje.

Postavy, které kvůli kameni propadli zlu, jsou kvůli svému sadismu a sklonu ke zvěrstvům Zvlášť opovrženíhodné.

Jakmile se postava stane zlou (nebo pokud už byla zlá), kámen už nemusí zůstat v jeho blízkosti, aby mohl poskytovat bonus. Ten zůstává, dokud křehký kámen (tvrdost 4, 10 žt, rozbití DC 24) není zničen nebo dokud někdo jiný podlehne jeho svodům (neZvl.ádne záchranný hod na vůli, je-li v jeho blízkosti).

Když postava svedená ke zlu ztratí spojení s kamenem (je-li zničen nebo získá novou obět'), uvědomí si své činy a obvykle propadne těžké depresi.

Drahokamy elementální síly: Existují čtyři drahokamy, z nichž každý byl zamýšlen k zasazení do pří kouzelných ok: *Oka zapomnění*, *Oka zlaté smrti* (nyní zničeného) a *Oka stříbrné smrti*.

Drahokam po kontaktu s bytostí přenesou tuto bytost a všechny další tvory v okruhu 50 stop do příslušného živlového ohniska. Schopnost funguje, jen je-li brána do příslušného ohniska uvolněna a funkční.

Drahokamy lze zasadit do *Ok (zapomnění či stříbrné smrti)*, což umožní, aby se využila jejich plná moc.

Drahokamy nejsou zničeny, zanikne-li *Oko*, do kterého jsou zasazené. Místo toho jsou odmrštěny do jednoho či více živlových ohnisek.

Nové větší artefakty

Oko stříbrné smrti: Artefakt připomíná kulatou, průzračnou křišťálovou lebku se čtveřicí malých prohlubní umístěných v pravidelných vzdálenostech okolo „koruny“. Stejně jako dnes neexistující *Oko zlaté smrti* jde o poněkud horší kopii *Oka zapomnění*.

Doplňky

Samo o sobě má *Oko stříbrné smrti* tyto schopnosti, dostupné po libosti: *najdi dobro, najdi zlo, rozpozněj lež, zastraš a jed*. Schopnosti a jejich použití *Oko* mentálně sdělí držitel.

Následující schopnosti a nevýhody *Oko* mentálně držitelé nesdělí.

- Na držitele svírajícího *Oko* neúčinkují žádná duchovní kouzla seslaná kněžimi Tharizduna či Staršího oka všech živlů (vyhodnocuj, jako by sesílající kněz vždy neuspěl na ověření magické odolnosti proti držitelé).
- Držitel *Oka zapomnění* zná umístění *Oka stříbrné smrti* jako při použití kouzla *odhal místo*.
- Uživatel dokáže ovládat zlé bytosti jako za použití *hromadná sugesce* (DC 20). Ovšem kdykoli je schopnost použita, držitel utrpí trvalou ztrátu vysátím 1 bodu charismy.
- Je-li držitelem dobrý duchovní sesílatel, při kontaktu s Okem dostane negativní úroveň.

Oko se vsazenými drahokamy živlové síly: Je-li do něj vsazen jeden z *drahokamů živlové síly*, získává *Oko zapomnění* tyto schopnosti.

- Jako kouzelná schopnost jednou denně: *úder plamenem (oheň), ledová zed' (voda), let (vzduch), kamenná zed' (země)*.
- *Cesta sfér* do a z příslušného elementárního ohniska po libosti jako kouzelná schopnost.
- Imunita vůči zranění prostředím v příslušné sféře živlu, a k tomu navíc tyto imunity/ schopnosti: imunita vůči ohni (*oheň*), *vodní dech* po libosti (jen držitel; *voda*), imunita vůči jakémukoli plynu plus *pomalý pád (vzduch)*, imunita vůči zkamenění a jedu (*země*).
- Jednou za týden jako kouzelná schopnost *přivolej nestvůru VIII* (pouze elementál z příslušného živlu).
- Jednou za týden jako kouzelná schopnost *přivolej nestvůru VII* (pouze zlý sférik).

Zničení Oka: Oko stříbrné smrti lze zničit, jen jsou-li vsazeny všechny drahokamy živlové síly. Pak musí být vystaveno následujícím efektům, jdoucím za sebou a ve správném pořadí, aby se nakonec roztříštilo:

- Vítr o rychlosti 50 mil za hodinu nebo víc.
- Úder palicí z jediného kusu žuly (granitu).
- Velmi horký plamen (1000°F, 540°C).
- Velmi chladná voda (32°F, 0°C).

Oko zapomnění: Artefakt připomíná kulatou, průzračnou křišťálovou lebku se čtveřicí malých prohlubní umístěných v pravidelných vzdálenostech okolo „koruny“. Jde o předlohu, podle které byly vytvořeny jako slabší verze *Oko stříbrné smrti* a nyní zničené *Oko zlaté smrti*.

Samo o sobě má *Oko zapomnění* tyto schopnosti, dostupné po libosti: *najdi dobro, najdi zlo, rozpozněj lež, zastraš a jednou denně šílenství*. Schopnosti a jejich použití *Oko* mentálně sdělí držitel.

Následující schopnosti a nevýhody *Oko* mentálně držitelé nesdělí.

- Na držitele svírajícího *Oko* neúčinkují žádná duchovní kouzla seslaná kněžimi Tharizduna či Staršího oka všech živlů (vyhodnocuj, jako by sesílající kněz vždy neuspěl na ověření magické odolnosti proti držitelé).
- Držitel zná umístění *Oka stříbrné smrti* (a *Oka zlaté smrti*, když existovalo) jako při použití kouzla *odhal místo*.
- Uživatel dokáže ovládat zlé bytosti jako za použití *hromadná sugesce* (DC 20). Ovšem kdykoli je schopnost použita, držitel utrpí trvalou ztrátu vysátím 1 bodu charismy.
- Je-li držitelem dobrý duchovní sesílatel, při kontaktu s Okem dostane negativní úroveň.

Oko se vsazenými drahokamy živlové síly: Je-li do něj vsazen jeden z *drahokamů živlové síly*, získává *Oko zapomnění* tyto schopnosti.

- Jako kouzelná schopnost jednou denně: *úder plamenem (oheň), ledová zed' (voda), let (vzduch), kamenná zed' (země)*.
- *Cesta sfér* do a z příslušného elementárního ohniska po libosti jako kouzelná schopnost.
- Imunita vůči zranění prostředím v příslušné sféře živlu, a k tomu navíc tyto imunity/ schopnosti: imunita vůči ohni (*oheň*), *vodní dech* po libosti (jen držitel; *voda*), imunita vůči jakémukoli plynu plus *pomalý pád (vzduch)*, imunita vůči zkamenění a jedu (*země*).
- Jednou za týden jako kouzelná schopnost *přivolej nestvůru VIII* (pouze elementál z příslušného živlu).
- Jednou za týden jako kouzelná schopnost *přivolej nestvůru VII* (pouze zlý sférik).

Zničení Oka: Oko zapomnění nemůže být zničeno, dokud existuje *Oko stříbrné smrti*. Je-li menší *Oko* zničeno, může v případě, že v něm jsou zasazeny všechny čtyři drahokamy, držitel *Oku zapomnění* přikázat, aby se samo pohltilo do *koule anihilace*.

Doplňky

Nové nestvůry

Bleskavec

Sférik střední velikosti (sférický)

Vitalita: 3k8+3 (16 žt)

Iniciativa: +4

Rychlost: 5 stop, let 30 stop (dokonalá)

TZ: 14 (+4 obratnost), dotyk 14, zaskočený 10

Základní útok/ Zásah: +3/ +3

Úplný útok: +7 boj tváří v tvář (1k8 elektřina; dotyk)

Útoky: +7 boj tváří v tvář 1k8 elektřina; dotyk)

Rozměr/ dosah: 5 stop / 5 stop

Zvláštní útoky: elektřina

Speciální atributy: vidění ve tmě 60 stop, výboj, snížená zranitelnost 20/+2, rezistence vůči ohni 10, rezistence vůči chladu 10, snížená zranitelnost 5/-, imunita vůči mysl ovlivňujícím efektům, jedu, paralýze, ochromení, nemocem, subjektem kritických zranění, stínového zranění, poškození vlastností, vysátí esence

Záchrany: výdrž +4, reflexy +9, vůle +2

Vlastnosti: síla 10, obratnost 18, odolnost 13, inteligence 10, moudrost 8, charisma 8

Dovednost: skrývání +10, naslouchání +5, tichý pohyb +10, všímání +5, rovnováha +6, ohebnost +10, zastrašování +5, skákání -4, použití lana +4 (+6 poutání), akrobacie +12,

Odbornosti: bojové finesy, bleskové reflexy

Podnebí/ oblast: jakákoli země nebo podzemí

Uspořádání: osamělý nebo hejno (2-11)

Nebezpečnost: 3

Poklad: nic

Přesvědčení: obvykle neutrální

Zlepšení: 4-6 VT (střední velikost), 7-9 VT (velký)



Bleskavci přicházejí z jakéhosi podivného, nepozemského místa plného blesků a elektřiny. Jejich motivy se zdají být velice tajuplné, ale z lidského pohledu vykazují velice slabý půd sebezáchovy. Vyhlížejí jako jiskřivě modří humanoidi vytvoření z elektřiny.

Boj

Zdá se, že veškerá bleskavcova existence je zaměřena na vybití své energie. Množství náboje, který bleskavec má, je vyjádřeno počtem životů. Ty ubývají nejen utrpenými zraněními, ale i zraněními, která bleskavec způsobí. Klesnou-li životy na nulu nebo níže, zmizí.

Elektřina (Zvl.): Bleskavcův dotyk způsobí 1k8 bodů zranění elektřinou, které navíc utrpí i bleskavec.

Výboj (Zvl.): Dotkne-li se ho někdo holou kůží (včetně útoku pěsti či spárem) nebo kovovou zbraní, bleskavec způsobí útočníkovi 1k8 bodů zranění elektřinu, bez ohledu na to, zda útok je či není schopný bleskavci ublížit. Stejně zranění utrpí i bleskavec.

Čepelový duch

Nemrtvý střední velikosti (nehmotný)

Vitalita: 9k12 (58 žt)

Iniciativa: +8

Rychlost: 40 stop, let 80 stop (dobrá)

TZ: 16 (+4 obratnost, +2 odrážení), 16 dotyk, 14 zaskočený

Základní útok/ Zásah: +4/ -

Úplný útok: +8 boj tváří v tvář (1k4; nehmotný dotyk)

Útok: +8 boj tváří v tvář (1k4; nehmotný dotyk)



Doplňky

Rozměr/ dosah: 5 stop na 5 stop/ 5 stop

Zvláštní útoky: oživlé zbraně

Speciální atributy: vlastností nemrtvého, nehmotný, odolnost vůči odvracení +2

Záchrany: výdrž +3, reflexy +7, vůle +8

Vlastnosti: síla -, obratnost 18, odolnost -, inteligence 14, moudrost 14, charisma 15

Dovednost: naslouchání +16, prohledávání +14, přežití +14 všímání +16, zastrašování +14

Odbornosti: ostražitost, boj poslepu, bojové reflexy, úhyb, zlepšená iniciativa

Podnebí/ oblast: jakákoli země nebo podzemí

Uspořádání: osamělý

Nebezpečnost: 9

Poklad: 1k6+1 mistrovské zbraně s čepelí (viz níže)

Přesvědčení: vždy zákonně zlé

Zlepšení: 10-18 VT (střední velikost)

Čepelový duch je nemrtvým pozůstatkem mocného kováře, a skoro vždy je připoután ke kovadlině. Často – nikoli vždy – jde o duchy trpaslíků, které setrvávají ve světě, a zlovolně a s pohrdáním útočí na kohokoli, kdo přijde na místo, kde pobývají.

Čepelový duch připomíná hromádku zbraní vířících okolo napůl průsvitné tváře se červenými očima žhnoucíma jako uhlíky ve výhni. Vznáší se okolo něj přízračný zvuk kovových úderů a vlna nevysvětlitelného horka.

Boj

Přestože má čepelový duch nehmotný dotyk, který ničí těla živých, dává přednost útočení za pomoci oživených zbraní, protože může nadále zůstat v nehmotné podobě.

Oživ zbraně (Kou): Čepelový duch dokáže oživit až šest sečných zbraní, a vždy má 1k6+1 takových zbraní mistrovské kvality. Tyto plně hmotné zbraně se mohou vzdálit až na 15 stop od ducha a útočí s bonusem +11.

Vláda nad zbraněmi (Kou): Jako standardní akci dokáže duch ovládnout nejbližší sečnou zbraň. Postava držící sečnou zbraň ve vzdálenosti do 20 stop od ducha musí uspět na záchranný hod na vůli (TO 16), jinak zbraní zaútočí na sebe (nepočítá se to do obvyklého počtu útoků postavy).

Zbraňová imunita: Čepelový duch je imunní vůči všemu zranění způsobenému sečnými zbraněmi bez ohledu na to, zda jsou magické, i když přidružené zranění je způsobeno (například 1k6 ohnivého zranění od planoucího meče).

Vlastností nemrtvého: Duch je imunní vůči efektům ovlivňujícím mysl, jedům, spánku, paralýze, ochromení, nemocem a efektům smrti. Není subjektem kritických zranění, stínového zranění, poškození vlastností, vysátí esence nebo smrti z masivního zranění.

Nehmotný: Zranit ho mohou pouze jiné nehmotné bytosti, kouzelné zbraně, kouzla, kouzelné a nadpřirozené schopnosti, s pravděpodobností 50%, že bude ignorovat zranění z hmotného zdroje. Může po libosti procházet pevnými předměty do síly 5 stop a jeho útoky procházejí skrze zbroj. Vždy se pohybuje tiše.

Obvykle se nachází v oblasti 96 Dolů.

Grell

Středně velká zrůda

Vitalita: 5k8+10 (32 žt)

Iniciativa: +2

Rychlost: 5 stop, let 30 stop (dokonalá)

TZ: 16 (+2 obratnost, +4 přirozená)

Základní útok/ Zápas: +3/ +20

Úplný útok: +4 boj tváří v tvář (1k4+1 + ochromení; chapadlo) nebo -1 boj tváří v tvář (2k4; kousnutí)

Útok: +4 boj tváří v tvář (1k4+1 + ochromení; chapadlo) nebo -1 boj tváří v tvář (2k4; kousnutí)

Rozměr/ dosah: 5 stop/ 10 stop

Zvláštní útoky: zlepšený úchop, paralyzace

Speciální atributy: mimořádkové vnímání, imunita vůči elektrině a paralyzaci, regenerace chapadel, let

Záchrany: výdrž +3, reflexy +3, vůle +4

Vlastnosti: síla 12, obratnost 15, odolnost 14, inteligence 10, moudrost 11, charisma 9



Doplňky

Dovednost: skrývání +10, naslouchání +4, tichý pohyb +10, všímání +4

Odbornosti: obletový útok, nenápadný

Podnebí/ oblast: jakákoli země nebo podzemí

Uspořádání: osamělý nebo skupina (2-7)

Nebezpečnost: 3

Poklad: nic

Přesvědčení: obvykle neutrálně zlé

Zlepšení: 4-6 VT (střední velikost), 7-9 VT (velký)

Grelové jsou hrůzné, pokřivené bytosti, připomínající většinu ostatních obří vznášející se mozek s chapadly. Tito příšerní dravci mají velké hlíznaté tělo se svrstělou světlešedou kůží a ostrým zobanem, ale bez jakýchkoli jiných rozpoznatelných rysů. Ze spodní části těla visí deset dlouhých chapadel. Po libosti se vznášejí ve vzduchu.

Boj

Grelové mají v oblíbě číhat v záloze, nic netušící kořist paralyzovat pomocí chapadel a následně s ní uprchnout do doupěte, aby ji v klidu sežrali. Jsou dost mazaní na to, aby se vyhnuli přímému střetu s větší skupinou. Každé kolo mohou zaútočit všemi chapadly na jakékoli množství protivníků. Kousnutím zaútočí jen na ochromeného protivníka nebo v nouzi.

Mimozrakové vnímání (Zvl.): Grel dokáže zpozorovat kořist pomocí pachu a otřesů na 60 stop.

Zlepšený úchop (Zvl.): Pokud zasáhne středního a menšího protivníka chapadlem, může jako volnou akci nevyvolávající příležitostný útok zahájit zápas. Pokud se zachytí, může pokračovat v zápase obvyklým způsobem, nebo použít jazyk k držení protivníka (má postih -20 k ověřování zápasu, ale nepovažuje se za zápasícího). V obou případech každé úspěšné ověření zápasu protivníkovi způsobí zranění od chapadla.

Paralýza (Zvl.): Každý tvor zasažený chapadlem musí uspět na záchranný hod na výdrž (TO 14), jinak bude na 4 kola paralyzován.

Regenerace chapadel (Zvl.): na chapadla lze útočit, jako by šlo o zbraně - viz Roztínání v Kapitole 8 *Příručky hráče*. Každé chapadlo má 10 životů. Pokud aktuálně pomocí chapadla s někým zápasí, obvykle použije další chapadlo k příležitostnému útoku proti pokusu o roztínání. Useknutí chapadla zraní grela za polovinu životů chapadla. Ztracené chapadlo dokáže zregenerovat za jeden den.

Létání (Zvl.): Grelovo tělo je neobyčejně lehké. Díky tomu může létat (jako za pomoci kouzla) rychlostí 30 stop, a v osobním dosahu je pod vlivem kouzla *pomalý pád*.

Dovednosti: Grel dostává rasový bonus +2 na ověřování skrývání a tichého pohybu.

Obvykle se nachází v oblasti 32C a 32G Vodního hradu.

Obří žába

Magický netvor střední velikosti

Vitalita: 3k10+12 (31 žt)

Iniciativa: +0

Rychlost: 20 stop

TZ: 14 (+4 přirozená)

Základní útok/ Zápas: +3/ +7

Úplný útok: +7 boj tváří v tvář (2k6+2; kousnutí) nebo +3 boj na dálku (zápas; jazyk) a +3 boj tváří v tvář (2k6+2; kousnutí)

Útok: jazyk +2 boj na dálku, kousnutí +2 boj tváří v tvář nebo kousnutí +6 boj tváří v tvář

Rozměr/ dosah: 5 stop / 5 stop (10 stop s jazykem)

Zvláštní útoky: zlepšený úchop, pohlcení vcelku

Speciální atributy: vidění ve tmě 60 stop

Záchrany: výdrž +7, reflexy +3, vůle +0

Vlastnosti: síla 18, obratnost 11, odolnost 18, inteligence 2, moudrost 9, charisma 6

Dovednosti: naslouchání +1, skrývání +4;

Odbornosti: ostražitost, tvrdost.

Podnebí/ oblast: mírné a teplé podnebí, voda a podzemí

Uspořádání: osamělá, skupina (2-5)

Nebezpečnost: 3

Poklad: nic

Přesvědčení: vždy neutrální

Zlepšení: 4-6 VT (střední velikost), 7-9 VT (velká)

Doplňky

Obří žába je velký obojživelný dravec, který sežere cokoli, co dokáže chytit. Na rozdíl od menších žab má v tlamě velké, ostré zuby.

Není o nic chytřejší než menší příbuzní a žije ve stejném prostředí.

Boj

Zlepšený úchop (Zvl.): Pokud zasáhne středního a menšího protivníka jazykem, může jako volnou akci nevyvolávající příležitostný útok zahájit zápas. Pokud se zachytí, může pokračovat v zápase obvyklým způsobem, nebo použít jazyk k držení protivníka (má postih -20 k ověřování zápasu, ale nepovažuje se za zápasícího). V obou případech je protivník ještě v témže kole vtažen do tlamy ke kousnutí.

Pohlčení vcelku (Zvl.): Zahájí-li tah s malým a menším protivníkem v tlamě, může se pokusit o nové ověření zápasu (jako by se pokoušel držet protivníka. Uspěje-li, pohltní protivníka, který utrpí zranění kousnutím. Pohlčený tvor se považuje za zápasícího, kdežto žába nikoli. Pohlčený tvor se dokáže osvobodit za pomoci lehké sečné nebo bodné zbraně, pokud vnitřností žáby (TZ 14) způsobí 10 bodů zranění, nebo se může pokusit uniknout ze zápasu. Pokud se mu to povede, skončí v žabí tlamě (stále zápasící), kde může utrpět kousnutí nebo být znovu pohlčen. Žába dokáže pohltnout pouze jednu malou bytost, čtyři drobné bytosti, šestnáct miniaturních bytostí a třicet dva droboučkových bytostí.

Planoucí kostlivec

Nemrtvý střední velikosti

Vitalita: 5k12 (32 žt)

Iniciativa: +2

Rychlost: 30 stop

TZ: 16 (+2 obratnost, +4 přirozená), dotyk 12, zaskočený 14

Základní útok/ Zápas: +2/ +3

Úplný útok: +4 boj tváří v tvář

Útok: +4 boj tváří v tvář (1k6+1 + 1k6 oheň; bouchnutí)

Rozměr/ dosah: 5 stop na 5 stop/ 5 stop

Zvláštní útoky: oheň

Speciální atributy: vlastnosti nemrtvého, imunita vůči ohni a chladu, snížená zranitelnost 5/ drtivé zbraně

Záchrany: výdrž +1, reflexy +3, vůle +5

Vlastnosti: síla 12, obratnost 14, odolnost -, inteligence 10, moudrost 13, charisma 10

Dovednost: šplh +5, skrývání +9, naslouchání +9, tichý pohyb +10, prohledávání +7, všimání +9

Odbornosti: ostražitost, bojové finesy

Podnebí/ oblast: jakákoli země nebo podzemí

Uspořádání: osamělý, skupina (2-5) nebo smečka (6-11)

Nebezpečnost: 3

Poklad: nic

Přesvědčení: vždy chaoticky zlý

Zlepšení: 6-10 VT (střední velikost)



Planoucí kostlivci jsou nemrtví vyskytující se v okolí míst s ohněm – sopek, ohnivých jam a tak. Obvykle jde o oživené duše těch, kteří zemřeli v ohni a kteří se vrátili působit zkázu. Ponecháni sami sobě se budou snažit zabít a spálit vše ve svém okolí.

Připomínají tradiční kostlivce, jen jejich kosti jsou obvykle zuhelnatělé. Vždy je viditelná aura ze šlehajících plamenů (Zvl.áště okolo rukou a lebky) a oči jim žhnou jako konečky pohrabáčů.

Boj

Zapojuje se do boje přímočarě.

Vlastnosti nemrtvého: Duch je imunní vůči efektům ovlivňujícím mysl, jedům, spánku, paralýze, ochromení, nemocem a efektům smrti. Není subjektem kritických zranění, stínového zranění, poškození vlastností, vysátí esence nebo smrti z masivního zranění.

Doplňky

Imunity (Zvl.): Je imunní vůči ohni a chladu. Jelikož postrádají vnitřní orgány a svaly, má sníženou zranitelnost 5/ drtivé zbraně.

Obvykle se nachází v oblasti 121A Dolů.

Nová šablona: Půlelementál

Půlelementálové, mnohem vzácnější než polonebešťané a polodřasové, jsou výsledkem spojení mezi elementálem a smrtelnou bytostí, respektive přelítím elementálních sil do smrtelníka při porodu (obvykle pomocí podivných a často nechutných rituálů). Elementální rodič je obvykle ponechá mezi smrtelnými příbuznými a dále se o ně nezajímá.

Půlelementálové obvykle mají nějaký rys elementálního původu zřetelný jak na vzhledu tak chování.

Vzdušným půlelementálům často tajemný vánek čechrá vlasy a mluví neznělým hlasem. Občas je lidé popisují jako přelétavé, neb je pro ně těžké se na delší dobu soustředit na jedno téma.

Kůže zemních půlelementálů má kamenný nádech. Často se pomalu dokopou k akci, ale pak jsou neústupní.

Ohniví půlelementálové mají narudlý odstín vlasů, očí či kůže. Jsou temperamentní a rychle čijí závěry.

Vodní půlelementálové mají modrozelené zbarvení očí či kůže. Obvykle jsou starostliví a starající se, ale když se rozzuří, jsou strašliví.

Vytvoření půlelementála

„Půlelementál“ je šablona, kterou lze aplikovat na jakoukoli hmotnou bytost s hodnotou inteligence alespoň 4 (nadále se bude označovat „základní bytost“). Jelikož půlelementál je stále víceméně krev a maso, nemůže být považován za elementála. Místo toho se typ bytosti změni na „sférik“. Zachovává si všechny statistiky a Zvláštní schopnosti základní bytosti vyjma níže zmíněných.

TZ: Přirozená zbroj se zlepší o +1 vyjma zemního půlelementála, u kterého to je +3.

Zvláštní útoky: Půlelementálovi zůstávají veškeré Zvláštní útoky základní bytosti. Půlelementál s hodnotou inteligence nebo moudrosti 8 a více má kouzelné schopnosti, při nichž používá svou úroveň jako úroveň sesilatele, popsané v tabulkách níže. Každou schopnost lze použít jednou denně.

Speciální atributy: Půlelementálovi zůstávají veškeré speciální atributy základní bytosti. Nově dostávají subtyp příslušný danému živlu, ale nezískávají z toho žádné další speciální atributy

Záchrany: Stejně jako základní bytost.

Schopnosti: Základní bytosti se zvýší následujícím způsobem:

Vzduch: síla +0, obratnost +2, odolnost +2, inteligence +2, moudrost +2, charisma +2

Země: síla +4, obratnost -2, odolnost +4, inteligence +0, moudrost +0, charisma +0

Oheň: síla +0, obratnost +4, odolnost +0, inteligence +2, moudrost +0, charisma +2

Voda: síla +2, obratnost +0, odolnost +2, inteligence +2, moudrost +2, charisma +2

Vzduch

úroveň	schopnost	úroveň	schopnost
1-2	<i>mlha</i>	11-12	<i>rozvětvený blesk</i>
3-4	<i>větrná zed'</i>	13-14	<i>ovládní počasí</i>
5-6	<i>mlžná podoba</i>	15-16	<i>vzdušný vír</i>
7-8	<i>chůze vzduchem</i>	17-18	<i>roj elementálů</i>
9-10	<i>ovládní vítr</i>	19+	<i>cesta sfér</i>

Země

úroveň	schopnost	úroveň	schopnost
1-2	<i>magický kámen</i>	11-12	<i>kamenná kůže</i>
3-4	<i>změkčí zem a kámen</i>	13-14	<i>zemětřesení</i>
5-6	<i>tvaruj kámen</i>	15-16	<i>železné tělo</i>
7-8	<i>kamenné bodce</i>	17-18	<i>roj elementálů</i>
9-10	<i>kamenná zed'</i>	19+	<i>cesta sfér</i>

Oheň

úroveň	schopnost	úroveň	schopnost
1-2	<i>hořící ruce</i>	11-12	<i>semínka ohně</i>
3-4	<i>stvoř plamen</i>	13-14	<i>ohnivá bouře</i>
5-6	<i>planoucí koule</i>	15-16	<i>hořící mrak</i>
7-8	<i>ohnivá zed'</i>	17-18	<i>roj elementálů</i>

Doplňky

9-10 *ohnivý štít* 19+ *cesta sfér*

Voda

úroveň	schopnost	úroveň	schopnost
1-2	<i>mlha</i>	11-12	<i>kužel mrazu</i>
3-4	<i>oblak mlhy</i>	13-14	<i>žiravá mlha</i>
5-6	<i>vodní dech</i>	15-16	<i>strašlivé seschnutí</i>
7-8	<i>ovládni vodu</i>	17-18	<i>roj elementálů</i>
9-10	<i>ledová bouře</i>	19+	<i>cesta sfér</i>

Roj elementálů může půlelementál seslat jen jako kouzlo vlastního živlu.

Dovednosti: Půlelementál má 8 + bonus za inteligenci dovednostních bodů za vitalitu. Považuj dovednosti ze seznamu dovedností základní bytosti jako dovednosti povolání, a další jako dovednosti cizího povolání. Jestliže bytost má povolání, získává dovednosti pro úroveň povolání obvyklým způsobem. Jakýkoli rasový bonus, který se aplikuje na základní bytost se stejně tak aplikuje na půlelementála.

Odbornosti: Půlelementál má jednu odbornost za každé čtyři úrovně nebo celkový počet odborností cílové bytosti, v závislosti na tom, co je větší.

Podnebí/ oblast: Stejně jako základní bytost nebo elementál.

Uspořádání Stejně jako základní bytost.

Nebezpečnost: Stejně jako základní bytost + 2.

Přesvědčení: Stejně jako základní bytost.

Poklady: Stejně jako základní bytost.

Zlepšení: Stejně jako základní bytost.

Půlelementál jako postava

Humanoidní půlelementálové často mají povolání. Vzdušní dávají přednost bardům a tulákům, zemní bojovníkům, ohniví kouzelníkům a čarodějům, vodní kněžím a druidům. Kněží z rodu půlelementálů slouží božstvům vhodným jejich elementu.

Dodatek 2: Uctívání Tharizduna

Náboženství Tharizdunova kultu je založeno na šílenství, nihilismu, lidských obětech a činech příliš odporných na popis. Libuje si v utrpení a všech nepříjemných věcech, a nenávidí dobrotu, světlo a milosrdenství. Ve skutečnosti členové kultu nenávidí i vlastní existenci a hledají, jak by jejich destruktivní a zlé božstvo mohlo přinést všemu definitivní zkázu.

Pro svět neexistuje větší nebezpečí než tito pomatení fanatici. Naneštěstí (nebo spíše naštěstí) jen pár lidí ví, že toto božstvo uctívané kultisty vůbec existuje. Už před dlouhou dobou totiž bylo společnou akcí ostatních bohů vykázáno do vězení mimo svět. Cílem uctívačů je uvězněného Tharizduna osvobodit, aby mohl pohltnout vše, co k pohlčení je, a přinesl tak konec všem věcem. Prostě – jsou šílení.

Tharizdun a Starší oko všech živlů

Tharizdun je síla zabývající se manipulací kosmických sil tak, aby způsobily co nejrozsáhlejší ničení. Je božstvem chaosu, zla a šílenství.

Starší oko všech živlů je Tharizdunovým „aspektem“, vytvořeným původně k zamaskování kultu před světem a přilákání potenciálních vyznavačů. Těch, kteří se sice zajímají o temnou moc, ale odrazuje je Tharizdunova pověst. Takže ačkoli to řada vyznavačů Staršího oka všech živlů neví a poskytované domény se zcela odlišují, Starší oko živlů je totožné s Tharizdunem.

Oblíbenou zbraní Tharizduna je zahnutá dýka (primárně používaná při obětních rituálech).

Kněží Temného boha

Kněží Staršího oka všech živlů nosí okrové róby a trojúhelníkovitý svatý symbol (černý trojúhelník s vepsaným obráceným Y). Příležitostně je roucho či symbol pozměněn tak, aby odrážely živél uctívaný daným nositelem

Doplňky

Tharizdunovi kněží nosí roucha černá nebo fialová a svatým symbolem je *obex* – symbol připomínající černou, hranatou, obrácenou dvoustupňovou pyramidu.

Vůdci kultu se nazývají zkázosněnci. Oblékají se do fialového a nosí ostnatou přílbu zakrývající tvář.

Domény Staršího oka všech žvlů: chaos, zlo, šílenství (viz níže) a jedna z následujících: oheň, země, vzduch, voda.

Tharizdunovy domény: chaos, zlo, šílenství, síla a ničení.

Úroveň šílenství

Bez ohledu na to, zda si jako doménu zvolí šílenství či ne, kněží Tharizduna a Staršího oka všech žvlů sdílejí jeden společný aspekt: všichni jsou šílení. Sáhnut za závoj a brát Tharizdunovu moc znamená dotýkat se šílenství samého. Nikdo to nedokáže, aniž by ho to nepoznamenalo.

Jako Zvláštní pravidlo získává každý kněz Tharizduna či Staršího oka všech žvlů úroveň šílenství rovnou polovině jeho kněžské úrovně (úrovně zkázosněnce považuj za kněžské). Pro účely sesílání kouzel (zjištění počtu bonusových kouzel a TO) připočti tuto hodnotu k hodnotě kněžovy Moudrosti a výsledek používej místo obvyklé hodnoty Moudrosti. Ve všech ostatních případech, jako je ověřování schopností a záchranné hody, od hodnoty Moudrosti hodnotu úrovně šílenství odečti. To znamená, že kouzlům služebníkům Temného boha se špatně odolává, ale zároveň dotyční obecně příliš nevnímají okolí a jednají neprozřetelně – často výstředně.

Doména Šílenství

Božstvo: Tharizdun

Propůjčená moc: Jednou denně můžeš vidět a jednat s jasnozřivostí skutečného šílenství. Použij svou úroveň šílenství jako bonus k jednomu hodu využívajícímu Moudrost, jako je ověřování Naslouchání nebo záchranný hod na Vůli. Rozhodnutí využít schopnost musí být provedeno před vlastním hodem.

Kouzla domény Šílenství

1. Menší zmatek
2. Tharizdunův dotyk (viz níže)
3. Zuřivost (viz níže)
4. Zmatek
5. Blesky uhranutí (viz níže)
6. Fantóm
7. Šílenství
8. Tharizdunův šílený křik (viz níže)
9. Nemesis

Blesky uhranutí

Zařikání (ovlivňuje mysl)

Úroveň: Šílenství 5

Složky: V, S

Doba sesílání: 1 kolo/ úroveň

Rozsah: střední (100 stop + 10 stop/ úroveň)

Účinek: paprsek

Trvání: 1 kolo/ úroveň

Záchranný hod: Vůle odolá

Magická odolnost: ano

Kouzlo ti umožňuje udělat jeden útok paprskem za kolo. Paprsek strne jednu živou bytost a zatění ji mysl, takže po následující 1k3 kola nebude nic dělat. Cíl není ochromený (takže útočník nedostává žádné výhody), ale nemůže se pohybovat, sesílat kouzla, používat duševní schopnosti a tak podobně.

Doplňky

Zuřivost

Zařikání (nutkání)

Úroveň: Šílenství 3

Složky: V, S

Doba sesílání: 1 akce

Rozsah: dotyk

Cíl: bytost, které ses dotkl

Trvání: 1 kolo/ úroveň

Záchranný hod: Vůle odolá (neškodné)

Magická odolnost: ano (neškodné)

Uvedeš bytost do stavu naprosté zuřivosti. Během ní cíl dostává +4 k Síle, +4 na Odolnost a morální bonus +2 na záchranné hody na Vůli. Na rozdíl od zuřivosti barbara není nikterak ovlivněna TZ a po odeznění nenastupuje vyčerpání.

Tharizdunův šílený křik

Zařikání (ovlivňuje mysl)

Úroveň: Šílenství 8, Čar/Ko 8

Složky: V

Doba sesílání: 1 akce

Rozsah: dotyk

Cíl: živá bytost, které ses dotkl

Trvání: 1k4+1 kolo

Záchranný hod: není

Magická odolnost: ano

Cíl se nedokáže zdržet ječení, blábolení a poskakování, jako by byl úplně šílený. Kouzlo zhoršuje TZ cíle o 4, vylučuje záchranné hody na Reflexy vyjma neupraveného hodu 20 a znemožňuje používání štítu.

Tharizdunův dotyk

Zařikání (ovlivňuje mysl)

Úroveň: Šílenství 2

Složky: V, S

Doba sesílání: 1 akce

Rozsah: dotyk

Cíl: bytost, které ses dotkl

Trvání: 1 kolo/ úroveň

Záchranný hod: Vůle odolá

Magická odolnost: ano

Po úspěšném dotykovém útoku můžeš strnout jednu živou bytost. NeZvládne-li cíl úspěšný záchranný hod na Vůli, bude mít zakalenou mysl a po jedno kolo za úroveň sesílatele nebude nic vykonávat. Cíl není ochromený (takže útočník nedostává žádné výhody), ale nemůže se pohybovat, sesílat kouzla, používat duševní schopnosti a tak podobně.

Doména Síla

Božstvo: Tharizdun

Propůjčená moc: Manipulací vesmírných sil ničení může kněz jednou denně hodit znovu jakýkoli hod na zranění (u zbraně, kouzla nebo schopnosti) a použít lepší z hodů.

Kouzla domény Síla

1. Mágova zbroj
2. Magická střela

Doplňky

3. Výbuch síly (viz níže)
4. Otilukova nepoddajná koule
5. Zed' síly
6. Odpuzení
7. Silová klec
8. Otilukova telekinetická koule
9. Anihilace (viz níže)

Anihilace

Zaklínání (síla)

Úroveň: Síla 9

Složky: V, S

Doba sesílání: 1 akce

Rozsah: střední (100 stop + 10 stop/ úroveň)

Účinek: koule nicoty o průměru 2 stopy

Trvání: 1 kolo/ úroveň

Záchranný hod: není

Magická odolnost: ano

Výbuch neuvěřitelné síly vytvoří dočasnou díru v samé materii reality. Díra na sebe vezme podobu *koule anihilace* a můžeš ji ovládat stejným způsobem, jako bys měl *talisman koule*. Na konci trvání se díra uzavře a *koule* zmizí, zanechávající za sebou stopu ničení.

Výbuch síly

Zaklínání (síla)

Úroveň: Síla 3

Složky: V, S

Doba sesílání: 1 akce

Rozsah: střední (100 stop + 10 stop/ úroveň)

Účinek: paprsek

Trvání: ihned

Záchranný hod: Výdrž (viz text)

Magická odolnost: ano

Nasměřuješ jeden neviditelný výbuch síly na zvolený cíl. Jedná se o dotykový útok na dálku způsobující 1k6 životů zranění za každé dvě úrovně až do maxima 5k6. Navíc úspěšný zásah donutí cíl hodit si záchranný hod na Výdrž, v případě neúspěchu bude sražen na zem (opravy velikosti a stability se berou, jako by šlo o zatlačení).

Nové prestižní povolání: Zkázosněnec

Zkázosněnci jsou elitou mezi Tharizdunovými kultisty. Jméno mají od svého tvrzení, že je Temný bůh kontaktoval skrze sny. Jde o mimořádně zlé, zuřivé pomatence nebo sadistické, chmuřící se a kruté jedince v nějakém směru jedinečné zkaženosti. Všichni zkázosněnci jsou mistry prastarých, zakázaných vědomostí a šílenství, a oddaní stoupenci nihilismu.

Většina zkázosněnců jsou kněží, ale může mezi ně vstoupit i zlý kouzelník nebo čaroděj.

Všichni zkázosněnci žijí ve Vnitřním okruhu Chrámu všepozření. Ovšem cestují široko daleko při uskutečňování svých tajemných spletitých plánů na osvobození svého boha z vězení. Vědí, že to bude znamenat zkázu světa – ale nestarají se o to. Ve skutečnosti jsou natolik šílení, že je toto vědomí na to blaží.

Vitalita: k8.

Požadavky

Postava musí splnit následující požadavky, aby se mohla stát zkázosněncem.

Sesílání: Schopnost sesílat jakákoli tři kouzla z následujícího seznamu: *menší zmatek*, *Tharizdunův dotyk*, *zuřivost*, *zmatek*, *blesky uhranutí*, *fantóm*, *šílenství*, *Tharizdunův šílený křik*, *Nemesis*, *mágova zbroj*, *magická střela*, *výbuch síly*, *Otilukova nepoddajná koule*, *zed' síly*, *odpuzení*, *silová klec*, *Otilukova telekinetická koule* nebo *anihilace*.

Znalost (náboženství): 9 stupňů

Doplňky

Znalost (mystika): 9 stupňů

Odbornosti: Zaměření na kouzla (nekromancie)

Zvl.ášttní: Musel se mu zdát sen zahrnující komunikaci s Tharizdunem, Temným bohem.

Dovednosti povolání

Dovednosti povolání zkázosněnce (a klíčovými schopnostmi pro každou dovednost) jsou Řemeslo (alchymie) (Int), Soustředění (Odl), Zastrasování (Cha), Znalost (náboženství) (Int), Profese (Mdr), Znalost (mystika) (Int), Čarozpyt (Int). Bližší popis dovedností viz kapitola 4: Dovednosti v *Příručce hráče*.

Dovednostní body na úroveň: 2 + oprava za Inteligenci.

Vlastnosti povolání

Vše následující jsou vlastnosti prestižního povolání Zkázosněnce.

Zacházení se zbraní a zbrojí: Zkázosněnce se neučí zacházet s žádnými zbraněmi, ani se zbrojí či štítem.

Kouzla na den: Zkázosněnce se věnuje stejně tak snahám osvobodit Tharizduna, jako studiu magie. Proto s každou úrovní zkázosněnce postava získává kouzla stejně, jako by šlo o kněze (ale žádné další výhody, jako zlepšení ovládnutí nemrtvých, z toho nemá). V podstatě to znamená, že připočte svou úroveň zkázosněnce k úrovni kněze, a následně odvodí počet kouzel a úroveň sesilatele.

Tajemství: Během svých studií zakázaných tradic se zkázosněnce dostanou ke všemožným nechutným, ač užitečným znalostem a tajemstvím. Některé z nich pochází z experimentování s nebezpečnými drogami, z obcování s démony nebo z šílených vizí. Na každé liché úrovni si zkázosněnce zvolí jedno tajemství ze seznamu níže. Jeho úroveň zkorigovaná o opravu za Inteligenci určí, která tajemství si zvolí. Dobrovolně si může zvolit menší tajemství, než by odpovídalo maximu (to znamená, že na první úrovni s opravou +2 si může zvolit nepřírozenou vitalitu). Nemůže si vzít stejné tajemství dvakrát.

Temné znalosti: Jednou denně se standardní akcí může zkázosněnce podívat na jednu inteligentní bytost a dozvědět se nějaké temné tajemství (zahrnující minulé přestupky či chyby, strašlivé zkušenosti atd.). Po prozrazení tajemství si cíl musí hodit záchranný hod na vůli (TO 15 + úroveň zkázosněnce), nebo se na 2k3 kola bude chovat jako ochromený. Bude-li potřeba, temné tajemství lze podpořit pomocí pravdivé lži, takže oběť, která neZvl.ádne záchranný hod, tomu bude po dobu trvání věřit jako pravdě.

Mrazení duše (Nad.): Na třetí úrovni dokáže zkázosněnce jednou denně zaútočit dotykovým útokem na živou bytost a způsobit jí zmrazením duše 3k8 bodů zranění. Lze kombinovat s kouzlem *způsob zranění*, ale nepůsobí proti oběti nosící *Tharizdunovu purpurovou róbu*.

Šílené skučení (Kou.): Na čtvrté úrovni dokáže zkázosněnce jednou denně zaskučet tak, že všechny živé bytosti v okruhu 50 stop si musí hodit záchranný hod na Vůli (TO 15 + úroveň zkázosněnce). Selhání znamená, že oběť bude po 1 kolo zticha (považuj ji za strnulou) a její mysl se bude zabývat šílenými myšlenkami.

Temné spojení (Kou.): Na páté úrovni může jedenkrát týdně zkázosněnce vykonat rituál (bude trvat celou noc a vyžaduje chrám a lidskou oběť), který mu umožní získat vědomosti od svého boha. Prakticky jde o kouzlo *spojení*, jehož odpověď je mnohem obsáhlejší než obligátní ano/ ne. Temný bůh se klidně může rozhodnout poskytnout, bude-li to vyhovovat jeho hrůzným záměrům, zcela jiné informace, než o které byl žádán.

Tajemství zkázosněnce

Hodnota	Tajemství
1	jméno démona (Zvl.)

Účinky
Při sesílání <i>nižší sférický spojenec</i> lze povolat démona s VT až 10



Doplňky

2	nepřirozená vitalita (Zvl.) +3 životy	
3	hlubší šílenství (Zvl.)	Bonus +2 k úrovni šílenství
4	prokletí moci (nad)	+1 k úrovni sesilatele při sesílání zlého kouzla
5	oddanost smrti (nad)	+1 k TO u kouzel vyvolávajících účinek smrti
6	polibek nemrtvosti (nad)	Dvojnásobná faktická úroveň při ovládní nemrtvých (včetně maximálního množství ovládaných nemrtvých)
7	Nesvatý pakt (Zvl.)	Jednou týdně není při použití jakéhokoli kouzla <i>sférický spojenec</i> nutná platba

Zkázosněnec

Úroveň	Základní útočný bonus	Záchranný hod na Výdrž	Záchranný hod na Reflexy	Záchranný hod na Vůli	Zvl.áštní	Kouzla na den
1	0	0	0	2	Tajemství	+1 úroveň kněze
2	1	0	0	3	Temné znalosti	+1 úroveň kněze
3	2	1	1	3	Tajemství, mrazení duše	+1 úroveň kněze
4	3	1	1	4	Šílené skučení	+1 úroveň kněze
5	3	1	1	4	Tajemství, temné spojení	+1 úroveň kněze

Příloha 3: Statistky CP

Následují úplné statistiky všech významnějších CP, objevujících se v dobrodružství, a navíc několik šablon nestvůr. Postavy jsou organizovány podle částí dobrodružství, kde se poprvé objevují. V oddíle jsou postavy seřazeny dle abecedy; na počátku se objevují údaje pro válečníky a další bezejmenné (nebo nikoli unikátní) CP (řazeno abecedně dle rasy) a následují unikátní postavy seřazené dle jména. Pomocníci jsou uvedeni ihned po svých pánech.

V bloku statistik postav v této příloze jsou zahrnuty i efekty stále působícího vybavení, které postavy u sebe mají. Například kouzelník Palivec (viz níže) vlastní *prsten ochrany +1*, *pelerínu odolnosti +2*, *zápěstníky boje +2*, *amulet přirozené zbroje +1*, *čelenku intelektu +2*. Efekty těchto předmětů jsou již započítány do jeho TZ, záchranných hodů a hodnoty Inteligence. Vliv předmětů, se kterými se kvůli použití musí manipulovat (jako lektvary, hůlky, berly a svitky), započítány nejsou.

Homlet

Elmo: člověk muž Hrn6; N 6; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 6k8+18; žt: 44; iniciativa: +3; rychlost: 30 stop; TZ: 21, dotyk 12, překvapení 19; základní útok: +6; zápas +10; útok: +12 boj na blízko (1k8+5/ ×3, +1 *bitevní sekera*) nebo +11 boj na dálku (1k8+4/ ×3, mistrovský těžký kompozitní dlouhý luk (bonus Sil +4)); úplný útok: +12/ +7 boj na blízko (1k8+5/ ×3, +1 *bitevní sekera*) nebo +11/ +6 boj na dálku (1k8+4/ ×3, mistrovský těžký kompozitní dlouhý luk (bonus Sil +4)); SU: styl boje (lukostřelba), úhlavní nepřítel (goblinoidi +4, nemrtví +2); přesvědčení: neurální dobro; SV: výdrž +8, reflexy +8, vůle +5; síla 19, obratnost 16, odolnost 17, inteligence 15, moudrost 16, charisma 11.

Dovednosti a odbornosti: jízda +12, naslouchání +12, plavání +9, použití lana +8, prohledávání +5, přežití +12, skrývání +7, soustředění +6, šplh +11, tichý pohyb +7, zacházení se zvířaty +6, znalost (příroda) +13; drtivý útok, houževnatost, míření, stopování, zaměření na zbraň (bitevní sekera), zaměření na zbraň (skládání dlouhý luk).

Divoké vcítění (Zvl.): Dokáže vylepšit postoj zvířete stejným způsobem, jako lze pomocí diplomacie vylepšit postoj inteligentního tvora. K hodu k20 má +8 bonus, v případě, že se jedná o magického netvora s hodnotou inteligence 1 nebo 2, +4 bonus.

Styl boje (Zvl.): Pokud nenosí žádnou nebo pouze lehkou zbraň, získává odbornosti rychlá střelba a salva.

Připravená kouzla (2; základní TO = 13 + úroveň kouzla): 1 – *zadrž jed, mluv se zvířaty*.

Vybavení: +1 *kroužková košile*, +1 *velký dřevěný štít*, +1 *bitevní sekera*, mistrovský těžký kompozitní dlouhý luk (bonus Sil +4), 40 šípů, 31 zl.

Elma lze najít prakticky všude v Homletu.

Doplňky

Grune: člověk muž Vá11; N 1; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 1k8+1; žt: 8; iniciativa: +2; rychlost: 20 stop; TZ: 19, dotyk 12, překvapený 17; základní útok: +1; zápas: +3; útok: +5 boj tváří v tvář (1k10+2/ 19-20, mistrovský bastard) nebo +3 boj na dálku (1k8/ ×3, kompozitní dlouhý luk); úplný útok: +5 boj tváří v tvář (1k10+2/ 19-20, mistrovský bastard) nebo +3 boj na dálku (1k8/ ×3, kompozitní dlouhý luk); přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +3, reflexy +2, vůle -1; síla 15, obratnost 14, odolnost 13, inteligence 10, moudrost 8, charisma 12.

Dovednosti a odbornosti: skákání +6, šplh +0, zastrašování +5; zacházení s exotickou zbraní (bastard), zaměření na zbraň (bastard).

Vybavení: Kyrus, mistrovský bastard, velký dřevěný štít, kompozitní dlouhý luk, 3x *lektvar zhojení lehkých zranění*.

Grune se obvykle nachází ve mlýně, v oblasti 28.

Chatrilon Unoš: člověk muž Tul5/ Vrh1; N 6; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 5k6+5 plus 1k6+1; žt: 27; iniciativa: +6; rychlost: 30 stop; TZ: 17, dotyk 12, překvapený 17; základní útok: +3; zápas: +3; útok: +7 boj tváří v tvář (1k6+1/ 18-20, +1 *rapír*) nebo +6 boj na dálku (1k6/ ×3, mistrovský kompozitní krátký luk); úplný útok +7 boj tváří v tvář (1k6+1/ 18-20, +1 *rapír*) nebo +6 boj na dálku (1k6/ ×3, mistrovský kompozitní krátký luk); SU: zákeřný útok +4k6, smrtící útok; SA: únik, nalezení pastí, citlivost na pasti +1, neobvyklý úhyb (při překvapení bonus za obr. k TZ, nemůže být flankován); přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +2, reflexy +8, vůle +0; síla 11, obratnost 14, odolnost 12, inteligence 16, moudrost 9, charisma 12.

Dovednosti a odbornosti: akrobacie +11, čarozpyt +4, diplomacie +5, hbité prsty +12, ohebnost +11, odhad úmyslů +7, otevírání zámků +10, padělání +11, předstírání +10, převleky +10, rovnováha +4, skákání +2, skrývání +11, tichý pohyb +11, všímání +7, vyřazení mechanismu +11, zastrašování +3; bojové finesy, míření, zaměření na zbraň (*rapír*), zlepšená iniciativa.

Smrtící útok (Zvl.): Jestliže vrah studuje cíl po 3 kola a pak provede zákeřný útok zbraní pro boj tváří v tvář a zraní, útok rovněž oběť paralyzuje (na 1k6+1 kol) nebo přímo zabije. Záchranný hod na výdrž má TO 14.

Vrahova známá kouzla (2; základní TO = 13 + úroveň kouzla): 1 – *mlha, přestrojení*.

Vybavení: +1 *rapír*, mistrovská pokovaná kožená zbroj, +1 *pěstní štít*, *lektvar zhojení středních zranění*, mystický svitek *nezjistitelné přesvědčení*, *hůlka neviditelnosti* (15 použití), mistrovský kompozitní krátký luk, 20 šípů.

Chatrilon se obvykle nachází v hostinci U Milého děvčete, oblast 4.

Chenaš: lidská žena Knz2; N 2; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 2k8; žt: 11; iniciativa: -1; rychlost: 20 stop; TZ: 19, dotyk 9, překvapená 18; základní útok: +1; zápas: +2; úplný útok: +3 boj na blízko (1k8+1, kropáč) nebo +0 boj na dálku (1k8/ +8-20, lehká kuše); útok: +3 boj na blízko (1k8+1, kropáč) nebo +0 boj na dálku (1k8/ +8-20, lehká kuše); SU: ovládání nemrtvých 5× denně; SA: šilenství; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +3, reflexy -1, vůle +5; síla 13, obratnost 8, odolnost 10, inteligence 12, moudrost 15, charisma 14.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +8, soustředění +5, znalost (mystika) +6, znalost (náboženství) +6; psaní svitků, sesílání v boji.

Ovládání nemrtvých: Dostává +5 bonus k hodů na ověřování ovládání nemrtvých, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Šilenství (Zvl.): Úroveň šilenství 1. Moudrost je 14 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly, pro které se počítá 16.

Připravená kouzla (4/ 4; základní TO = 13 + úroveň kouzla): 0 – *najdi magii, světlo, odolání* (2); 1 – *zhouba, zastras, způsob lehká zranění**, *štít víry*.

* doménové kouzlo. *Bůh:* Tharizdun. *Domény:* Ničení (smeť 1× denně, +4 útok, +2 zranění), Síla (1× denně si lze hodit znovu hod na zranění zbraní, kouzlem nebo schopností).

Vybavení: poloplátová zbroj, velký dřevěný štít, lehká kuše s 20 šípkami, mistrovský kropáč, duchovní svitek *ochrana před živly (oheň)*, 3x duchovní svitek *zhoj lehká zranění*, *slabý růženec* (pouze s *korálkem požehnaní*).

Chenaš se obvykle nachází ve mlýně v oblasti 28.

Ingrit: půlelfka žena Mch4/Hrn3; N 7; humanoid střední velikosti (půlelf); VT: 4k8+4 plus 3k8+3; žt: 39; iniciativa: +1; rychlost: 40 stop; TZ: 17, dotyk 17, překvapená 16; základní útok: +6; zápas +8; úplný útok: +8/+3 boj tváří v tvář (1k8+2, úder beze zbraně) nebo +6/+6/+1 boj tváří v tvář (18+2, smršť úderů) nebo +7/+2 boj na dálku (1k8/ ×3, dlouhý luk); útok: +8 boj tváří v tvář (1k8+2, úder beze zbraně) nebo +6 boj tváří v tvář (18+2, smršť úderů) nebo +7 boj na dálku (1k8/ ×3, dlouhý luk); SU: styl boje (lukostřelba), úhlavní nepřítel

Doplňky

(goblinoidi +2), ochromující útok; SA: imunita vůči *spánku*, vidění v šeru, schopnosti mnicha, bonus +2 na záchranné hody proti očarování; přesvědčení: zákonné dobro; SV: výdrž +8, reflexy +6, vůle +9; síla 14, obratnost 13, odolnost 13, inteligence 12, moudrost 18, charisma 11.

Dovednosti a odbornosti: akrobacie +8, diplomacie +2, léčení +10, naslouchání +11, ohebnost +6, prohledávání +2, přežití +10, rovnováha +8, skákání +13, skrývání +7, šplh +8, tichý pohyb +7, všimání +11, získání informací +2; boj poslepu, drtivý útok, houževnatost, ochromující úder, srážení střel, stopování, úhyb.

Divoké vcítění (Zvl.): Dokáže vylepšit postoj zvířete stejným způsobem, jako lze pomocí diplomacie vylepšit postoj inteligentního tvora. K hodu k20 má +3 bonus, v případě, že se jedná o magického netvora s hodnotou inteligence 1 nebo 2, -1 postih.

Styl boje (Zvl.): Pokud nenosí žádnou nebo pouze lehkou zbroj, získává odbornost rychlá střelba.

Ochromující útok (Zvl.): 4× denně, TO 17.

Schopnosti mnicha: Únik, klidná mysl, pomalý pád 20 stop, úder čchi (magie).

Vybavení: *prach zneviditelnění* (jedna dávka), *prsten ochrany* +2, dlouhý luk a 20 šípů, cestovní vybavení.

Ingrit prochází Homletem jen občas, a pak se obvykle modlí Elonině svatyni v oblasti 2.

Kanovnice Ydej: lidská žena Knz10; N 10; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 10k8+30; žt: 70; iniciativa: +2; rychlost: 20 stop; TZ: 25, dotyk 13, překvapená 24; základní útok: +7; zápas +8; základní útok: +10/+5 boj tváří v tvář (1k8+2, +1 těžký palcát) nebo +9 boj na dálku (1k8/19-20, lehká kuše); útok: +5 boj tváří v tvář (1k8+2, +1 těžký palcát) nebo +9 boj na dálku (1k8/19-20, lehká kuše); přesvědčení: zákonné dobro; SU: odvracení mrtvých 4× denně; SV: výdrž +10, reflexy +5, vůle +10; síla 13, obratnost 15, odolnost 16, inteligence 12, moudrost 17, charisma 13.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +12, diplomacie +10, léčení +12, soustředění +12, znalost (mystika) +9, znalost (náboženství) +9; míchání lektvarů, psaní svitků, sesílání v boji, úhyb, zaměření na zbraň (těžký palcát).

Odvracení nemrtvých: Dostává +2 bonus k hodům na odvracení nemrtvých, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Připravená kouzla (6/ 6/ 6/ 5/ 4/ 3; základní TO =13 + úroveň kouzla): 0 – *stvoř vodu, najdi magii, najdi jed, světlo, oprava, očisti potravu a vodu*; 1 – *požehnání, porozumění jazykům, magická zbraň, ochrana před chaosem**, *zbav strachu, azyl*; 2 – *předvídaní, uklidni emoce**, *medvědí houževnatost, nižší navrácení (2), zóna pravdy*; 3 – *zlom magii, zaměř objekt, magický kruh proti chaosu**, *sejmi kletbu, zbav nemoci*; 4 – *rozpoznej lež, věštění, hněv řádu**, *navrácení*; 5 – *spojení, rozptyl chaos**, *vzkříšení*.

* doménové kouzlo. *Bůh*: sv. Gisbert. *Domény*: zákon (sesílá kouzla jako na 11. úrovni), ochrana (1× denně poskytne jednomu cíli +10 bonus rezistence na jeden záchranný hod).

Vybavení: +1 těžký palcát, +1 plná plátová zbroj, +1 heavy ocelový štít, prsten ochrany +2, lektvar ohnivého dechu, lektvar hrdinství, lehká kuše, 20 šípek, 31 zl.

Kanovnice Ydej se obvykle nachází v chrámu sv. Gisberta v oblasti 3.

Maridosen: půlelfka žena Boj3; N 3; humanoid střední velikosti (půlelf); VT: 3k10+6; žt: 27; iniciativa: +3; rychlost: 30 stop; TZ: 16, dotyk 13, překvapená 13; základní útok: +3; zápas: +4; útok: +8 boj tváří v tvář (1k6+1/18-20, mistrovský rapír) nebo +8 boj na dálku (1k6/×3, mistrovský kompozitní krátký luk); úplný útok: +8 boj tváří v tvář (1k6+1/18-20, mistrovský rapír) nebo +8 boj na dálku (1k6/×3, mistrovský kompozitní krátký luk); SA: imunita vůči *spánku*, vidění v šeru, bonus +2 na záchranné hody proti očarování; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +5, reflexy +4, vůle +2; síla 13, obratnost 16, odolnost 14, inteligence 10, moudrost 12, Charisma 8.

Dovednosti a odbornosti: naslouchán +2, prohledávání +1, skákání +7, šplh +7, všimání +1; bojové finesy, pohyblivost, úhyb, zaměření na zbraň (rapír).

Vybavení: mistrovská pokovaná kožená zbroj (černá), mistrovský rapír, mistrovský kompozitní krátký luk, 20 mistrovských šípů, 2x *Quaaliv péřový žeton (pták)*, lektvar býčí síly, 2x lektvar zhojení středních zranění (třetí).

Maridosen se obvykle nachází v hostinci U Milého děvčete, oblast 4.

Mistr Dunrat: člověk muž Knz5/Čar1; N 6; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 5k8+10 plus 1k4+2; žt: 36; iniciativa: +0; rychlost: 20 stop; TZ: 15, dotyk 10, překvapený 15; základní útok: +3; zápas: +3; útok: +3 boj tváří v tvář (1k4/ 19-20, dýka) nebo +3 boj na dálku (1k10/19-20, těžká kuše); úplný útok: +3 boj tváří v tvář (1k4/ 19-20, dýka) nebo +3 boj na dálku (1k10/19-20, těžká kuše); SA: šilenství, ovládnutí nemrtvých 3× denně; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +6, reflexy +1, vůle +6; síla 10, obratnost 10, odolnost 14, inteligence 11, moudrost 13, charisma 11.

Doplňky

Dovednosti a odbornosti: diplomacie +6, léčení +4, předstírání +2, soustředění +11, znalost (náboženství) +6; klidné kouzlo, sesílání v boji, tiché kouzlo, vůdcovství.

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 2. Moudrost je 11 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly, pro které se počítá 15.

Ovládání nemrtvých: Mistr Dunrat dostává +2 bonus k hodům na odvracení, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Připravená kněžská kouzla (5/ 5/ 4/ 2; základní TO 12 + úroveň kouzla): 0 – najdi magii, způsob drobná zranění, světlo, přečti magii, odolání; 1 – zhouba, zastráš, rozkaz, proklej vodu, ochrana před dobrem*; 2 – dobij, znehybni osobu, Tharizdunův dotyk* (2); 3 – oživlí mrtví, zuřivost*.

* doménové kouzlo. *Bůh:* Tharizdun. *Domény:* Zlo (sesílá zlá kouzla jako na šesté úrovni), Šílenství (1× denně lze přidat úroveň šílenství k hodů založenému na moudrosti).

Připravená kouzla čaroděje (5/3; základní TO 10 + úroveň kouzla; šance na selhání mystického kouzla 25%): 0 – najdi magii, světlo, mágova ruka, přečti magii; 1 – okouzli osobu, štít.

Vybavení: korálek síly, brož zaštitění, svatý symbol (obex), dýka, těžká kuše s 20 šípkami, mistrovský kyrys, prsten stínění myslí.

Mistr Dunrat se obvykle nachází ve mlýně v oblasti 28.

Nýret Poskurian: gnóm muž Ilu4; N 4; malý humanoid (gnóm); VT: 4k4+3; žt: 13; iniciativa: +1; rychlost: 20 stop; TZ: 14, dotyk 12, překvapený 13; základní útok: +3; zápas: -1; útok: +3 boj tváří v tvář (1k3/ 19-20, dýka) nebo +4 boj na dálku (1k3/19-20, dýka); úplný útok: +3 boj tváří v tvář (1k3/ 19-20, dýka) nebo +4 boj na dálku (1k3/19-20, dýka); SA: kouzelné schopnosti, vidění za šera, hovoř s hrabavými zvířaty, bonus +2 na záchranné hody proti iluzím, bonus +1 na útok proti koboldům a goblinoidům, úhybný bonus +4 proti obrům; přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +1, reflexy +2, vůle +5; síla 10, obratnost 13, odolnost 11, inteligence 14, moudrost 12, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +11, naslouchání +3, skrývání +5, soustředění +7, znalost (mystika) +9, znalost (historie chrámu) +9; psaní svitků, sesílání v boji, tvrdost.

Kouzelné schopnosti (Kou.): 1× denně – *mluv se zvířaty* (pouze hrabavá zvířata; doba trvání 1 minuta), *tančící světla*, *slyšiny*, *triky*. Úroveň sesilatele 1, TO záchranného hodu 10.

Připravená kouzla (5/ 5/ 4; základní TO = 12 + úroveň kouzla, šance na selhání seslání mystického kouzla 10%): 0 – najdi magii, slyšiny*, světlo, mrazivý paprsek, přečti magii; 1 – přestrojení*, barevná fontána*, mágova zbroj, tichý obraz*, břichomluvectví*; 2 - zamlžení*, neviditelnost*, finta, zrcadlový obraz*.

* tato kouzla náleží škole iluzí, na kterou je postava specializována. Zakázané školy: Vymítání, Zařikání. TO iluzí sesílaných gnómy se zvyšuje o 1.

Kniha kouzel: 0 – kyselinová koule, mystický znak, tančící světla, najdi magii, najdi jed, poškoz' nemrtvé, záblesk, slyšiny, mágova ruka, oprava, zpráva, otevři/ zavři, triky, mrazivý paprsek, přečti magii, dotyk únavy; 1 – barevná fontána, přestrojení, určení, mágova zbroj, tichý obraz, břichomluvectví; 2 – zamlžení, neviditelnost, zaklep, malý obraz, zrcadlový obraz, podvedení, pavoučí šplh.

Vybavení: malá kožená zbroj, malá dýka, hůlka magických střel (úroveň sesilatele 5, 37 použití), 46 zl.

Nýret Proskurian se obvykle vyskytuje buď v hostinci U Milého děvčete, oblast 4, nebo U Terrigana, oblast 5.

Palivec: člověk muž Kou10; N 10; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 10k4+20; žt: 46; iniciativa: +4; rychlost: 30 stop; TZ: 14, dotyk 11, překvapený 14; základní útok: +5; zápas +7; úplný útok: +7 boj tváří v tvář (1k4+2/ 19-20, dýka), +7 boj tváří v tvář (1k6+3, hůl) nebo +5 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); útok: +7 boj tváří v tvář (1k4+2/ 19-20, dýka), +7 boj tváří v tvář (1k6+3, hůl) nebo +5 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); přesvědčení: neutrální; SV: výdrž +7, reflexy +7, vůle +9; síla 15, obratnost 10, odolnost 15, inteligence 21, moudrost 11, charisma 12.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +20, magické sledování +12, naslouchání +3, odhad úmyslů +2, prohledávání +8, soustředění +15, tichý pohyb +3, všímání +3, znalost (historie) +11, znalost (místní) +11, znalost (mystika) +18, znalost (náboženství) +11, znalost (sféry) +11; bleskové reflexy, maximalizované kouzlo, míchání lektvarů, mistr kouzel (*býčí síla*, *zlom magii*, *let*, *blesk*, *spánek*), psaní svitků, sesílání v boji, zlepšená iniciativa.

Připravená kouzla (4/ 6/ 5/ 4/ 4/ 3; základní TO = 15 + úroveň kouzla): 0 – najdi magii (2), mágova ruka, přečti magii; 1 – okouzli osobu, magická střela (3), štít, spánek; 2 – býčí síla, kočičí grácie, Melfiv kyselinový šíp (2), ochrana před šípky; 3 – rozostření, ohnivá koule, let, blesk; 4 – mocná neviditelnost, ledová bouře, proměň, ledová zeď; 5 – oblak smrti, zapuzení, porob osobu.

Doplňky

Kniha kouzel: 0 – mystický znak, tančící světla, strnutí, najdi magii, najdi jed, poškod' nemrtvé, záblesk, slyšiny, světlo, mágova ruka, oprava, otevři/ zavři, triky, mrazivý paprsek, přečti magii, odolání; 1 – alarm, hořící ruce, okouzli osobu, zvětši osobu, vymaž, spěšný ústup, pomalý pád, mágova zbroj, magická střela, zmenši osobu, štít, spánek; 2 – mystický zámek, býčí síla, kočičí gracie, temnota, vidění ve tmě, najdi myšlenky, medvědí houževnatost, Melfivův kyselinový šíp, podvedení, ochrana před šípy, ohňostroj, roztrášení, spatři neviditelné; 3 – rozostření, zlom magii, ohnivá koule, let, rychlost, Leomundova chatka, blesk, magický kruh proti chaosu, magický kruh proti zlu, nedetekovatelnost, sugesce; 4 – ledová bouře, iluzorní zeď, mocná neviditelnost, nižší koule nezranitelnosti, proměň, sledování, přivolej nestvůru IV, ohnivá zeď, ledová zeď; 5 – zhoubná proměna, oblak smrti, kužel mrazu, mluva sfér, zapuzení, porob osobu.

Vybavení: prsten ochrany +1, pelerina odolnosti +2, zápěstníky boje +2, amulet přirozené zbroje +1, čelenka intelektu +2, hůlka magických střel (úroveň 7, 38 použití), gong otevírání (10 použití), lekvar zrychlení, mystický svítek teleport.

Palivec se obvykle nachází v oblasti 27 v Hradu.

Questin Himbl: půlčík muž Tul2/ Bbr2; N 4; malý humanoid (půlčík); VT: 2k6+4 plus 2k12+4; žt: 32; iniciativa: +4; rychlost: 30 stop; TZ: 17, dotyk 15, překvapený 17; základní útok: +4; zápas: +0; útok: +8 boj tváří v tvář (1k3/19-20, dýka) nebo +9 boj na dálku (1k3/19-20, dýka); úplný útok: +8 boj tváří v tvář (1k3/19-20, dýka) nebo +9 boj na dálku (1k3/19-20, dýka); SQ: zákeřný útok +1k6; SA: únik, nalezení pastí, zuřivost, záhadný úhyb (je-li překvapený, dostává bonus za Obr k TZ), +2 bonus morálky k záchranným hodům proti strachu; přesvědčení: chaoticky neutrální; SV: výdrž +6, reflexy +8, vůle +1; síla 11, obratnost 19, odolnost 15, inteligence 11, moudrost 10, charisma 6.

Dovednosti a odbornosti: akrobacie +10, hbité prsty +5, naslouchání +7, orientace +11, otevírání zámků +8, použití lana +6, prohledávání +10, přežití +6, rovnováha +11, skákání +5, skrývání +11, šplh +9, tichý pohyb +10, všímání +5; bojové finesy, úhyb.

Zuřivost (Zvl): 1× denně. Žt: 40; TZ: 15 (dotyk 13, překvapený 15); +8 boj tváří v tvář (1k4+2/19-20, dýka) nebo +9 boj na dálku (1k4+2/19-20, dýka); SV: výdrž +8, vůle +3; síla 15, odolnost 19; šplh +5, skákání +7. Zuřivost trvá 7 kol a pak je Questin unavený.

Vybavení: 6 malých dýk, malá kožená zbroj, čochy nalezení, 39 zl.

Questin žij mimo město, lze o ale občas nalézt buď v hostinci U Milého děvčete, oblast 4, nebo U Terrigana, oblast 5.

Redit Půlměsíc: člověk muž Brd1; N 1; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 1k6; žt: 5; iniciativa: +3; rychlost: 30 stop; TZ: 16, dotyk 13, překvapený 13; základní útok: +0; zápas: +0; útok: +0 boj tváří v tvář (1k6/19-20, krátký meč) nebo +3 boj na dálku (1k6/ ×3, krátký luk); úplný útok: +0 boj tváří v tvář (1k6/19-20, krátký meč) nebo +3 boj na dálku (1k6/ ×3, krátký luk); SA: bardská znalost +1, bardská hudba (protipíseň, fascinace, inspiruj odvahu +1); přesvědčení: neutrální dobro; SV: výdrž +0, reflexy +5, vůle +2; síla 10, obratnost 17, odolnost 11, inteligence 11, moudrost 10, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: diplomacie +4, ohebnost +6, předstírání +4, předvádění (zobcová flétna) +4, skrývání +6, všímání +2, získání informací +4; běh, úhyb.

Známa kouzla (2; základní TO = 10 + úroveň kouzla): 0 – slyšiny, mágova ruka, triky, přečti magii.

Vybavení: krásný zápisník (v hodnotě 20 zl), oblečení pro cestování a vystupování, kožená zbroj, malý dřevěný štít, krátký meč, krátký luk s 20 šípy, 23 zl.

Redit se obvykle nachází v hostinci U Milého děvčete, oblast 4.

Rufus: člověk muž Boj8; N 8; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 8k10+8; žt: 69; iniciativa: +1; rychlost: 20 stop; TZ: 22, dotyk 12, překvapený 21; základní útok: +8; zápas: +11; útok: +14 boj tváří v tvář (1k8+8/×3, +2 bitevní sekera) nebo +10 boj na dálku (1k8+3/×3, mistrovský těžký kompozitní dlouhý luk (na sil. +3)); úplný útok: +14/+9 boj tváří v tvář (1k8+8/×3, +2 bitevní sekera) nebo +10/+5 boj na dálku (1k8+3/×3, mistrovský těžký kompozitní dlouhý luk (na sil. +3)); přesvědčení: neutrální dobro; SV: výdrž +8, reflexy +4, vůle +3; síla 16, obratnost 13, odolnost 12, inteligence 15, moudrost 10, charisma 14.

Dovednosti a odbornosti: jezdeckví +9, naslouchání +2, odhad úmyslů +2, plavání -1, předstírání +4, skákání -1, šplh +4, všímání +2, zacházení se zvířaty +8, zastrasování +4, získání informací +4; boj poslepu, drtivý útok, pohyblivost, roztínání, specializace ve zbrani (bitevní sekera), úhyb, zaměření na zbraň (bitevní sekera), zlepšený kritický zásah (bitevní sekera).

Doplňky

Vybavení: +2 kroužková zbroj, +1 velký ocelový štít, +2 bitevní sekera, mistrovský těžký kompozitní dlouhý luk (na sil. +3), 21 +1 šípů, lektvar zhojení středních zranění, lektvar houževnatosti, plášť rezistence +1, prsten ochrany +1, škapulíř proti jedu, prach zneviditelnění (12 špetek).

Rufus se obvykle nachází ve tvrzi, oblast 27.

Spugnor: člověk muž Kou7; N 7; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 7k4+17; žt: 33; iniciativa: +6; rychlost: 30 stop; TZ: 14, dotyk 13, překvapený 12; základní útok: +3; zápas: +3; útok: +3 boj tváří v tvář (1k4/19-20, dýka) nebo +5 boj na dálku (1k8/19-20, lehká kuše); úplný útok: +3 boj tváří v tvář (1k4/19-20, dýka) nebo +5 boj na dálku (1k8/19-20, lehká kuše); SA: výhody z pomocníka; přesvědčení: neutrální dobro; SV: výdrž +4, reflexy +6, vůle +5; síla 11, obratnost 15, odolnost 14, inteligence 19, moudrost 11, charisma 7.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +16, naslouchání +3, oceňování +7; řemeslo (alchymie) +14, soustředění +12, tichý pohyb +5, všimání +3, získání informací +0, znalost (místní) +14, znalost (mystika) +14; bleskové reflexy, míchání lektvarů, ostražitost, psaní svitků, tvrdost, sesílání v boji, zlepšená iniciativa.

Výhody z pomocníka: Ostražitost, je-li pomocník v dosahu, bonus +3 na ověřování tichého pohybu, pokud se nachází do vzdálenosti 1 míle od pomocníka, empatická linka, sdílení kouzel s pomocníkem, sesílání dotykových kouzel přes pomocníka.

Připravená kouzla (4/ 5/ 4/ 3/ 2; základní TO = 14 + úroveň kouzla): 0 – strnutí, najdi jed, záblesk, odolání; 1 – najdi tajné dveře, mágova zbroj (2), magická střela, neviditelný služebník; 2 – kočičí grácie, denní světlo, planoucí koule, neviditelnost, pavučina; 3 – zlom magii, blesk, nedetekovatelnost; 4 – ohnivý štít, sledování.

Kniha kouzel: 0 – kyselinová koule, mystický znak, tančící světla, strnutí, najdi magii, najdi jed, poškod' nemrtvé, záblesk, slyšiny, světlo, mágova ruka, oprava, otevři/ zavři, triky, mrazivý paprsek, přečti magii, odolání, dotyk únavy; 1 – najdi tajné dveře, zvětši osobu, skákání, mágova zbroj, magická střela, zmenši osobu, pavoučí šplh, neviditelný služebník; 2 – změň svůj tvar, zamlžení, býčí síla, kočičí grácie, vidění ve tmě, najdi myšlenky, medvědí houževnatost, neviditelnost, planoucí koule, pavoučí šplh, levitace, pavučina; 3 – denní světlo, zlom magii, let, mlžná podoba, rychlost, blesk, nedetekovatelnost, ochrana před energií, jazyky, vodní dech; 4 – dimenzionální dveře, ohnivý štít, sledování.

Vybavení: štítová hůlka (18 použití), čelenka intelektu +2, prsten ochrany +1, amulet přirozené zbroje +1, brýle blízkého vidění, dýka, lehká kuše a 20 šipek, 125 zl.

Na začátku dobrodružství se Spugnor nachází ve staré zbrojnici ve Vodním hradu, oblast 20. Je-li zachráněn nebo uteče-li, obvykle se vyskytuje v Lektvarech a elixírech, oblast 25.

Sebekai: Spugnorův kocour pomocník; N -; drobný magický netvor; VT: ½k8 (7 VT); žt: 16; iniciativa: +2; rychlost: 30 stop; TZ: 18, dotyk 14, překvapená 16; základní útok: +3; zápas: -9; útok: +7 boj tváří v tvář (1k2-4, 2 tlapy) a +2 boj tváří v tvář (1k3-4, kousnutí); úplný útok: +7 boj tváří v tvář (1k2-4, 2 tlapy) a +2 boj tváří v tvář (1k3-4, kousnutí); rozměr: 2,5 stopy/ 0 stop; SA: zlepšený únik, dokáže mluvit se Spugnore, dokáže se domluvit s kočkami; přesvědčení: neutrální dobro; SV: výdrž +2, reflexy +4, vůle +6; síla 3, obratnost 15, odolnost 10, inteligence 9, moudrost 12, charisma 7.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +3, rovnováha +10, skákání +10, skrývání +14 (+4 ve vysoké trávě nebo hustém podrostu), šplh +6, tichý pohyb +6, všimání +3; bojové finesy. Sebekai se vždy vyskytuje ve Spugnorově okolí (viz výše).

Terjon: člověk muž Knz6; N 6; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 6k8+1; žt: 49; iniciativa: +1; rychlost: 20 stop; TZ: 18, dotyk 14, překvapený 16; základní útok: +4; zápas: +4; útok: +6 boj tváří v tvář (1k8+1, +1 těžký palcát) nebo boj na dálku (1k8/19-20, lehká kuše); úplný útok: útok: +6 boj tváří v tvář (1k8+1, +1 těžký palcát) nebo boj na dálku (1k8/19-20, lehká kuše); SU: odvracení nemrtvých 2× denně; přesvědčení: zákonné dobro; SV: výdrž +8, reflexy +3, vůle +8; síla 11, obratnost 13, odolnost 16, inteligence 10, moudrost 16, charisma 8.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +6, léčení +10, soustředění +9, znalost (mystika) +5, znalost (náboženství) +5, míchání lektvarů, sesílání v boji, úhyb, zaměření na zbraň (těžký palcát).

Připravená kouzla (5/ 5/ 5/ 4; základní TO = 13 + úroveň kouzla): zhoj drobná zranění, najdi magii (2), světlo, přečti magii; 1 – rozkaz, najdi chaos, magická zbraň, azyl, štít víry; 2 – býčí síla, medvědí houževnatost, znehybni osobu, odstraň paralyzaci, zaštit' přítele*; 3 – denní světlo, magický kruh proti chaosu*, modlitba, spalující světlo.*

* doménové kouzlo. *Bůh:* Sv. Gisbert. *Domény:* Zákon (sesílá kouzla jako na 11. úrovni), Ochrana (1× denně poskytne jednomu cíli +6 bonus rezistence na jeden záchranný hod).

Odvracení nemrtvých: Dostává +2 bonus k ověřování, protože má 5 stupňů znalosti (náboženství).

Doplňky

Vybavení: kroužková zbroj, velký dřevný štít, *prsten ochrany +1*, *+1 těžký palcát*, lehká kuše, 20 šipek, *lektvar zhojení lehkých zranění*, *lektvar zadržení jedu*, *lektvar menšího vzkříšení*, duchovní svítek *zlom magii*, 69 zl.

Terjon se obvykle nachází v chrámu sv. Gisberta, oblast 3.

Toridan: půlork muž Boj2; N 2; humanoid střední velikosti (půlork); VT: 2k10; žt: 19; iniciativa: +1; rychlost: 20 stop; TZ: 19, dotyk 11, překvapený 18; základní útok: +2; zápas: +5; útok: +6 boj tváří v tvář (1k12+4/×3, obouřuční sekera) nebo +3 boj na dálku (1k8/19-20, lehká kuše); úplný útok: +6 boj tváří v tvář (1k12+4/×3, obouřuční sekera) nebo +3 boj na dálku (1k8/19-20, lehká kuše); SA: vidění ve tmě 60 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +5, reflexy +1, vůle +1; síla 17, obratnost 13, odolnost 14, inteligence 8, moudrost 12, Charisma 6.

Dovednosti a odbornosti: skákání -1, všímání +2; drtivý útok, roztínání, zaměření na zbraň (obouřuční sekera).

Vybavení: Plátová zbroj, mistrovská obouřuční sekera, lehká kuše a 10 šipek, *2x lektvar zhojení lehkých zranění*.

Toridan se obvykle nachází v mlýně, oblast 28.

Vakra: tiefling žena Kou3; N 3; sférik střední velikosti (tiefling); VT: 3k4+3; žt: 10; iniciativa: +2; rychlost: 30 stop; TZ: 12, dotyk 12, překvapený 10; základní útok: +1; zápas: +1; útok: +1 boj tváří v tváře (1k4/ 19-20, dýka) nebo +3 boj na dálku (1k10/ 19-20, těžká kuše); úplný útok: +1 boj tváří v tváře (1k4/ 19-20, dýka) nebo +3 boj na dálku (1k10/ 19-20, těžká kuše); SA: nemůže být vzkříšena ani oživena, odolnost vůči chladu, elektrině a ohni, *temnota*, vidění ve tmě 60 stop; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +2, reflexy +3, vůle +4; síla 11, obratnost 13, odolnost 14, inteligence 15, moudrost 12, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +10, předstírání +4, skrývání +5, soustředění +7, znalost (mystika) +8; psaní svitků, sesílání v boji, úhyb.

Temnota (Kou.): 1× denně (jako Čar3).

Připravená kouzla (4/ 3/ 2; základní TO 12 + úroveň kouzla): 0 – *najdi magii, najdi jed, otevři/ zavři, přečti magii*; 1 – *alarm, určení, magická střela*; 2 – *neviditelnost, levitace*.

Knihy kouzel: 0 – *kyselinová koule, mystický znak, tančící světla, strnutí, najdi magii, najdi jed, poškod' nemrtvé, záblesk, slyšiny, světlo, mágova ruka, oprava, zpráva, otevři/ zavři, triky, mrazivý paprsek, přečti magii, odolání, dotyk únavy*; 1 – *alarm, hořící ruce, okouzli osobu, určení, magická střela, štít*; 2 – *neviditelnost, levitace, odolej žvlům*.

Vybavení: mystický svítek *odolej žvlům (chlad)*, dýka, těžká kuše, 20 šipek, kniha kouzel (ukrytá ve sklepení oblasti 28 v Homletu), *hůlka proměny sebe*.

Vakra se obvykle vyskytuje v mlýně, oblast 28.

Zabiják Xaod: člověk muž Pal4; N 4; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 4k10; žt: 28; iniciativa: +0; rychlost: 20 stop; TZ: 19, dotyk 10, překvapený 19; základní útok: +4; zápas: +6; útok: +7 boj tváří v tvář (1k8+2/19-20, mistrovský dlouhý meč) nebo +4 boj na dálku (1k8+2/×3, těžký kompozitní dlouhý luk (na sil. +2)); úplný útok: +7 boj tváří v tvář (1k8+2/19-20, mistrovský dlouhý meč) nebo +4 boj na dálku (1k8+2/×3, těžký kompozitní dlouhý luk (na sil. +2)); SU: smet' zlo 1× denně (+3 k útoku, +4 ke zranění), odvrát' nemrtvé 10× denně; SA: schopnosti paladina; přesvědčení: zákonné dobro; SV: výdrž +7, reflexy +4, vůle +4; síla 14, obratnost 10, odolnost 10, inteligence 13, moudrost 10, charisma 16.

Dovednosti a odbornosti: léčení +4, jezdeckví +7, naslouchání +1, všímání +2, zacházení se zvířaty +10, znalost (náboženství) +7; boj v sedle, bojové reflexy, odvracení navíc.

Schopnosti paladina: *Najdi zlo*, přízeň bohů, božské zdraví, léčení rukou (12 životů denně), aura odvahy, *zbav nemoci* 1x týdně.

Odvracení nemrtvých: Dostává +2 bonus k ověřování odvracení, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Vybavení: *Skladovací rukavice* (uložena dýka), těžký válečný kůň, mistrovská poloplátová zbroj, mistrovský velký ocelový štít, mistrovský dlouhý meč, kompozitní dlouhý luk (na sil. +2), 40 šípů, válečné kladivo.

Xaod se obvykle nachází U Terrigana, oblast 5.

Vodní hrad

Festrat: člověk muž Knz5; N 5; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 5k8+5; žt: 32 (nyní 24); iniciativa: -1; rychlost: 20 stop; TZ: 19, dotyk 9, překvapený 19; základní útok: +3; zápas: +3; útok: +5 boj tváří v tvář (1k6+1/ 19-20, zakřivený +1 *krátký meč*) nebo +2 boj na dálku (1k8/ 19-20, kuše); úplný útok: +5 boj tváří v tvář (1k6+1/ 19-20, zakřivený +1 *krátký meč*) nebo +2 boj na dálku (1k8/ 19-20, kuše); SU: ovládnání nemrtvých 3x

Doplňky

denně; SA: šilenství; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +5, reflexy +0, vůle +6; síla 10, obratnost 9, odolnost 12, inteligence 13, moudrost 16, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +11, soustředění +9, znalost (mystika) +9, znalost (náboženství) +9; stěh, zacházení s válečnou zbraní (krátký meč), zaměření na zbraň (krátký meč).

Šilenství (Zvl.): Úroveň šilenství 2. Moudrost je 14 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 18.

Odvracení nemrtvých: Dostává +2 bonus k hodům na ověřování odvracení, protože má 5 stupňů znalosti (náboženství).

Připravená kouzla (5/ 5/ 4/ 3; základní TO 14 + úroveň kouzla): 0 – *zhoj drobná zranění, najdi magii, světlo, oprava, odolání*; 1 – *zhouba, rozkaz, zhoj lehká zranění, ochrana před dobrem, menší zmatek**; 2 – *býčí síla, dobij, znehybni, Tharizdunův dotyk**; 3 – *nákaza, přivolej nestvůru III, zuřivost**.

* doménové kouzlo. *Bůh:* Starší oko všech živlů. *Domény:* Voda (odvrací nebo ničí ohnivé bytosti, ovládnání nebo přikazování vodním tvorům), Šilenství (1x denně lze přidat úroveň šilenství k hodům založenému na moudrosti).

Vybavení: Okrové róby, dopis (viz oblast 32E ve Vodním hradě), *perla síly* (1. úroveň), *lektvar letu*, zahnutý +1 *krátký meč*, plátová zbroj, velký ocelový štít, lehká kuše, 10 špek, 23 zl, drahokam za 20 zl, svatý symbol (černý železný trojúhelník s obráceným žlutým Y).

Festrat se obvykle vyskytuje ve Vodním hradu, oblast 32E.

Garrík: Gnoll muž Hrn2; N 3; humanoid střední velikosti (gnol); VT: 4k8+4; žt: 26; iniciativa: +1; rychlost: 30 stop; TZ: 16, dotyk 11, překvapený 15; základní útok: +3; zápas: +5; útok: +6 boj tváří v tvář (1k8+3, mistrovský dlouhý meč) nebo +4 boj tváří v tvář (1k8+2, mistrovský dlouhý meč) a +4 boj tváří v tvář (1k6+1, mistrovský krátký meč) nebo +4 boj na dálku (1k6/ x3, krátký luk); úplný útok: +6 boj tváří v tvář (1k8+3, mistrovský dlouhý meč) nebo +4 boj tváří v tvář (1k8+2, mistrovský dlouhý meč) a +4 boj tváří v tvář (1k6+1, mistrovský krátký meč) nebo +4 boj na dálku (1k6/ x3, krátký luk); SU: zapřísáhlý nepřítel humanoidi (lidé) +2, styl boje (boj dvěma zbraněmi); SA: vidění ve tmě 60 stop; přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +7, reflexy +4, vůle +0; síla 15, obratnost 12, odolnost 12, inteligence 9, moudrost 10, charisma 9.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +5, přežití +5, všímání +5; drtivý útok, rychlé tasení, stopování.

Styl boje (Zvl.): Dostává odbornost boj dvěma zbraněmi bez nutnosti splňovat požadavky k jejímu získání.

Divoké vcítění (Zvl.): Dokáže zlepšit postoj zvířat stejným způsobem, jako diplomacie dokáže zlepšit postoje inteligentních tvorů. K hodům k20 má +1 bonus, v případě, že se jedná o magického netvora s hodnotou inteligence 1 nebo 2, -3 postih.

Vybavení: +1 *okovaná kožená zbroj, brož zaštitění*, mistrovský dlouhý meč, mistrovský krátký meč, krátký luk, 20 šípů.

Garrík se obvykle nachází ve Vodním hradu, oblast 29.

Geynor Ton: člověk muž Knz2; N 2; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 2k8+4; žt: 16; iniciativa: +0; rychlost: 20 stop; TZ: 19, dotyk 10, překvapený 19; základní útok: +1; zápas: +1; útok: +2 boj tváří v tvář (1k8, mistrovský kropáč) nebo +1 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); úplný útok: +2 boj tváří v tvář (1k8, mistrovský kropáč) nebo +1 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); SU: ovládnání nemrtvých 3x denně; SA: šilenství; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +5, reflexy +2, vůle +5; síla 10, obratnost 11, odolnost 14, inteligence 9, moudrost 15, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +4, soustředění +7, všímání +4, znalost (náboženství) +4; bleskové reflexy, ostrážitost.

Šilenství (Zvl.): Úroveň šilenství 1. Moudrost je 14 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 16.

Odvracení nemrtvých: Dostává +2 bonus k hodům na odvracení nemrtvých, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Připravená kouzla (4/ 4; základní TO 13 + úroveň kouzla): 0 – *najdi magii, světlo, přečti magii, odolání*; 1 – *požehnutí, rozkaz, zatracení, ochrana před dobrem*, náhodná akce*.

* doménové kouzlo. *Bůh:* Starší oko všech živlů. *Domény:* Vzduch (odvrací nebo ničí zemní bytosti, ovládnání nebo přikazování vzdušným tvorům), Zlo (sesílá zlá kouzla jako na třetí úrovni).

Vybavení: Okrové róby, deník, lektvar zhojení středních zranění, duchovní svitek *požehnutí* a *zhojení lehkých zranění*, mistrovský kropáč, poloplátová zbroj, velký ocelový štít, lehká kuše, 10 šipek, 53 zl, 2 st, svatý symbol (černý železný trojúhelník s obráceným žlutým Y).

Doplňky

Obvykle se nachází ve Vodním hradu, oblast 32.

Gren: lidská žena Knz2; N 2; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 2k8+5; žt: 18; iniciativa: +0; rychlost: 20 stop; TZ: 18, dotyk 10, překvapený 18; základní útok: +1; zápas: +2; útok: +3 boj tváří v tvář (1k8+1, kropáč) nebo +1 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); úplný útok: +3 boj tváří v tvář (1k8+1, kropáč) nebo +1 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); SU: ovládnutí nemrtvých 4x denně; SA: šilenství; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +4, reflexy +0, vůle +4; síla 10, obratnost 12, odolnost 13, inteligence 13, moudrost 14, charisma 13.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +6, naslouchání +4, soustředění +6, všímání +4, znalost (mystika) +2, znalost (náboženství) +6; ostražitost, tvrdost.

Šilenství (Zvl.): Úroveň šilenství 1. Moudrost je 13 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 15.

Odvracení nemrtvých: Dostává +2 bonus k hodům na odvracení nemrtvých, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Připravená kouzla (4/ 4; základní TO 12 + úroveň kouzla): 0 – najdi magii, světlo, přečti magii, odolání; 1 – požehnání, rozkaz, zhoj lehká zranění, menší zmatek*.

* doménové kouzlo. *Bůh:* Starší oko všech živlů. *Domény:* Chaos (sesílá chaotická kouzla jako na třetí úrovni), Oheň (odvrací nebo ničí vodní bytosti, ovládnutí nebo přikazování ohnivým tvorům).

Vybavení: Okrové róby, elixír plížení, lektvar podpory, lektvar zhojení lehkých zranění, mistrovský kropáč, lamelová zbroj, velký ocelový štít, lehká kuše, 10 šípek, 12 zl, 20 st, svatý symbol (černý železný trojúhelník s obráceným žlutým Y).

Gren se obvykle nachází ve Vodním hradu, oblast 24.

Utřešimon: mladý modrý drak; N 6; drak střední velikosti (zemní); VT: 12k12+24; žt: 102; iniciativa: +0; rychlost: 40 stop, hrabání 20 stop, let 150 stop (chabá); TZ: 21, dotyk 10, překvapený 21; základní útok: +12; zápas: +15; útok: +15 boj tváří v tvář (1k8+3, kousnutí) nebo +10 boj tváří v tvář (1k6+1, pařát) nebo +10 boj tváří v tvář (1k4+1, křídlo); úplný útok: +15 boj tváří v tvář (1k8+3, kousnutí) a +13 boj tváří v tvář (1k6+1, 2 pařáty) a +13 boj tváří v tvář (1k4+1, 2 křídla); SU: dechová zbraň; SA: mimozrakové vnímání 60 stop, vytvoř/ znič vodu, imunní vůči spánku, paralýze, elektřině; citlivé smysly; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +10, reflexy +8, vůle +9; síla 17, obratnost 10, odolnost 15, inteligence 12, moudrost 13, charisma 12.

Dovednosti a odbornosti: diplomacie +20, naslouchání +16, odhad úmyslů +16, prohledávání +16, předstírání +16, soustředění +17, všímání +16, zastrasování +3; drtivý útok, obletový útok, roztínání, vícenásobný útok, vznášení se.

Dechová zbraň (Nad.): Přímka blesků s dosahem 60 stop, 6k8 bodů zranění elektřinou, při úspěchu na záchranný hod na reflexy (TO 18) poloviční.

Vznášení se: Může zaútočit kousnutím a 4 pařáty. Polokulovitý oblak s dosahem 90 stop, zhasí malé ohně, snižuje viditelnost, tvory v dosahu po dobu trvání a 1 kolo poté oslepuje. K seslání kouzla, je-li sesílatel v dosahu, je třeba soustředění TO 16.

Vytvoř/ znič vodu (Kou.): Dokáže tuto schopnost použít 3x denně. Funguje jako kouzlo *stvoř vodu*, jen se může rozhodnout vodu nevytvářet, ale naopak ničit. V takovém případě budou automaticky zničeny nestřežené kapaliny obsahující vodu. Kouzelné předměty, jako lektvary, a předměty ve vlastnictví postavy musí uspět v záchranném hodu na vůli (TO je rovné TO děsivé přítomnosti), nebo budou zničeny. Schopnost je ekvivalentní kouzlu první úrovně.

Mimozrakové vnímání (Zvl.): Dokáže určit polohu tvora do vzdálenosti 60 stop od sebe. Pokud je tvor skutečně neviditelný, stále má proti Utřešimonovi naprosté ukrytí.

Citlivé smysly: Při špatném světle čtyřnásobný dosah obvyklého dohledu, dvojnásobek při dobrém světle, vidění ve tmě 120 stop.

Yslanš: troglodyt muž Knz2; N 3; humanoid střední velikosti (ještěř); VT: 4k8+8; žt: 28; iniciativa: -1; rychlost: 20 stop; TZ: 24, dotyk 9, překvapený 24; základní útok: +2; zápas: +2; útok: +5 boj tváří v tvář (1k8+1, mistrovský kropáč) nebo +1 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); úplný útok: +5 boj tváří v tvář (1k8+1, mistrovský kropáč) nebo +1 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); SU: ovládnutí nemrtvých 3x denně, zápach; SA: vidění ve tmě 90 stop, šilenství; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +9, reflexy +0, vůle +4; síla 12, obratnost 9, odolnost 14, inteligence 9, moudrost 12, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +2, skrývání -5 (v kamenitém terénu nebo podzemí +4), soustředění +3, znalost (náboženství) +0; vícenásobný útok, zaměření na zbraň (kropáč), zaměření na zbraň (oštěp).

Doplňky

Zápach (Zvl.): Pokud je vyděšený nebo rozzlobený, vylučuje olejovitou pižmovitou látku, která skoro komukoli páchne. Všechny bytosti (vyjma troglodytů) vzdálené do 30 stop musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 13) nebo budou oslabené na 10 kol. Pokud v záchranném hodu uspějí, zápach je po následujících 24 hodin neovlivní. Kouzla *zadrž jed* a *neutralizuj jed* oslabeného tvora zbaví následků. Zápach nepůsobí na tvory imunní vůči jedu, a tvorové s rezistencí vůči jedu si k záchrannému hodu započítávají obvyklý bonus.

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 1. Moudrost je 11 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 13.

Připravená kouzla (4/ 4; základní TO 11 + úroveň kouzla): 0 – najdi magii, světlo, přečti magii, odolání; 1 – mlha, ochrana před dobrem, zatracení, přivolej nestvůru I.*

* doménové kouzlo. *Bůh:* Tharizdun. *Domény:* Zlo (sesílá zlá kouzla jako na třetí úrovni), Chaos (sesílá chaotická kouzla jako na třetí úrovni).

Vybavení: Černé róby, *lektvar levitace*, *lektvar zhojení středních zranění*, *pelerína odolnosti +1*, mistrovský kropáč, poloplátová zbroj, velký ocelový štít, lehká kuše, 10 šípek, zahnutý nůž, 8 zl, 12 st, svatý symbol (obex).

Yslanš se obvykle nachází ve Vodním hradu, oblast 32.

Zlobři kostlivci: N 2; velký nemrtvý; VT: 4k12; žt 26; iniciativa +4; rychlost 40 stop; TZ 11, dotyk 9, překvapený 11; základní útok: +2; zápas +11, útok: +7 boj tváří v tvář (2k8+7; těžký kyj) nebo +7 boj tváří v tvář (1k6+5; pařát); úplný útok: : +7 boj tváří v tvář (2k8+7; těžký kyj) nebo +7 boj tváří v tvář (1k6+5; 2 pařáty); rozměr/ dosah: 10 stop/ 10 stop; SA: snížená zranitelnost 5/ drtivé, vidění ve tmě 60 stop, imunní vůči chladu, vlastnosti nemrtvého; přesvědčení neutrální zlo; SV: výdrž +1, reflexy +1, vůle +4; síla 21, obratnost 10, odolnost -, inteligence -, moudrost 10, charisma 1.

Dovednosti a odbornosti: zlepšená iniciativa.

Město duchů a zničený chrám

Alubya: skurut žena Adp3; N 2; humanoid střední velikosti (goblinoid); VT: 3k6+6; žt: 18; iniciativa: +0; rychlost: 20 stop; TZ: 13, dotyk 10, překvapený 13; základní útok: +1; zápas: +0; útok: +0 boj tváří v tvář (1k8-1/ x3, kopí) nebo +2 boj na dálku (1k8/ 19-20, mistrovská lehká kuše); úplný útok: +0 boj tváří v tvář (1k8-1/ x3, kopí) nebo +2 boj na dálku (1k8/ 19-20, mistrovská lehká kuše); SA: vidění ve tmě 60 stop; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +3, reflexy +1, vůle +5; síla 8, obratnost 11, odolnost 14, inteligence 10, moudrost 14, charisma 12.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +6, soustředění +6, přežití +6, tichý pohyb +0, všímání +4; ostražitost, zacházení se zbrojí (lehká).

Připravená kouzla (3/ 3; základní TO 12 + úroveň kouzla): 0 – stvoř vodu, slyšiny, oprava; 1 – hořící ruce, zhoj lehká zranění, mlha.

Vybavení: Okovaná kožená zbroj, krátké kopí, mistrovská lehká kuše, 14 šípek, *lektvar hojení středních zranění*, duchovní svitek *býčí síla*, zlatý nátepník (65 zl).

Alubya se obvykle nachází ve zničeném chrámu, oblast 3.

Kella: půlelfka Drd9; N 9; humanoid střední velikosti (půlelf); VT: 9k8+9; žt: 51; iniciativa: +3; rychlost: 20 stop; TZ: 17, dotyk 13, překvapený 14; základní útok: +6; zápas: +7; útok: +8 boj tváří v tvář (1k6+2/ 18-20, +1 šamšír) nebo +10 boj na dálku (1k4, prak s mistrovskými střelami); úplný útok: +8/ +3 boj tváří v tvář (1k6+2/ 18-20, +1 šamšír) nebo +10/ +5 boj na dálku (1k4, prak s mistrovskými střelami); SA: druidské schopnosti, imunita vůči spánku, vidění za šera, bonus +2 k záchranným hodům proti očarování; přesvědčení: neutrální dobro; SV: výdrž +7, reflexy +6, vůle +9; síla 12, obratnost 16, odolnost 13, inteligence 11, moudrost 16, charisma 15.

Dovednosti a odbornosti: diplomacie +12, jezdeckví +5, léčení +9, naslouchání +4, prohledávání +1, přežití +12 (+17 v divočině), soustředění +9, všímání +4, zacházení se zvířaty +10, získání informací +14, znalost (příroda) +12; psaní svitků, sesílání v boji, stopování, úhyb.

Druidské schopnosti: Zvířecí společník, přírodní smysl, divoké vcítění (+13), průchod lesem, průchod beze stop, odolej přírodnímu kouzlu, *divoká podoba* (3x denně, malý až velký tvor).

Připravená kouzla (6/ 5/ 5/ 4/ 2/ 1; základní TO 13 + úroveň kouzla): 0 – stvoř vodu, zhoj drobná zranění, najdi jed, světlo, očisti potravu a vodu, odolání; 1 – uklidni zvířata, zhoj lehká zranění (2), najdi zvěř nebo rostliny; 2 – zvířecí posel, kůrokůže, okouzli osobu či zvíře, rozpál kov, nižší navrácení; 3 – svolaj blesky, zhoj střední zranění, zbav nemoci, tvaruj kámen; 4 – volnost, reinkarnace; 5 – ledová bouře.

Doplňky

Vybavení: +1 usňová zbroj, +1 šamšír, prak, 10 mistrovských střel, hůlka zhojení lehkých zranění (12 použití), amulet proměny, 10 zl.

Kellu lze potkat v okolí zničeného chrámu.

Krebich: skurut muž Adp6; N 5; humanoid střední velikosti (goblinoid); VT: 6k6+12; žt: 35; iniciativa: +1; rychlost: 20 stop; TZ: 17, dotyk 11, překvapený 16; základní útok: +3; zápas: +4; útok: +5 boj tváří v tvář (1k8+1, mistrovský kropáč); úplný útok: +5 boj tváří v tvář (1k8+1, mistrovský kropáč); SA: vidění ve tmě 60 stop, výhody z pomocníka; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +3, reflexy +3, vůle +7; síla 13, obratnost 12, odolnost 12, inteligence 14, moudrost 14, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +7, naslouchání +6, soustředění +10, přežití +6, tichý pohyb +6, všímání +6, znalost (náboženství) +8; míchání lektvarů, ostražitost, tvrdost, zacházení se zbrojí (lehká).

Výhody z pomocníka: Ostražitost, je-li pomocník v dosahu (už započítána do statistik), +3 životy (už započítány do statistik), empatická linka, sdílení kouzel s pomocníkem, sesílání dotykových kouzel přes pomocníka.

Připravená kouzla (3/ 3/ 2; základní TO 12 + úroveň kouzla): 0 – zhoj drobná zranění, slyšiny, boží dohled; 1 – zastraš, rozkaz, ochrana před dobrem; 2 – býčí síla, neviditelnost.

Vybavení: +1 kroužková košile, mistrovský kropáč, amulet přirozené zbroje +1, brož zaštitění (stále může pohltit 47 bodů zranění z magické střely), hůlka zhojení lehkých zranění, duchovní svitek zhoj těžká zranění, lektvar zhojení středních zranění, lektvar medvědí houževnatosti, lektvar výřečnosti.

Krebich se obvykle nachází ve zničeném chrámu, oblast 12.

Kubo: Krebichův žabí pomocník; N -; miniaturní magický tvor; VT: 1/4k8 (6 VT); žt: 17; iniciativa: +1; rychlost: 5 stop; TZ: 18, dotyk 15, překvapený 17; základní útok: +0; zápas: -17; útok: -; úplný útok: -; rozměr/ dosah: 1 stopa / 0 stop; SA: obojživelný, vidění za šera, zlepšený únik, dokáže mluvit s Krebichem; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +2, reflexy +3, vůle +7; síla 1, obratnost 12, odolnost 11, inteligence 8, moudrost 14, charisma 4.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +6, skrývání +21, všímání +6.

Kubo se nachází společně s Krebichem ve zničeném chrámu, oblast 12.

Krásný Laret: člověk muž Knz7; N 7; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 7k8+21; žt: 60; iniciativa: +7; rychlost: 30 stop; TZ: 14, dotyk 13, překvapený 11; základní útok: +5; zápas: +9; útok: +11 boj tváří v tvář (1k6+6, mistrovská hůl); úplný útok: +11 boj tváří v tvář (1k6+6, mistrovská hůl) nebo +7/ +3 boj tváří v tvář (1k6+4/ 1k6+2, mistrovská hůl); SU: ovládnutí nemrtvých 1x denně; SA: šílenství; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +8, reflexy +5, vůle +8; síla 18, obratnost 17, odolnost 16, inteligence 9, moudrost 19 (16*), charisma 6.

* po započítání vlivu šílenství.

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 3. Moudrost je 14 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 22.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +5, diplomacie +4, soustředění +7, znalost (náboženství) +3; drtivý útok, sesílání v boji, zaměření na zbraň (hůl), zlepšení iniciativa.

Připravená kouzla (6/ 7/ 6/ 4/ 3; základní TO 16 + úroveň kouzla): 0 – najdi magii, boží dohled, způsob drobná zranění, světlo, přečti magii, odolání; 1 – zhoubu, zastraš, přízeň bohů, ztracení, ochrana před dobrem, azyl, štít víry; 2 – býčí síla, dobij, medvědí houževnatost, Tharizdunův dotyk* (3); 3 – zlom magii, zruš neviditelnost, zuřivost*, spalující světlo; 4 – zmatek*, mocná magická zbraň, jed.*

* doménové kouzlo. Bůh: Starší oko všech živlů. Domény:

Vybavení: Nátepníky zbroje +1, pavoučnatý plášť, mistrovská hůl, svatý symbol (černý železný trojúhelník s vepsaným obráceným Y).

Laret se obvykle nachází v Nulbu, oblast 2.

Rarkus: skurut muž Boj4/ Tul1; N 5; humanoid střední velikosti (goblinoid); VT: 4k10+8 plus 1k6+2; žt: 40; iniciativa: +2; rychlost: 20 stop; TZ: 19 (dotyk 12, překvapený 17); základní útok: +7; zápas: +7; útok: +9 boj tváří v tvář (1k8+7, +1 dvoulistý meč) nebo +7 boj na dálku (1k8/ 19-20, mistrovská lehká kuše); úplný útok: +7/ +7 boj tváří v tvář (1k8+6/ 1k8+4, +1 dvoulistý meč); SU: zákeřný útok +1k6; SA: vidění ve tmě 60 stop, hledání pastí; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +6, reflexy +5, vůle +1; síla 16, obratnost 15, odolnost 14, inteligence 10, moudrost 10, charisma 12.

Doplňky

Dovednosti a odbornosti: diplomacie +3, odhad úmyslů +2, šplh +3, tichý pohyb +6, zastrašení +6; boj dvěma zbraněmi, obrana dvěma zbraněmi, specializace ve zbraní (dvoulistý meč), zacházení s exotickou zbraní (dvoulistý meč), zaměření na zbraň (dvoulistý meč).

Vybavení: +1 kroužková zbroj, +1 dvoulistý meč, mistrovská lehká kuše, 12 šipek, 1x láhev alchymistického ohně, *lektvar zhojení středních zranění, lektvar pavoučího šplhu.*

Rarkus se obvykle nachází ve zničeném chrámu, oblast 16.

Skurutí válečníci: skurutí muži Vá11; N 1; humanoid střední velikosti (goblinoid); VT: 1k8+3; žt: různé (viz text); iniciativa: +1; rychlost: 20 stop; TZ: 17, dotyk 11, překvapený 16; základní útok: +1; zápas: +3; útok: +5 boj tváří v tvář (2k6+3, obouruční meč) nebo + boj na dálku (1k6+2, oštěp); úplný útok: +5 boj tváří v tvář (2k6+3, obouruční meč) nebo + boj na dálku (1k6+2, oštěp); SA: vidění ve tmě 60 stop; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +5, reflexy +1, vůle -1; síla 14, obratnost 12, odolnost 16, inteligence 11, moudrost 8, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: skákání +6, tichý pohyb -1, zastrašování +3; zaměření na zbraň (obouruční meč).

Vybavení: Lorika, mistrovský obouruční meč, 2 oštěpy, *lektvar býčí síly.*

Skurutí válečníky lze nalézt v celém zničeném chrámu.

Undra: lidská žena Knz2/ Tul2; N 4; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 2k8 plus 2k6; žt: 19; iniciativa: +7; rychlost: 30 stop; TZ: 19, dotyk 13, překvapený 16; základní útok: +2; zápas: +2; útok: +3 boj tváří v tvář (1k6/ 19-20, mistrovský krátký meč) nebo +6 boj na dálku (1k8+1/ 19-20, mistrovská lehká kuše s +1 šipkami); úplný útok: +3 boj tváří v tvář (1k6/ 19-20, mistrovský krátký meč) nebo +6 boj na dálku (1k8+1/ 19-20, mistrovská lehká kuše s +1 šipkami); SU: ovládání nemrtvých 4x denně, zákeřný útok +1k6; SA: únik, šilenství, hledání pastí; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +3, reflexy +6, vůle +5; síla 10, obratnost 16, odolnost 10, inteligence 13, moudrost 15, charisma 16.

Dovednosti a odbornosti: diplomacie +8, naslouchání +6, předstírání +3, přežití +3, skrývání +5, soustředění +5, získání informací +4, znalost (geografie) +2, znalost (náboženství) +6; ostražitost, psaní svitků, zlepšená iniciativa.

Šilenství (Zvl.): Úroveň šilenství 1. Moudrost je 14 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 16.

Odvracení nemrtvých: Dostává +2 bonus k hodům na odvracení nemrtvých, protože má 5 stupňů ve znalosti (Náboženství).

Připravená kouzla (4/ 4; základní TO 13 + úroveň kouzla): 0 – *stvoř vodu, světlo, oprava, očisti potravu a vodu, 1 – porozumění jazykům, magická zbraň, mlha*, štít víry.*

* doménové kouzlo. *Bůh:* Starší oko všech živlů. *Domény:* Vzduch (odvrací nebo ničí zemní bytosti, ovládání nebo přikazování vzdušným tvorům), Chaos (sesílá chaotická kouzla jako na třetí úrovni).

Vybavení: Mitrilová košile, štít z temnodřeva, mistrovský krátký meč, mistrovská lehká kuše, 20 +1 šipek, 2x duchovní svitek *zhoj střední zranění, duchovní svitek přivolej nestvůru II, duchovní svitek zóna pravdy, lektvar pavoučího šplhu, pětidenní železná zásoba jídla, (svinutá) pokrývka, svatý symbol černý železný trojúhelník se žlutým vepsaným obráceným Y).*

Undra se obvykle vyskytuje v okolí zničeného chrámu.

Wat: duch muž Tul5/ Vrh1; nemrtvý střední velikosti (nehmotný); VT: 5k12 plus 1k12; žt: 39; iniciativa: +3; rychlost: let 30 stop (dokonalá); TZ: 16, dotyk 16, překvapený 16; základní útok: +3; zápas: +3 (pouze proti éterickým tvorům); útok: +4 boj tváří v tvář (1k8+1/ 19 - 20, +1 *přizračný dlouhý meč*) nebo +6 (+3 proti éterickým protivníkům) boj tváří v tvář (1k6, nehmotný dotyk); úplný útok: +3 (pouze proti éterickým tvorům); útok: +4 boj tváří v tvář (1k8+1/ 19 - 20, +1 *přizračný dlouhý meč*) nebo +6 (+3 proti éterickým protivníkům) boj tváří v tvář (1k6, nehmotný dotyk); SU: smrtící útok, hrůzný vzhled, zjevení, zákeřný útok +4k6; SA: únik, nehmotný, hledání pastí, citlivost na pasti +1, použití jedu, nezničitelnost, neobvyklý úhyb (bonus za obr. k TZ při překvapení, nemůže být flankován), nemrtvý, odolnost vůči odvracení +4; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +1, reflexy +9, vůle +4; síla 10, obratnost 16, odolnost -, inteligence 12, moudrost 13, charisma 16.

Dovednosti a odbornosti: diplomacie +5, naslouchání +18, ohebnost +12, prohledávání +17, předstírání +11, převleky +12, skrývání +20, tichý pohyb +12, všímání +18, zastrašování +13, znalost (místní) +5; boj poslepu, bojové reflexy, úhyb, zacházení s válečnou zbraní (dlouhý meč).

Smrtící útok (Zvl.): Jestliže vrah studuje cíl po 3 kola a pak provede zákeřný útok zbraní pro boj tváří v tvář a zraní, útok rovněž oběť paralyzuje (na 1k6+1 kol) nebo přímo zabije. Záchranný hod na výdrž má TO 12.

Doplňky

Hrůzný vzhled (Nad.): Živá bytost, která je do 60 stop od ducha a uvidí ho, musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 16), jinak trvale přijde o 1k4 body síly, obratnosti a odolnosti. Úspěch v hodu zaručuje, že po jeden den na ni nebude hrůzný vzhled působit.

Zjevení (Nad.): Útoky a kouzla zjevivšího se ducha mohou obvyklým způsobem ovlivnit cíl v materiální sféře. Duch sice bude v materiální sféře viditelný, ale stále zůstává nehmotný.

Nehmotný: Zranit ho mohou pouze jiné nehmotné bytosti, zbraně +1 nebo lepší a magie, s pravděpodobností 50%, že bude ignorovat zranění z hmotného zdroje. Může po libosti procházet pevnými předměty a jeho útoky procházejí skrze zbroj. Vždy se pohybuje tiše.

Nezničitelnost (Nad.): Wat se po „zničení“ objeví znovu za 2k4 dny po úspěšném ověření úrovně (TO 16). Jedinou spolehlivou cestou, jak Wata zničit, je spálit hostinec.

Nemrtvý: Duch je imunní vůči efektům ovlivňujícím mysl, jedům, spánku, paralýze, ochromení, nemocem, dočasnému snížení fyzických (síla, obratnost, odolnost) vlastností, efektům smrti, únavě a vyčerpání. Není subjektem kritických zranění, stínového zranění, vysátí vlastností, vysátí esence nebo smrti z masivního zranění.

Známa kouzla (1; základní TO 11 + úroveň kouzla): 1 – *mlha, slyšiny*.

Vybavení: +1 *éterický dlouhý meč*, mistrovská okovaná kožená zbroj (éterická).

Obvykle se nachází v Nulbu, oblast 1.

Doly

Arlaint: půlelf muž Čar6; N 6; humanoid střední velikosti (půlelf); VT: 6k4; žt: 20; iniciativa: +1; rychlost: 30 stop; TZ: 11, dotyk 11, překvapení 10; základní útok: +3; zápas: +1; útok: +1 boj tváří v tvář (1k4-2/ 19-20, dýka) nebo +4 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); úplný útok: +1 boj tváří v tvář (1k4-2/ 19-20, dýka) nebo +4 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); SA: imunita vůči *spánku*, vidění za šera, bonus +2 na záchranné hody proti očarování; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +2, reflexy +3, vůle +6; síla 6, obratnost 13, odolnost 11, inteligence 14, moudrost 12, charisma 18.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +10, naslouchání +6, prohledávání +3, řemeslo (alchymie) +10, všímání +6, znalost (mystika) +6; běh, míchání lektvarů, zaměření na školu (zaklínání).

Známa kouzla (6/ 7/ 6/ 4; základní TO 14 + úroveň kouzla): 0 – *najdi magii, najdi jed, světlo, mágova ruka, triky, přečti magii, odolání*; 1 – *hořící ruce**, *spěšný ústup, mágova zbroj, magická střela*; 2 – *planoucí koule**, *Melfřův kyselínový šíp*; 3 – *ohnivá koule**.

* Vzhledem k odbornosti zaměření na školu (zaklínání) je u těchto kouzel hodnota TO záchranných hodů 15 + úroveň kouzla.

Vybavení: *Hůlka ohnivých koulí* (14 použití, 6. úroveň sesilatele), dýka, lehká kuše, mystický svitek *neviditelnost, lektvar zhojení těžkých zranění, lektvar vidění ve tmě, lektvar orlí velkoleposti, lektvar pomoci*.

Obvykle se vyskytuje v oblasti 113 Dolů.

Bojovníci kuo-toa: kuo-toa muži a ženy Boj1; N 3; nestvůrní humanoidi střední velikosti (vodní); VT: 2k8+2 plus 1k10+1; žt: různě (viz text); iniciativa: +0; rychlost: 20 stop, 50 stop plavání; TZ: 20, dotyk 10, překvapení 20; základní útok: +3; zápas: +4; útok: +6 boj tváří v tvář (1k6+1/ x3, krátké kopí) nebo +4 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí) nebo +4 boj na dálku (1k6+1/ x3, krátké kopí); úplný útok: +6 boj tváří v tvář (1k6+1/ x3, krátké kopí) a -1 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí); SA: lepivý, obojživelný, odolnost vůči elektřině 10, imunní vůči jedu a paralýze, ostrý zrak, oslepení, kluzký; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +5, reflexy +3, vůle +5; síla 13, obratnost 10, odolnost 13, inteligence 13, moudrost 14, charisma 8.

Když vypijí své *lektvary kočičí grácie* a *lektvary býčí síly*, jejich vlastnosti se změni takto: iniciativa +2; TZ 22, dotyk 12, zaskočený 20; zápas: +6; útok: +8 boj tváří v tvář (1k6+3/ x3, krátké kopí) nebo +4 boj tváří v tvář (1k4+3, kousnutí) nebo +4 boj na dálku (1k6+3/ x3, krátké kopí); úplný útok: +8 boj tváří v tvář (1k6+3/ x3, krátké kopí) a +1 boj tváří v tvář (1k4+3, kousnutí); SV: reflexy +5; síla 17, obratnost 14.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +8, ohebnost +8, plavání +6, prohledávání +8, tichý pohyb +3, všímání +11, znalost (náboženství) +4; drtivý útok, ostražitost, velká výdrž, zaměření na zbraň (krátké kopí).

Lepivý (Zvl.): Při neúspěšném útoku tváří v tvář musí útočník uspět v záchranném hodu na reflexy (TO 14), jinak se zbraň přilepí ke štítu kuo-toa a je mu vytržena.

Obojživelný (Zvl.): Přestože kuo-toa dýchají žábami, dokáží neomezeně dlouho pobývat na vzduchu.

Ostrý zrak (Zvl.): Kuo-toa si dokáží všimnout pohybujícího se objektu či bytosti, i když jsou neviditelné nebo éterické.

Doplňky

Oslepení (Zvl.): Při náhlém vystavení se jasnému světlu (slunečnímu nebo v intenzitě kouzla *sluneční světlo*) jsou na 1 kolo oslepen. Při pobytu na jasném světle jsou oslepení (postih -1 na všechny hody na útok a hody na ověřování prohledávání a všímání).

Kluzký (Zvl.): Nemají na ně vliv pavučiny, sítě ani jiné podobné formy omezení.

Vybavení: Lektvar zhojení středních zranění, lektvar kočičí gracie, lektvar býčí síly, mistrovské krátké kopí, váček s 50 zl, kožená zbroj, velký dřevěný štít.

Lze je nalézt v oblasti 197 Dolů a účastní se nájezdu na Ohnivý chrám.

Červosten: zlobr muž Vál2; N 4; velký obr; VT: 6k8+15; žt: 42; iniciativa: -1; rychlost: 30 stop; TZ: 16, dotyk 8, překvapený 16; základní útok: +5; zápas +14; útok: +11 boj tváří v tvář (2k8+8, +1 *obouruční kyj*) nebo +3 boj na dálku (1k8/ x2, krátké kopí); úplný útok: +11 boj tváří v tvář (2k8+8, +1 *obouruční kyj*) nebo +3 boj na dálku (1k8/ x2, krátké kopí); rozměr/ dosah: 10 stop/ 10 stop; SA: vidění ve tmě 60 stop, vidění za šera; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +7, reflexy +4, vůle +1; síla 17, obratnost 15, odolnost 12, inteligence 13, moudrost 9, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +2, šplh +7, všímání +2; drtivý útok, tvrdost, zaměření na zbraň (obouruční kyj).

Vybavení: velký +1 *obouruční kyj*, velká usňová zbroj, 4 velká krátká kopí, zlatý náhrdelník (500 zl).

Obvykle se nachází v oblasti 7 Dolů, nebo ve společnosti Mereklara.

Deskritad: půlčik žena Bbr3/ Tul3; N 5 (6 s příslušnou výstrojí); malý humanoid (půlčik); VT: 3k12+3 plus 3k6+3; žt: 41; iniciativa: +8; rychlost: 30 stop; TZ: 19 (+1 velikost, +3 obratnost, +6 kroužková košile), dotyk 13, překvapený 19; základní útok: +5; zápas: +2; útok: +8 boj tváří v tvář (1k4+1/ 18-20, mistrovský šamšír) nebo +10 boj na dálku (1k4+1/ x3, mistrovský mocný kompozitní krátký luk (bonus sil. +1)); úplný útok: +8 boj tváří v tvář (1k4+1/ 18-20, mistrovský šamšír) nebo +10 boj na dálku (1k4+1/ x3, mistrovský mocný kompozitní krátký luk (bonus sil. +1)); SU: zuřivost; SA: únik, zaměření pastí, citlivost na pasti +2, neobvyklý úhyb (při překvapení bonus za obr. k TZ, nemůže být flankován), bonus +1 na útoky vrhací zbraní, morální bonus +2 na záchranné hody proti strachu; přesvědčení: chaoticky neutrální; SV: výdrž +6, reflexy +9, vůle +3; síla 13, obratnost 19, odolnost 12, inteligence 11, moudrost 11, charisma 6.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +6, otevírání zámků +8, plavání +7, přežití +5, rovnováha +7, skákání +7, skrývání +10, šplh +8, tichý pohyb +5, všímání +4; drtivý útok, roztínání, zlepšená iniciativa.

Zuřivost (Zvl.): 1x denně – 53 žt, TZ 17, dotyk 11, překvapený 17, základní útok +4, útok +10 boj tváří v tvář (1k6+3/ 18-20, mistrovský šamšír) nebo +10 boj na dálku (1k6+1/ x3, mistrovský mocný kompozitní krátký luk (bonus sil. +1)), úplný útok: +10 boj tváří v tvář (1k6+3/ 18-20, mistrovský šamšír) nebo +10 boj na dálku (1k6+1/ x3, mistrovský mocný kompozitní krátký luk (bonus sil. +1)), SV výdrž +8, vůle +5, síla 17, odolnost 16, plavání +9, skákání +9, šplh +10. Trvá 6 kol, pak je vyčerpán.

Vybavení: Aktuálně žádné. Jinak jí patří *vak beztíže* (250 liber), *lektvar zhojení středních zranění*, 3 kusy gagátu (hodnota 100 zl každý), 3 flakónky protijedu, mistrovské zlodějské náčiní, malý mistrovský šamšír, malá kroužková košile, mystický svitek s *mystickým zámkem*, mistrovský malý kompozitní krátký luk (bonus sil. +1).

Deskritad je zakována do řetězů a připoutána ke zdi v oblasti 44 Dolů. Její vybavení lze nalézt v D'Granově příbytku, oblast 43 Dolů.

D'Gran: polod'as/ polozlobří mág muž; N 10; velký sférik (upravený obr); VT: 5k8+20; žt: 43; iniciativa: +6; rychlost: 40 stop, 40 stop let; TZ: 21 (dotyk 11, překvapený 19); základní útok: +3; zápas: +15; útok: +10 boj tváří v tvář (3k6+12/ 19-20, obouruční meč) nebo +4 boj na dálku (2k6/ x3, dlouhý luk) nebo +10 boj tváří v tvář (1k6+5, pařát); úplný útok: +10 boj tváří v tvář (3k6+12/ 19-20, obouruční meč) a +5 boj tváří v tvář (1k8+4, kousnutí) nebo +4 boj na dálku (2k6/ x3, dlouhý luk) nebo +10 boj tváří v tvář (1k6+8, 2 pařáty) a +5 boj tváří v tvář (1k8+4, kousnutí); rozměr/ dosah: 10 stop/ 10 stop; SU: smet' dobro, kouzelné schopnosti; SA: snížená zranitelnost 5/ magie, pro účely překonání snížené zranitelnosti se přirozené zbraně považují za kouzelné, odolnost vůči kyselině, chladu, elektrině a ohni 10, imunita vůči jedu, vidění ve tmě 60 stop, vidění za šera, regenerace 5; MO: 19; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +8, reflexy +3, vůle +3; síla 27, obratnost 14, odolnost 19, inteligence 18, moudrost 14, charisma 19.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +12, naslouchání +10, odhad úmyslů +6, prohledávání +8, přežití +6, skrývání +0, soustředění +12, tichý pohyb +4, všímání +10, zastrahování +8, znalost (mystika) +8, znalost (náboženství) +8; bojový střeh, zlepšená iniciativa.

Kouzelné schopnosti (Kou.): úroveň sesílatele 5, TO 14 + úroveň kouzla (založené na charismě): 1x denně – *znesvěcení, zmar*; 3x denně – *temnota*.

Doplňky

Kouzelné schopnosti (Kou.): úroveň sesilatele 9, TO 14 + úroveň kouzla (založené na charismě): po libosti – *temnota, neviditelnost*; 1x denně – *okouzli osobu, kužel mrazu, mlžná podoba, proměň, spánek*.

Regenerace (Zvl.): Oheň a kyselina způsobují obvyklé zranění. Pokud ztratí končetinu nebo jinou část těla, může si ji nechat přirůst tím, že ji přidrží na místě, kde se původně nacházela. Srůstání trvá 1 minutu. Pokud přijde o hlavu nebo jiný důležitý orgán, musí ho nechat přirůst do 10 minut od ztráty, jinak zemře. Ztracená část těla mu sama od sebe nedoroste.

Let (Nad.): Jako volnou akci dokáže vzlítnout nebo přistát. Při použití mlžné podoby létá obvyklou rychlostí a má dokonalou manévrovatelnost.

Smet' dobro (Nad.): 1x denně, útokem +5 bodů zranění dobrému protivníkovi.

Vybavení: Rukavice zlobří síly, velká kroužková košile, obrovský obouruční meč, obrovský dlouhý luk, 12 šípů, symbol ohnivého chrámu.

Obvykle se nachází v oblasti 43 Dolů, nebo se toulá komplexem západního mostu.

Elfí válečníci: elfové muži a ženy Vá11; N 1; humanoid střední velikosti (elf); VT: 1k8; žt: různě (viz text); iniciativa: +3; rychlost: 20 stop; TZ: 18, dotyk 13, překvapený 15; základní útok: +1; zápas: +3; útok: +5 boj tváří v tvář (1k8+3/ 19-20, mistrovský dlouhý meč) nebo +4 boj na dálku (1k6+2/ x3, mocný kompozitní krátký luk (bonus sil. +2)); úplný útok: +5 boj tváří v tvář (1k8/ 19-20, mistrovský dlouhý meč) nebo +4 boj na dálku (1k6+2/ x3, mocný kompozitní krátký luk (bonus sil. +2)); SA: imunní vůči *spánku*, vidění v šeru, bonus +2 na záchranné hody proti očarování; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +3, reflexy +3, vůle -1; síla 15, obratnost 16, odolnost 11, inteligence 12, moudrost 8, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +1, prohledávání +3, skákání -4, šplh +2, všímání +3; zaměření na zbraň (dlouhý meč).

Vybavení: Kyrus, mistrovský dlouhý meč, mocný kompozitní krátký luk (bonus sil. +2), 20 šípů, 2 *lektvary zhojení lehkých zranění*.

Nachází se různě po celých Dolech.

Éridik: člověk muž krysodlak Čar8 (lidská podoba); N 10; humanoid (člověk, tvaroměnc) střední velikosti; VT: 8k4+16 plus 1k8+3; žt: 43; iniciativa: -1; rychlost: 30 stop; TZ: 14, dotyk 10, překvapený 14; základní útok: +4; zápas: +4; útok: +5 boj tváří v tvář (1k4+1/ 19-20, +1 *dýka*) nebo +4 na dálku (1k4+1/ 19-20, +1 *dýka*); úplný útok: +5 boj tváří v tvář (1k4+1/ 19-20, +1 *dýka*) nebo +4 boj na dálku (1k4+1/ 19-20, +1 *dýka*); SA: změna podoby, krysí empatie, vidění za šera, čich; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +6, reflexy +3, vůle +13; Síla 10, obratnost 8, odolnost 14, inteligence 13, moudrost 16, charisma 16.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +12, diplomacie +5, naslouchání +5, odhad úmyslů +7, plavání +8, řemeslo (alchymie) +12, skrývání +6, soustředění +13, šplh +11, všímání +5; bojové finesy, míchání lektvarů, pohyblivost, ostražitost, sesílání v boji, tiché kouzlo, úhyb, železná vůle.

Změna podoby (Nad.): Dokáže na sebe vzít dvounohou hybridní podobu a podobu lité krysy.

Krysí empatie (Zvl.): Dokáže komunikovat s krysami či litémi krysami a získává bonus +4 na ověření, když se snaží ovlivnit postoje těchto zvířat.

Připravená kouzla (6/ 7/ 7/ 6/ 3; základní TO 13 + úroveň kouzla): 0 – *mystický znak, najdi magii, najdi jed, slyšiny, mágova ruka, zpráva, otevři/ zavři, přečti magii, odolání*; 1 – *přestrojení, spěšný ústup, určení, magická střela, štít*; 2 – *medvědí houževnatost, býčí síla, kočičí grácie*; 3 – *rychlost, blesk*; 4 – *kamenná kůže*.

*Vybavení: Nátepníky zbroje +2, +1 dýka, prsten ochrany +1, hůlka mystického zámku (11 použití), kovová krabička s diamantovým prachem (3 dávky; 750 zl), mystický svitek *mocná neviditelnost*.*

Obvykle se nachází ve svém pokoji v oblasti 139 Dolů, velí ovšem celému komplexu východního mostu.

Éridik: člověk muž krysodlak Čar8 (hybridní podoba); N 10; humanoid (člověk, tvaroměnc) střední velikosti; VT: 8k4+16 plus 1k8+3; žt: 43; iniciativa: +2; rychlost: 30 stop; TZ: 18, dotyk 13, překvapený 16; základní útok: +4; zápas: +4; útok: +7 boj tváří v tvář (1k4+1/ 19-20, +1 *dýka*) nebo +6 boj tváří v tvář (1k4, pařát) nebo +7 boj na dálku (1k4+1/ 19-20, +1 *dýka*); úplný útok: +7 boj tváří v tvář (1k4+1/ 19-20, +1 *dýka*) a +1 boj tváří v tvář (1k4 + náказа, kousnutí) nebo +6 boj tváří v tvář (1k4, 2 pařáty) a +1 boj tváří v tvář (1k4 + náказа, kousnutí) nebo +7 boj na dálku (1k4+1/ 19-20, +1 *dýka*); SU: prokletí lykantropie, náказа; SA: změna podoby, krysí empatie, snížená zranitelnost 10/ stříbro, vidění za šera, čich; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +7, reflexy +6, vůle +13; síla 10, obratnost 14, odolnost 16, inteligence 13, moudrost 16, charisma 16.

Doplňky

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +12, diplomacie +5, naslouchání +5, odhad úmyslů +7, plavání +10, řemeslo (alchymie) +12, skrývání +6, soustředění +14, šplh +14, všímání +5; bojové finesy, míchání lektvarů, ostražitost, pohyblivost, sesílání v boji, tiché kouzlo, úhyb, železná vůle.

Připravená kouzla (6/ 7/ 7/ 6/ 3; základní TO 13 + úroveň kouzla): 0 – *mystický znak, najdi magii, najdi jed, slyšiny, mágova ruka, zpráva, otevři/ zavři, přečti magii, odolání*; 1 – *přestrojení, spěšný ústup, určení, magická střela, štít*; 2 – *medvědí houževnatost, býčí síla, kočičí grácie*; 3 – *rychlost, blesk*; 4 – *kamenná kůže*.

Změna podoby (Nad.): Dokáže na sebe vzít dvounohou hybridní podobu a podobu lité krysy.

Prokletí lykantropie (Nad.): Jakýkoli humanoid zraněný kousnutím či dýkou musí uspět v záchranném hodě na výdrž (TO 15) nebo se nakazí lykantropií.

Nákaza (Zvl.): Nečistá horečka; kousnutí, výdrž TO 16, inkubační doba 1k3 dny, 1k3 body obratnosti a 1k3 body odolnosti.

Kryší empatie (Zvl.): Dokáže komunikovat s krysami či lítými krysami a získává bonus +4 na ověření, když se snaží ovlivnit postoje těchto zvířat.

Vybavení: *Nátepníky zbroje* +2, +1 *dýka, prsten ochrany* +1, *hůlka mystického zámku* (11 použití), kovová krabička s diamantovým prachem (3 dávky; 750 zl), mystický svítek *mocná neviditelnost*.

Obvykle se nachází ve svém pokoji v oblasti 139 Dolů, velí ovšem celému komplexu východního mostu.

Předpokládá se, že je přirozený lykantrop a dokáže tedy ovládat svou proměnu. V hybridní podobě nedokáže sesílat kouzla s verbální komponentou.

Éridik: člověk muž krysodlak Čar8 (podoba lité krysy); N 10; malý humanoid (člověk, tvaromětec); VT: 8k4+16 plus 1k8+3; žt: 43; iniciativa: +2; rychlost: 40 stop, 20 stop šplhání; TZ: 18, dotyk 13, překvapený 16; základní útok: +4; zápas: +0; útok: +7 boj tváří v tvář (1k4 plus nákaza, kousnutí); úplný útok: +7 boj tváří v tvář (1k4 plus nákaza, kousnutí); SU: prokletí lykantropie, nákaza; SA: změna podoby, snížená zranitelnost 10/ stříbro, vidění za šera, čich; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +7, reflexy +6, vůle +13; síla 10, obratnost 14, odolnost 16, inteligence 13, moudrost 16, charisma 16.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +12, diplomacie +5, naslouchání +5, odhad úmyslů +7, plavání +10, řemeslo (alchymie) +12, skrývání +6, soustředění +14, šplh +13, všímání +5; bojové finesy, míchání lektvarů, ostražitost, pohyblivost, sesílání v boji, tiché kouzlo, úhyb, železná vůle.

Změna podoby (Nad.): Dokáže na sebe vzít dvounohou hybridní podobu a podobu lité krysy.

Prokletí lykantropie (Nad.): Jakýkoli humanoid zraněný kousnutím či dýkou musí uspět v záchranném hodě na výdrž (TO 15) nebo se nakazí lykantropií.

Kryší empatie (Zvl.): Dokáže komunikovat s krysami či lítými krysami a získává bonus +4 na ověření, když se snaží ovlivnit postoje těchto zvířat.

Nákaza (Zvl.): Nečistá horečka; kousnutí, výdrž TO 16, inkubační doba 1k3 dny, 1k3 body obratnosti a 1k3 body odolnosti.

Obvykle se nachází ve svém pokoji v oblasti 139 Dolů, velí ovšem celému komplexu východního mostu.

V kryší podobě nedokáže sesílat kouzla s verbální komponentou. Pokud by bylo vhodné z něj udělat čaroděje i jako krysu, lze nahradit úhyb a pohyblivost odbornostmi vynech materiál a klidné kouzlo.

Fachiš: člověk muž Knz7; N 7; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 7k8+14; žt: 50; iniciativa: -1; rychlost: 20 stop; TZ: 21, dotyk 9, překvapený 21; základní útok: +5; zápas: +6; útok: +7 boj tváří v tvář (1k8+1, mistrovský kropáč) nebo +5 boj na dálku (1k8/19-20, mistrovská lehká kuše); úplný útok: +7 boj tváří v tvář (1k8+1, mistrovský kropáč) nebo +5 boj na dálku (1k8/19-20, mistrovská lehká kuše); SU: ovládání nemrtvých 3x denně; SA: šílenství; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +7, reflexy +3, vůle +6; síla 12, obratnost 9, odolnost 14, inteligence 12, moudrost 16 (13), charisma 11.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +11, léčení +9, naslouchání +3, soustředění +12, všímání +4, znalost (náboženství) +11; bleskové reflexy, míření, ostražitost, rychlé tasení.

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 3. Moudrost je 13 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 19.

Ovládání nemrtvých: Fachiš dostává +2 synergický bonus k ovládání nemrtvých, protože má pět stupňů ve znalosti (náboženství).

Připravená kouzla (6/ 6/ 5/ 4/ 3; základní TO 14 + úroveň kouzla): 0 – *zhoj drobná zranění, najdi magii, boží dohled, světlo, přečti magii, odolání*; 1 – *požehnání, zastraš (2), rozkaz (2), menší zmatek**; 2 – *zhoj střední zranění, medvědí houževnatost, znehybni, odolej energii, větrná zed**; 3 – *uvrhní kletbu, slepota/ hluchota, mlžná podoba*, přivolej nestvůru III*; 4 – *chůze vzduchem, zmatek*, zapuzení*.

Doplňky

* doménové kouzlo.

Bůh: Starší oko všech živlů. **Domény:** Šílenství (1x denně lze přidat úroveň šílenství k hodu založenému na moudrosti), Vzduch (odvrací nebo ničí zemní bytosti, ovládá nebo přikazuje vzdušným tvorům).

Vybavení: Okrové róby, *hůlka přízně bohů* (25 použití), *hůlka způsobení lehkých zranění* (25 použití), duchovní svitky *vzkříšení* a *zhoj kritická zranění*, mistrovský kropáč, +1 plátová zbroj, +1 velký ocelový štít, mistrovská lehká kuše, 10 šipek, 22 zl, 23 st, zlatý prsten (150 zl), symbol vzdušného chrámu, *malý vzdušný klíč*.

Obvykle se nachází v oblasti 73 Dolů.

Fesad: gobří žena Knz5; N 7; humanoid střední velikosti (skřet); VT: 3k8+3 plus 5k8+5; žt: 46; iniciativa: +1; rychlost: 30 stop; TZ: 18, dotyk 11, překvapený 17; základní útok: +5; zápas: 7; útok: +7 boj tváří v tvář (1k8+2, kropáč) nebo +6 boj na dálku (1k6+2, oštěp); úplný útok: +7 boj tváří v tvář (1k8+2, kropáč) nebo +6 boj na dálku (1k6+2, oštěp); SU: kouzla; SA: vidění ve tmě 60 stop, čich; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +7, reflexy +6, vůle +7; síla 15, obratnost 12, odolnost 13, inteligence 10, moudrost 13, charisma 9.

Dovednosti a odbornosti: léčení +2, naslouchání +5, skrývání +5, soustředění +7, šplh +4, tichý pohyb +7, všímání +5, znalost (náboženství) +3; ostražitost, zaměření na zbraň (kropáč), sesílání v boji.

Připravená kouzla (5/ 5/ 3/ 2; základní TO 11 + úroveň kouzla): 0 – *najdi magii* (2), *boží dohled*, *odolání*, *odhodlání*; 1 – *rozkaz*, *zatracení*, *ochrana před dobrem**, *azyl*, *štít víry*; 2 – *houževnatost*, *roztříšti**, *výbuch zvuku*; 3 – *nákaza*, *magický kruh proti dobru**.

* doménové kouzlo.

Bůh: Hrugek. **Domény:** Zlo (sesílá zlá kouzla jako na šesté úrovni), Chaos (sesílá chaotická kouzla jako na šesté úrovni).

Vybavení: +1 *malý dřevěný štít*, *plášť rezistence +1*, *perla síly* (kouzla 1. úrovně), kropáč s modrým safírem v jílcí (900 zl), oštěp, *lektvar zhojení středních zranění*, kožená zbroj.

Obvykle se nachází společně se Stíran v laboratoři v oblasti 161 Dolů.

Fire Oranak: gnóm muž Boj3/ Knz4; N 7; malý humanoid (gnóm); VT: 3k10+9 plus 4k8+12; žt: 58; iniciativa: +7; rychlost: 15 stop; TZ: 22, dotyk 13, překvapený 20; základní útok: +6; zápas: +4; útok: +11 boj tváří v tvář (1k4+3/ 19-20, +1 *krátký meč*) nebo +11 boj na dálku (1k4+2/ x3, kompozitní krátký luk (bonus sil. +1)); úplný útok: +11/ +6 boj tváří v tvář (1k4+3/ 19-20, +1 *krátký meč*) nebo +11/ +6 boj na dálku (1k4+2/ x3, kompozitní krátký luk (bonus sil. +1)); SU: ovládání nemrtvých 2x denně; SA: triky, vidění v šeru, šílenství, bonus +2 na záchranné hody proti iluzím, bonus +1 na útoky proti koboldům a goblinům, úhybný bonus +4 proti obrům, hovoř s hrabavými zvířaty; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +11, reflexy +6, vůle +7; sla 12, obratnost 16, odolnost 17, inteligence 11, moudrost 15 (13), charisma 9.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +7, skrývání +2, soustředění +8, šplh +3, znalost (náboženství) +5; míření, pohyblivost, úhyb, zaměření na zbraň (krátký meč), zlepšená iniciativa.

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 2. Moudrost je 13 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 17.

Připravená kouzla (5/ 5/ 4; základní TO 13 + úroveň kouzla, šance na selhání mystického kouzla 25%): 0 – *zhoj drobná zranění*, *najdi magii*, *boží dohled*, *přečti magii*, *odolání*; 1 – *hořící ruce**, *rozkaz*, *zhoj lehká zranění* (2), *přízeň bohů*; 2 – *býčí síla*, *znehybni*, *stvoř plamen**, *duchovní zbraň*.

* doménové kouzlo.

Bůh: Starší oko všech živlů. **Domény:** Zlo (sesílá zlá kouzla jako na páté úrovni), Oheň (odvrací nebo ničí vodní bytosti, ovládá nebo přikazuje ohnivým tvorům).

Hodnota TO záchranných hodů iluzí, které sešle, je o +1 vyšší.

Vybavení: +1 *malý krátký meč*, +1 *malá kroužková zbroj*, +1 *malý velký ocelový štít*, *amulet zdraví +2*, malý kompozitní krátký luk (bonus sil. +1), 20 šípů, 8 zl, symbol ohnivého chrámu, *malý ohnivý klíč*, dva klíče (od truhly v oblasti 118 Dolů), 3 dávky jedu ostří smrti (záchranný hod na výdrž TO 20, 1k6 odl/ 2k6 odl.).

Obvykle se nachází v oblasti 119.

Gobří zvědové: gobr muž Tul1; N 3; humanoid střední velikosti (skřet); VT: 3k8+3 plus 1k6+1; žt: různě (viz text); iniciativa: +1; rychlost: 30 stop; TZ: 17, dotyk 11, překvapený 16; základní útok: +2; zápas: +4; útok: +5 boj tváří v tvář (1k8+2, kropáč) nebo +3 boj na dálku (1k6+2, oštěp); úplný útok: +5 boj tváří v tvář (1k8+2, kropáč) nebo +3 boj na dálku (1k6+2, oštěp); SU: zákeřný útok +1k6; SA: vidění ve tmě 60 stop, čich, hledání

Doplňky

pastí; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +2, reflexy +6, vůle +1; síla 15, obratnost 12, odolnost 13, inteligence 10, moudrost 10, charisma 9.

Dovednosti a odbornosti: šplh +4, skrývání +5, naslouchání +7, tichý pohyb +9, všímání +9; ostražitost, zaměření na zbraň (kropáč).

Vybavení: Lektvar zhojení středních zranění, lektvar neviditelnosti, kožená zbroj, mistrovský malý dřevěný štít, kropáč, 2 oštěpy, váček s 250 zl.

Typicky je lze potkat v oblasti 162 Dolů.

Gouqog: mořská ježibaba žena Boj4; N 8; nestvůrný humanoid (vodní) střední velikosti; VT: 3k8 plus 4k10+10; žt: 37; iniciativa: +1; rychlost: 30 stop, 40 stop plavání; TZ: 14, dotyk 11, překvapený 13; základní útok: +7; zápas: +13; útok: +14 boj tváří v tvář (1k4+8, spár) nebo +8 boj na dálku (1k8+2/ x3, mistrovský kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +2)); úplný útok: +14/ +14 boj tváří v tvář (1k4+8, spár) nebo +8/+3 boj na dálku (1k8+2/ x3, mistrovský kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +2)); SU: zlé oko, odpudivý vzhled; SA: obojživelná, magická odolnost 14; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +6, reflexy +5, vůle +5; síla 22, obratnost 12, odolnost 12, inteligence 10, moudrost 13, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: šplh +7, skrývání +7, skákání +7, znalost (vnější okruh) +3, naslouchání +6, všímání +6, plavání +14; ostražitost, roztínání, drtivý útok, tvrdost, zaměření na zbraň (spáry), specializace ve zbrani (spáry).

Zlé oko (Nad.): 3x denně, přímý pohled, dosah 30 stop. Cíl musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 11), nebo bude strnut na 3 dny a musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 11), nebo zemře hrůzou.

Odpudivý vzhled (Nad.): Každý, kdo na ni pohlédne, musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 11), jinak dočasně ztratí 2k6 bodů síly. Kdo v hodu uspěje, nebo se stane obětí této schopnosti, je na 1 den imunní vůči schopnosti této konkrétní ježibaby.

Vybavení: Lektvar zamlžení, nátepníky zlobří síly (jako rukavice), 4 perly (1000 zl), mistrovský kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +2), 20 šípů.

Obvykle se nachází v jezírku v oblasti 190 Dolů.

Graud: půlork muž Bbr4; N 4; humanoid střední velikosti (půlork); VT: 4k12+4; žt: 42; iniciativa: +2; rychlost: 40 stop; TZ: 16, dotyk 12, překvapený 16; základní útok: +4; zápas: +7; útok: +9 boj tváří v tvář (1k12+5/ x3, +1 obouruční sekera) nebo + boj na dálku (1k8+3/ x3, mocný kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +3)); úplný útok: +9 boj tváří v tvář (1k12+5/ x3, +1 obouruční sekera) nebo + boj na dálku (1k8+3/ x3, mocný kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +3)); SU: zuřivost; SA: vidění ve tmě 60 stop, citlivost na pastí +1 (+1 bonus k záchranným hodům na reflexy a +1 úhybný bonus do TZ proti pastím), neobvyklý úhyb (při překvapení bonus za obr. k TZ); přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +5, reflexy +3, vůle +1; síla 17, obratnost 14, odolnost 13, inteligence 10, moudrost 10, charisma 6.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +7, plavání +8, přežití +7, zastrasování +5; úhyb, zaměření na zbraň (obouruční sekera).

Zuřivost (Zvl.): 2x denně – 50 žt, TZ 14, dotyk 10, překvapený 14, zápas +9, útok +11 boj tváří v tvář (1k12+7/ x3, +1 obouruční sekera) nebo +7 boj na dálku (1k8+3/ x3, mocný kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +3)), úplný útok stejný, SV výdrž +7, vůle +3, síla 21, odolnost 17, plavání +10. Trvá 6 kol, pak je vyčerpaný.

Vybavení: Mistrovská kroužková košile, +1 obouruční sekera, mocný kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +3), 20 mistrovských šípů, lektvar zhojení středních zranění.

Obvykle se nachází v oblasti 72 Dolů.

Grešta: troglodyt žena Tul3; N 4; humanoid střední velikosti (ještěř); VT: 2k8 plus 3k6; žt: 19; iniciativa: +2; rychlost: 20 stop; TZ: 23, dotyk 12, překvapený 23; základní útok: +3; zápas: +3; útok: +4 boj tváří v tvář (1k8/ x3, dlouhé kopí, dosah 10 stop) nebo +3 boj tváří v tváře (1k4, pařát) nebo +6 boj na dálku (1k6, oštěp); úplný útok: +4 boj tváří v tvář (1k8/ x3, dlouhé kopí) a +1 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí) nebo +3 boj tváří v tvář (1k4, 2 pařáty) a +1 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí) nebo +6 boj na dálku (1k6, oštěp); SU: zákeřný útok +2k6, zápach; SA: vidění ve tmě 90 stop, únik, zaměření pastí, únik, citlivost na pastí +1; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +4, reflexy +5, vůle +1; síla 10, obratnost 14, odolnost 10, inteligence 8, moudrost 10, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +8, prohledávání +2, skrývání +8*, tichý pohyb +7, všímání +2; vícenásobný útok, zaměření na zbraň (dlouhé kopí), zaměření na zbraň (oštěp). * bonus +4 v kamenitém prostředí nebo podzemí

Zápach (Zvl.): Pokud je vyděšený nebo rozzlobený, vylučuje olejovitou pižmovitou látku, která skoro komukoli páchne. Všechny bytosti (vyjma troglodytů) vzdálené do 30 stop musí uspět v záchranném hodu na Výdrž (TO

Doplňky

11) nebo budou oslabení na 10 kol. Pokud v záchranném hodu uspějí, zápach je po následujících 24 hodin neovlivní. Kouzla *zadrž jed* a *neutralizuj jed* oslabeného tvora zbaví následků. Zápach nepůsobí na tvory imunní vůči jedu, a tvorové s rezistencí vůči jedu si k záchrannému hodu započítávají obvyklý bonus.

Citlivost na pasti (Zvl.): Má šestý smysl, který ji upozorní, pokud ji ohrožuje nějaká past. Dostává +1 bonus k ověřování reflexů při vyhýbání se působení pasti, a +1 úhybný bonus do TZ proti útoku způsobenému pastí.

Vybavení: 3 lektvary neviditelnosti, elfí boty, chitinový kyrys, 5 oštěpů, váček se 100 zl.

Greštu postavy obvykle potkají v oblasti 233 Dolů, ve společenské místnosti Zemního chrámu, kde jí.

Heunar: půlork muž Kou4; N 4; humanoid střední velikosti (půlork); VT: 4k4+4; žt: 13; iniciativa: +0; rychlost: 30 stop; TZ: 10, dotyk 10, překvapený 10; základní útok: +2; zápas +4; útok: +4 boj tváří v tvář (1k6+2, hůl); úplný útok: +4 boj tváří v tvář (1k6+2, hůl); SA: vidění ve tmě 60 stop; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +4, reflexy +3, vůle +4; síla 14, obratnost 10, odolnost 12, inteligence 13, moudrost 10, charisma 8.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +8, soustředění +8, znalost (mystika) +8; bleskové reflexy, psaní svitků, velká výdrž.

Připravená kouzla (4/ 4/ 2; základní TO 11 + úroveň kouzla): 0 – najdi magii, mágova ruka, přečti magii, odolání; 1 – okouzli osobu, magická střela, štít, spánek; 2 – neviditelnost, přivolej nestvůru II.

Kniha kouzel: 0 – mystický znak, tančící světla, strnutí, najdi magii, najdi jed, poškod' nemrtvé, záblesk, slyšiny, světlo, mágova ruka, oprava, otevři/ zavři, triky, mrazivý paprsek, přečti magii, odolání; 1 – okouzli osobu, magická střela, štít, spánek; 2 – najdi myšlenky, neviditelnost, přivolej nestvůru II, pavučina.

Vybavení: Hůlka rozříštění (10 použití), lektvar levitace, mystický svitek štít, hůl, 8 zl a útržek papíru s napsanými slovy „Oheň spálí mé nepřátele“.

Obvykle se nachází v oblasti 40 Dolů, kde má pokoj spolu s Tippeš, nebo spolu s ní krmí dravé dinosaury v oblasti 39 Dolů.

Chorant: lidská žena Knz4; N 4; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 4k8+4; žt: 26; iniciativa: +1; rychlost: 20 stop; TZ: 21, dotyk 11, překvapený 20; základní útok: +3; zápas: +3; útok: +4 boj tváří v tvář (1k8, mistrovský těžký palcát) nebo +4 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); úplný útok: +4 boj tváří v tvář (1k8, mistrovský těžký palcát) nebo +4 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); SU: ovládání nemrtvých 5x denně; SA: šílenství; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +5, reflexy +2, vůle +6; síla 10, obratnost 12, odolnost 13, inteligence 10, moudrost 17 (15), charisma 14.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +7, soustředění +8, znalost (náboženství) +7; odvracení navíc, psaní svitků, sesílání v boji.

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 2. Moudrost je 15 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 19.

Ovládání nemrtvých: Chorant má +2 synergický bonus k ovládání nemrtvých, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Připravená kouzla (5/ 5/ 4; základní TO 14 + úroveň kouzla): 0 – zhoj drobná zranění, najdi magii, boží dohled, přečti magii, odolání; 1 – rozkaz, zhoj lehká zranění, přízeň bohů, ochrana před dobrem*, štít víry; 2 – znehybní, ticho, duchovní zbraň, větrná zed*.

* doménové kouzlo. *Bůh:* Starší oko všech živlů. *Domény:* Zlo (sesílá zlá kouzla jako na páté úrovni), Vzduch (odvrací nebo ničí zemní bytosti, ovládání nebo přikazuje vzdušným tvorům).

Vybavení: Okrové róby, prášek iluzí, duchovní svitky požeňnání, magická zbraň, zatracení, zhoj střední zranění, medvědí houževnatost, předvídaní a temnota, mistrovský těžký palcát, plátová zbroj, velký ocelový štít, lehká kuše, 10 šípek, 131 zl, symbol vzdušného chrámu, malý vzdušný klíč.

Obvykle se nachází v oblasti 74 Dolů, Vzdušném chrámu.

Jurikat Musseloto: člověk muž Brd5; N 5; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 5k6+5; žt: 32; iniciativa: +2; rychlost: 30 stop; TZ: 12, dotyk 12, překvapený 10; základní útok: +3; zápas: +3; útok: +5 boj tváří v tvář (1k3, stínové) nebo +5 boj na dálku; úplný útok: +3 boj tváří v tvář (1k3, stínové) a +3 boj tváří v tvář (1k3, stínové) nebo +5 boj na dálku; SA: bardská znalost +7, bardská hudba (protipíseň, fascinace, inspiruj odvahu +1, inspiruj zručnost); přesvědčení: neutrální dobro; SV: výdrž +2, reflexy +6, vůle +6; síla 11, obratnost 15, odolnost 12, inteligence 14, moudrost 14, charisma 15.

Dovednosti a odbornosti: diplomacie +14, odhad úmyslů +10, předstírání +10, předvádění (zpěv) +10, skrývání +10, šifrování +10, tichý pohyb +10, zastrašování +4; boj dvěma zbraněmi, bojové finesy, obrana dvěma zbraněmi.

Doplňky

Připravená kouzla (3/ 4/ 2; základní TO 12 + úroveň kouzla): 0 – najdi magii, slyšiny, světlo, mágova ruka, oprava, triky, přečti magii; 1 – okouzli osobu, mazadlo, hypnóza, spánek; 2 – zhoj střední zranění, malý obraz, sugesce.

Vybavení: Žádné (jeho vybavu si rozebrali původní vězňové a Firre z ní nic nevlastní).

Jurlax: gobří žena Boj4; N 7; humanoid střední velikosti (skřet); VT: 3k8+3 plus 4k10+4; žt: 50; iniciativa: +1; rychlost: 30 stop; TZ: 21, dotyk 11, překvapený 20; základní útok: +6; zápas: +10; útok: +13 boj tváří v tvář (1k10+8/ 19-20, +2 *bastard*) nebo +7 2 boj na dálku (1k6+4, oštěp); úplný útok: +13/ +8 boj tváří v tvář (1k10+8/ 19-20, +2 *bastard*) nebo +7/+2 boj na dálku (1k6+4, oštěp); SA: vidění ve tmě 60 stop, čich; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +6, reflexy +5, vůle +2; síla 18, obratnost 12, odolnost 13, inteligence 10, moudrost 10, charisma 12.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +4, skákání -3, skrývání -2, šplh +1, tichý pohyb +0, všímání +4; drtivý útok, ostražitost, roztínání, specializace ve zbrani (meč *bastard*), zacházení s exotickou zbraní (meč *bastard*), zaměření na zbraň (meč *bastard*).

Vybavení: +2 *bastard*, lorika, malý dřevěný štít, 4 oštěpy.

Jurlax lze potkat v jejím pokoji v oblasti 164 Dolů, ale lze ji také potkat kdekoli na gobry ovládaném území (oblasti 161-171 Dolů).

Kadis: elf muž Kou6; N 6; humanoid střední velikosti (elf); VT: 6k4; žt: 17; iniciativa: +2; rychlost: 30 stop; TZ: 12, dotyk 12, překvapený 10; základní útok: +3; zápas: +3; útok: +4 boj tváří v tvář (1k8/ 19-20, mistrovský dlouhý meč) nebo +6 boj na dálku (1k8+1/ x3, +1 *douhý luk*) nebo +7 boj na dálku (1k8+1/ x3, +1 *douhý luk*) boj na dálku (1k8+2/ x3, +1 *douhý luk* do vzdálenosti 30 stop); úplný útok: +4 boj tváří v tvář (1k8/ 19-20, mistrovský dlouhý meč) nebo +6 boj na dálku (1k8+1/ x3, +1 *douhý luk*) nebo +7 boj na dálku (1k8+1/ x3, +1 *douhý luk*) boj na dálku (1k8+2/ x3, +1 *douhý luk* do vzdálenosti 30 stop); SA: vidění v šeru, imunita vůči spánku, bonus +2 na záchranné hody proti očarování; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +2, reflexy +4, vůle +7; síla 11, obratnost 14, odolnost 11, inteligence 16, moudrost 14, charisma 13.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +14, naslouchání +7, prohledávání +8, soustředění +9, všímání +7, znalost (mystika) +12; míření, mistr kouzel (*sugesce, let, blesk*), přesná střelba, psaní svítek, zaměření na školu (zařikání).

Kadis je při setkání pod vlivem kouzel *mágova zbroj, štít, rozostření a medvědí houževnatost. S mágovou zbrojí, štítem, rozostřením a medvědí houževnatostí: 29 žt, TZ 20, dotyk 12, zaskočený 20, SA šance na minutí 20%, SV výdrž +4, reflexy +4, vůle +7, odolnost 15, soustředění +11.*

Připravená kouzla (4/ 4/ 4/ 3; základní TO 13 + úroveň kouzla): 0 – najdi magii, triky, přečti magii, odolání; 1 – mágova zbroj, magická střela, štít*, spánek; 2 – zamlžení*, medvědí houževnatost*, spatři neviditelné, přivolej nestvůru II; 3 – let, blesk, jazyky.*

* kouzla ze školy zařikání, +1 k TO

Kniha kouzel: 0 – všechny triky; 1 – mágova zbroj, magická střela, štít, spánek, přivolej nestvůru I; 2 – změň svůj tvar, zamlžení, temnota, medvědí houževnatost, zrcadlový obraz, spatři neviditelné, roztrásti, přivolej nestvůru II; 3 – ohnivá koule, let, blesk, přivolej nestvůru III, jazyky.

Vybavení: +1 *douhý luk*, 20 šípů, *hůlka přivolání nestvůr IV* (6 použití), mystické svítky *přivolej roj* a *najdi myšlenky*, mistrovský dlouhý meč.

Kadis se při prvním setkání vyskytuje i se svými elfy v oblasti 171 Dolů, kudy jdou vyjednávat s gobry. Následně se s nimi lze setkat v oblasti 178 Dolů.

Kelašein: lidská žena Knz7; N 7; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 7k8+14; žt: 45; iniciativa: +0 rychlost: 20 stop; TZ: 20, dotyk 10, překvapený 20; základní útok: +5; zápas: +8; útok: +10 boj tváří v tvář (1k8+3, mistrovský těžký palcát) nebo +6 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); úplný útok: +10 boj tváří v tvář (1k8+3, mistrovský těžký palcát) nebo +6 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); SU: ovládnutí nemrtvých 4x denně (+3/ 2k6+8); SA: šílenství; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +6, reflexy +4, vůle +9; síla 16, obratnost 10, odolnost 12, inteligence 15, moudrost 17 (14), charisma 13.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +12, léčení +13, naslouchání +5, předstírání +3, skrývání +2, soustředění +11, znalost (náboženství) +10; bleskové reflexy, zaměření na zbraň (lehká kuše), zaměření na zbraň (těžký palcát), železná vůle.

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 3. Moudrost je 14 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 20.

Doplňky

Připravená kouzla (6/ 6/ 5/ 4/ 3; základní TO 15 + úroveň kouzla): 0 – zhoj drobná zranění (2), boží dohled (2), přečti magii, odolání; 1 – rozkaz, zhoj lehká zranění, přízeň bohů, zatracení, vzdoruj živlům, mlha, ochrana před dobrem, azyl; 2 – zhoj střední zranění, dobij, oblak mlhy*, ticho, duchovní zbraň; 3 – uvrhni kletbu, slepota/ hluchota, modlitba, vodní dech*; 4 – volnost, přivolej nestvůru IV, zmar*.*

* doménové kouzlo. *Bůh*: Starší oko všech živlů. *Domény*: Zlo (sesílá zlá kouzla jako na osmé úrovni), Voda (odvrací nebo ničí ohnivé bytosti, ovládá nebo přikazuje vodním tvorům).

Vybavení: Okrové róby, *hůlka způsobení středních zranění* (20 použití), *čočky nalezení*, duchovní svítek *neutralizuj jed*, mistrovský těžký palcát, mistrovská plátová zbroj, mistrovský velký ocelový štít, lehká kuše, 10 šipek, 35 zl, korálový kroužek (hodnota 200 zl), symbol vodního chrámu, *malý vodní klíč*.

Žije v oblasti 187 Dolů, úřaduje v oblasti 185 Dolů a vede obřady v oblasti 195 Dolů.

Kelial: člověk muž Boj7; N 7; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 7k10+14; žt: 57; iniciativa: +1; rychlost: 20 stop; TZ: 21, dotyk 10, překvapený 21; základní útok: +7; zápas: +10; útok: +12 boj tváří v tvář (1k8+6/ 19-20, +1 *dlouhý meč*) nebo +9 boj na dálku (1k8+3/ x3, mistrovský mocný kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +3)); úplný útok: +12/ +7 boj tváří v tvář (1k8+6/ 19-20, +1 *dlouhý meč*) nebo +9/ +4 boj na dálku (1k8+3/ x3, mistrovský mocný kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +3)); přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +8, reflexy +4, vůle +3; síla 16, obratnost 13, odolnost 14, inteligence 13, moudrost 10, charisma 11.

Dovednosti a odbornosti: jezdeckví (kůň) +5, naslouchání +4, skákání +0, šplh +6, všímání +4; bleskový útok, bojové reflexy, bojový střeh, pohyblivost, specializace ve zbrani (dlouhý meč), úhyb, vířivý útok, zaměření na zbraň (dlouhý meč).

Vybavení: +1 *poloplátová zbroj* (černá), +1 *velký ocelový štít*, +1 *dlouhý meč*, mistrovský mocný kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +3), 20 šípů, *plášť rezistence +1* (černý), *lektvar kočičí grácie*, *lektvar zhojení středních zranění*, klíč od dveří v oblasti 82 Dolů.

Obvykle se nachází v oblasti 78 Dolů.

Klágíngred: velký chrlíč; N 6; velký nestvůrný humanoid (země); VT: 8k8+51; žt: 87; iniciativa: +1; rychlost: 40 stop, let 60 stop (průměrná); TZ: 16, dotyk 10, zaskočený 15; základní útok: +8; zápas: +18; útok: +13 boj tváří v tvář (1k6+6, pařát); úplný útok: +13 boj tváří v tvář (1k6+6, 2 pařáty) a +11 boj tváří v tvář (1k8+3, kousnutí) a +11 boj tváří v tvář (1k8+3, nabrání na rohy); rozměr/ dosah: 10 stop/ 10 stop; SA: snížená zranitelnost 10/ magie, vidění ve tmě 60 stop, ztuhnutí; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +8, reflexy +7, vůle +7; síla 23, obratnost 12, odolnost 22, inteligence 6, moudrost 12, charisma 7.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +5, skrývání +4*, všímání +5; obletový útok, tvrdost, vícenásobný útok.

* +8 rasový bonus, pokud je v pozadí kámen.

Ztuhnutí (Zvl.): Chrlíč dokáže být natolik nehybný, že připomíná sochu. Sledující musí uspět v ověření všímání s TO 20, aby si všimnul, že je ve skutečnosti živý.

Obvykle se vyskytuje v oblasti 85 Dolů.

Kostlivec hnědý medvěd: N 3; velký nemrtvý; VT: 6k12; žt: různě (viz text); iniciativa: +6; rychlost: 40 stop; TZ: 13, dotyk 11, překvapený 11; základní útok: +3; zápas +15; útok: +10 boj tváří v tvář (1k8+8, tlapa); úplný útok: +10 boj tváří v tvář (1k8+8, 2 tlapy) a +5 boj tváří v tvář (2k6+4, kousnutí); rozměr/ dosah: 10 stop/ 5 stop; SA: snížená zranitelnost 5/ drtivé, vidění ve tmě 60 stop, imunita vůči chladu, vlastnosti nemrtvého; přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +2, reflexy +4, vůle +5; síla 27, obratnost 15, odolnost -, inteligence -, moudrost 10, charisma 1.

Dovednosti a odbornosti: zlepšená iniciativa.

Obvykle se nachází v oblasti 74 Dolů, Vzdušném chrámu.

Kral: trol muž Boj2; N 6; velký obr; VT: 6k8+36 plus 2k10+6; žt: 86; iniciativa: +2; rychlost: 20 stop, základní 30 stop; TZ: 21, dotyk 9, překvapený 21; základní útok 6; zápas: 16; útok: +11 boj tváří v tvář (2k6+9/ 19-20, dvoulistý meč) nebo +11 boj tváří v tvář (1k6+6, pařát); úplný útok: +9/ +4 boj tváří v tvář (2k6+6/ 19-20, dvoulistý meč) a +9 boj tváří v tvář (2k6+3/ 19-20, dvoulistý meč) nebo +11 boj tváří v tvář (1k6+6, 2 pařáty) a +6 boj tváří v tvář (1k6+3, kousnutí); SU: rozervání 2k6+9; SA: vidění ve tmě 90 stop, vidění za šera, regenerace 5, čich; rozměr/ dosah: 10 stop/ 10 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +14, reflexy +4, vůle +3; síla 23, obratnost 15, odolnost 23, inteligence 6, moudrost 9, charisma 6.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +5, skákání +6, skrývání -4, všímání +5; ostražitost, zacházení s exotickou zbraní (dvoulistý meč), zručnost, železná vůle.

Doplňky

Rozervání (Zvl.): Zasáhne-li trol pařáty, zaklesne se v protivníkově těle a trhá ho. Tento útok automaticky navíc zraní za 2k6+16 bodů zranění.

Regenerace (Zvl.): Oheň a kyselina způsobují trolovi normální zranění. Jestliže trol ztratí končetinu nebo jinou část těla, ta doroste za 3k6 minut. Také odseknutou část těla může připojit zpět přidržením u rány.

Vybavení: Velká mistrovská poloplátová zbroj, velký dvoulistý meč, *lektvar býčí síly*, *lektvar hrdinství*, *lektvar ochrany před energií (ohně)*, pár perlových náušnic (100 zl každá), klíč k truhle v oblasti 38.

Obvykle se nachází v oblasti 37 Dolů, ale doupě má společně s dalším trolelem, Slážem, v oblasti 38 Dolů.

Lidští válečníci: lidé muži a ženy Vá11; N 1; VT: 1k8+2; žt: různě (viz text); iniciativa: +1; rychlost: 20 stop; TZ: 18, dotyk 11, překvapený 17; základní útok: +1; zápas: +3; útok: +5 boj tváří v tvář (1k10+2/ 19-20, mistrovský bastard) nebo +2 boj na dálku (1k8/ x3, dlouhý luk); úplný útok: +5 boj tváří v tvář (1k10+2/ 19-20, mistrovský bastard) nebo +2 boj na dálku (1k8/ x3, dlouhý luk); přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +4, reflexy +1, vůle +1; síla 15, obratnost 13, odolnost 14, inteligence 11, moudrost 12, charisma 8.

Dovednosti a odbornosti: skákání -6, šplh +0, zastrasování +3; zacházení s exotickou zbraní (bastard), zaměření na zbraň (bastard).

Vybavení: Mistrovská lorika, malý dřevěný štít, mistrovský bastard, dlouhý luk, 20 šípů, *lektvar zhojení lehkých zranění*.

Nachází se různě po celých Dolech.

Lítý lidoop (zlepšený): velké zvíře; N 6; VT: 15k8+33; žt: 100; iniciativa: +3; rychlost: 30 stop, 15 stop šplh; TZ: 17, dotyk 12, zaskočený 14; základní útok: +11; zápas: +21; útok: +16 boj tváří v tvář (1k8+6, pařát); úplný útok: +16 boj tváří v tvář (1k6+6, 2 pařáty) a +14 boj tváří v tvář (1k8+3, kousnutí); SU: drásání 2k8+9; SA: čich, vidění za šera; rozměr/ dosah: 10 stop/ 10 stop; přesvědčení: neutrální; SV: výdrž +11, reflexy +12, vůle +10; síla 22, obratnost 16, odolnost 14, inteligence 2, moudrost 12, charisma 8.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +8, šplh +16, tichý pohyb +8, všímání +9; bojové reflexy, ostražitost, tvrdost, vícenásobný útok, zlepšená přirozená zbroj, zlepšený přirozený útok (pařát).

Drásání (Zvl.): Pokud při útoku zasáhne oběma pařáty, způsobí navíc 2k8+9 bodů zranění.

Doupě má v oblasti 203, ale může se nacházet kdekoli v oblastech 189 až 204.

Mereklar: půlelf muž Hrn5; N 5; humanoid střední velikosti (půlelf); VT: 5k10+5; žt: 36; iniciativa: +3; rychlost: 30 stop; TZ: 17 (dotyk 13, překvapený 14); útok: +7 boj tváří v tvář (1k8+2/ 19-20, mistrovský dlouhý meč) nebo +6 boj tváří v tvář (1k6+1/ 19-20, mistrovský krátký meč) nebo +10 boj na dálku (1k8+2/ x3, mistrovský mocný kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +2)); SU: úhlavní nepřítel (trpaslíci +2, zvířata +1); SA: boj dvěma zbraněmi, imunita vůči spánku, vidění za šera, bonus +2 na záchranné hody na očarování; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +6, reflexy +5, vůle +3; síla 14, obratnost 16, odolnost 13, inteligence 10, moudrost 12, charisma 8.

Dovednosti a odbornosti: léčení +5, naslouchání +10, prohledávání +4, skrývání +5, tichý pohyb +5, všímání +15, zákony divočiny +9; bojové finesy, rychlé tasení, stopování.

Boj dvěma zbraněmi: Když nosí lehkou nebo žádnou zbroj, může využívat odbornosti zručnost a boj dvěma zbraněmi.

Připravená kouzla (1; základní TO 11 + úroveň kouzla): *odolej žvlům*.

Vybavení: Mistrovský dlouhý meč, mistrovský krátký meč, mistrovský mocný kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +2), 20 mistrovských šípů, +1 *okovaná kožená zbroj*, *plášť rezistence +1*, *orlí oči*, *lektvar zhojení lehkých zranění*.

Obvykle se vyskytuje v oblasti 8 Dolů, ale může být kdekoli v oblastech 1 až 10 Dolů, komplexu vstupní brány.

Míkolak: troglodyt žena Knz5; N 6; humanoid střední velikosti (ještěr); VT: 2k8+4 plus 5k8+10; žt: 46; iniciativa: +0; rychlost: 20 stop; TZ: 24, dotyk 10, překvapený 24; základní útok: +4; zápas: +4; útok: +6 boj tváří v tvář (1k6, mistrovská hůl) nebo +4 o tváří v tvář (1k4, pařát) nebo +5 boj na dálku (1k6, oštěp); úplný útok: +6 boj tváří v tvář (1k6, mistrovská hůl) a +2 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí) nebo +2 boj tváří v tvář (1k4, 2 pařáty) a +2 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí) nebo +5 boj na dálku (1k6, oštěp); SU: zápach, ovládnutí nemrtvých 3x denně; SA: vidění ve tmě 90 stop, šilenství; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +10, reflexy +2, vůle +5; síla 10, obratnost 11, odolnost 14, inteligence 10, moudrost 13 (11), charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +5, skrývání +4*, soustředění +7, šplh +0, znalost (náboženství) +5; psaní svitků, vícenásobný útok, zaměření na zbraň (hůl), zaměření na zbraň (oštěp). * bonus +4 v kamenitém prostředí nebo podzemí

Doplňky

Ovládání nemrtvých: Dostává +2 bonus k hodu na ovládání nemrtvých, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Zápach (Zvl.): Pokud je vyděšený nebo rozzlobený, vylučuje olejovitou pižmovitou látku, která skoro komukoli páchne. Všechny bytosti (vyjma troglodytů) vzdálené do 30 stop musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 13) nebo budou oslabeni na 10 kol. Pokud v záchranném hodu uspějí, zápach je po následujících 24 hodin neovlivní. Kouzla *zadrž jed* a *neutralizuj jed* oslabeného tvora zbaví následků. Zápach nepůsobí na tvory imunní vůči jedu, a tvorové s rezistencí vůči jedu si k záchrannému hodu započítávají obvyklý bonus.

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 2. Moudrost je 11 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 15.

Připravená kouzla (5/ 5/ 4/ 2; základní TO 12 + úroveň kouzla): 0 – zhoj drobná zranění, najdi magii, boží dohled (2), odolání; 1 – zhouba, požehnání, přízeň bohů, ochrana před dobrem, náhodná akce, štít víry; 2 – býčí síla, změkči zem a kámen*, duchovní zbraň; 3 – zlom magii, tvaruj kámen*.*

* doménové kouzlo. *Bůh:* Starší oko všech živlů. *Domény:* Zlo (sesílá zlá kouzla jako na šesté úrovni), Země (odvrací nebo ničí vzdušné bytosti, ovládá nebo přikazuje zemním tvorům).

Vybavení: Prsten šplhu, plášť rezistence +1, lektvar zhojení těžkých zranění, duchovní svitky zhojení středních zranění a přívolej nestvůru III, 2 oštěpy, mistrovská hůl, chitínová plátová zbroj, zahnutý nůž, 56 zl, symbol zemního chrámu.

Obvykle se zdržuje společně se svým elementálem v oblasti 226 Dolů, i když bydlí v oblasti 228 Dolů.

Mistr meče: troglodyt muž Boj4; N 5; humanoid střední velikosti (ještěr); VT: 2k8+4 plus 4k10+8; žt: 60; iniciativa: +4; rychlost: 20 stop; TZ: 23 (+7 zbroj, +6 přirozená), dotyk 10, překvapený 23; základní útok: +5; zápas: +7; útok: +10 boj tváří v tvář (2k6+7/ 19-20, *zemní meč*) nebo +7 boj tváří v tvář (1k4+2, pařát) nebo +6 boj na dálku (1k6+2, oštěp); úplný útok: +10 boj tváří v tvář (2k6+7/ 19-20, *zemní meč*) a +5 boj tváří v tvář (1k4+1, kousnutí) nebo +7 boj tváří v tvář (1k4+2, 2 pařáty) a +5 boj tváří v tvář (1k4+1, kousnutí) nebo +6 boj na dálku (1k6+2, oštěp); SU: zápach; SA: vidění ve tmě 90 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +9, reflexy +1, vůle +1; síla 14, obratnost 10, odolnost 14, inteligence 8, moudrost 10, charisma 8.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +4, skrývání +0*, šplh -3; drtivý útok, roztínání, specializace ve zbrani (obouruční meč), vícenásobný útok, zaměření na zbraň (obouruční meč), zaměření na zbraň (oštěp), zlepšená iniciativa. * bonus +4 v kamenitém prostředí nebo podzemí

Zápach (Zvl.): Pokud je vyděšený nebo rozzlobený, vylučuje olejovitou pižmovitou látku, která skoro komukoli páchne. Všechny bytosti (vyjma troglodytů) vzdálené do 30 stop musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 13) nebo budou oslabeni na 10 kol. Pokud v záchranném hodu uspějí, zápach je po následujících 24 hodin neovlivní. Kouzla *zadrž jed* a *neutralizuj jed* oslabeného tvora zbaví následků. Zápach nepůsobí na tvory imunní vůči jedu, a tvorové s rezistencí vůči jedu si k záchrannému hodu započítávají obvyklý bonus.

Vybavení: *Zemní meč* (viz Doplněk 1), 4 oštěpy, poloplátová zbroj.

Sídlí v oblasti 230 Dolů.

Mólownik: kuo-toa muž Tul4; N 6; nestvůrný humanoid střední velikosti (vodní); VT: 2k8+2 plus 4k6+4; žt: 29; iniciativa: +1; rychlost: 20 stop, 50 stop plavání; TZ: 22, dotyk 11, překvapený 21; základní útok: +5; zápas: +6; útok: +7 boj tváří v tvář (1k6+2/ x3, +1 *malé kopí*) nebo +7 boj na dálku (1k6+2, +1 *malé kopí*); úplný útok: +7 boj tváří v tvář (1k6+2/ x3, +1 *malé kopí*) a +1 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí) nebo +7 boj na dálku (1k6+2, +1 *malé kopí*); SU: zákeřný útok +2k6; SA: lepivý, obojživelný, únik, odolnost vůči elektřině 10, imunní vůči jedu a paralýze, ostrý zrak, oslepení, kluzký, hledání pastí, citlivost na pasti +1, neobvyklý úhyb; přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +4, reflexy +8, vůle +4; síla 13, obratnost 13, odolnost 13, inteligence 13, moudrost 10, charisma 8.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +7, odhad úmyslů +4, ohebnost +7, plavání +5, prohledávání +14, skrývání +6, šplh +4, tichý pohyb +8, všímání +11, vyřazení mechanismu +3, znalost (místní) +3, znalost (náboženství) +4; boj poslepu, ostražitost, úhyb, velká výdrž.

Lepivý (Zvl.): Při neúspěšném útoku tváří v tvář musí útočník uspět v záchranném hodu na Reflexy (TO 14), jinak se zbraň přilepí ke štítu kuo-toa a je mu vytržena.

Obojživelný (Zvl.): Přestože kuo-toa dýchají zábrami, dokáží neomezeně dlouho pobývat na vzduchu.

Ostrý zrak (Zvl.): Kuo-toa si dokáží všimnout pohybujícího se objektu či bytosti, i když jsou neviditelné nebo éterické.

Oslepení (Zvl.): Při náhlém vystavení se jasnému světlu (slunečnímu nebo v intenzitě kouzla *sluneční světlo*) jsou na 1 kolo oslepeni. Při pobytu na jasném světle dostávají postih -1 na všechny hody na útok, na záchranné hody a hody na ověřování.

Doplňky

Kluzký (Zvl.): Nemají na něj vliv pavučiny, sítě ani jiné podobné formy omezení.

Vybavení: +1 malé kopí, váček s 200 zl, +1 kožená zbroj, velký dřevný štít se safírovým vykládáním (400 zl).

Obvykle žije ve vodním chrámu, oblast 197 Dolů, aktuálně ale špehuje ve vodě v oblasti 28 Dolů.

Murant: ork muž Bbr5; N 5; humanoid střední velikosti (ork); VT: 5k12+15; žt: 47; iniciativa: +2; rychlost: 30 stop; TZ: 16, dotyk 12, překvapený 16; základní útok: +5; zápas: +9; útok: +10 boj tváří v tvář (1k8+7/ x3, +1 orčí dvoubřítá sekera) nebo +7 boj na dálku (1k8+4, trojzubec); úplný útok: +8 boj tváří v tvář (1k8+5/ x3, +1 orčí dvoubřítá sekera) a +8 boj tváří v tvář (1k8+3/ x3, +1 orčí dvoubřítá sekera) nebo +7 boj na dálku (1k8+4, trojzubec); SU: jed, zuřivost; SA: vidění ve tmě 60 stop, citlivost na světlo, citlivost na pastí +1 (+1 bonus k záchranným hodům na reflexy, +1 úhybný bonus do TZ proti pastím), zlepšený neobvyklý úhyb (při překvapení bonus za obr. k TZ, nemůže být flankován); přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +7, reflexy +3, vůle -1; síla 19, obratnost 15, odolnost 17, inteligence 8, moudrost 7, charisma 9.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +6, přežití +6, zastrasování +7; boj dvěma zbraněmi, zacházení s exotickou zbraní (orčí dvoubřítá sekera).

Jed (Zvl.): Jed velkého štíra na obou ostřích sekery. Záchranný hod na výdrž TO 18, 1k6 sil./ 1k6 sil.

Zuřivost (Zvl.): 2x denně – 57 žt, TZ 14, dotyk 10, překvapený 14, zápas +11, útok +12 boj tváří v tvář (1k8+10/ x3, orčí dvoubřítá sekera) nebo +7 boj na dálku (1k8+6, trojzubec), úplný útok +10 boj tváří v tvář (1k8+7/ x3, orčí dvoubřítá sekera) a +10 boj tváří v tvář (1k8+4/ x3, orčí dvoubřítá sekera) nebo +7 boj na dálku (1k8+6, trojzubec), SV výdrž +9, vůle +1, síla 23, odolnost 21. Trvá 8 kol a pak je vyčerpaný.

Citlivost na světlo: Při pobytu na jasném světle (slunečním nebo stejnojmenné kouzlo) dostává postih -1 na všechny hody na útok a na ověřování všimání a prohledávání.

Vybavení: +1 orčí dvoubřítá sekera, +1 usňová zbroj, trojzubec, lektvar zamlžení, jed velkého štíra (1 dávka na každém ostří sekery).

Obvykle se nachází v oblasti 58 Dolů.

Nilból: kuo-toa muž Knz2/ Kou5; N 8; nestvůrný humanoid střední velikosti (vodní); VT: 2k8+2 plus 2k8+2 plus 5k4+5; žt: 43; iniciativa: +0; rychlost: 20 stop, 50 stop plavání; TZ: 17, dotyk 10, překvapený 17; základní útok: +5; zápas: +6; útok: +6 boj tváří v tvář (1k8+1, těžký palcát); úplný útok: +6 boj tváří v tvář (1k8+1, těžký palcát) a +1 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí); SA: lepkavý, obojživelný, odolnost vůči elektrině 10, imunní vůči jedu a paralýze, ostrý zrak, oslepení, kluzký, šílenství; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +7, reflexy +6, vůle +14; síla 13, obratnost 10, odolnost 13, inteligence 16, moudrost 15 (14), charisma 8.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +12, léčení +4, naslouchání +7, ohebnost +11, plavání +9, prohledávání +11, řemeslo (kovovýroba) +8, soustředění +8, šifrování +8, tichý pohyb +5, všimání +3, znalost (mystika) +10, znalost (náboženství) +10; bleskové reflexy, ostražitost, psaní svitků, úhyb, velká výdrž, výroba hůlek, zaměření na školu (zaklínání), železná vůle.

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 1. Moudrost je 14 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 16.

Obojživelný (Zvl.): Přestože kuo-toa dýchají zábrami, dokáží neomezeně dlouho pobývat na vzduchu.

Ostrý zrak (Zvl.): Kuo-toa si dokáží všimnout pohybuujícího se objektu či bytosti, i když jsou neviditelné nebo éterické.

Oslepení (Zvl.): Při náhlém vystavení se jasnému světlu (slunečnímu nebo v intenzitě kouzla *sluneční světlo*) jsou na 1 kolo oslepeni. Při pobytu na jasném světlu jsou oslepení (postih -1 na všechny hody na útok a na hody na ověřování všimání a prohledávání).

Kluzký (Zvl.): Nemají na ně vliv pavučiny, sítě ani jiné podobné formy omezení.

Kouzelníkova kouzla (4/ 4/ 3/ 2; základní TO 13 + úroveň kouzla): 0 – najdi magii, mágova ruka, přečti magii, odolání; 1 – magická střela (2), štít, přesný úder; 2 – neviditelnost, zrcadlový obraz, pavučina; 3 – rozostření, blesk.

Knihy kouzel: 0 – mystický znak, tančící světla, strnutí, najdi magii, najdi jed, poškoz' nemrtvé, záblesk, slyšiny, světlo, mágova ruka, oprava, otevři/ zavři, triky, mrazivý paprsek, přečti magii, odolání; 1 – vzdoruj živlům, magická střela, štít, spánek, přivolej nestvůru I, přesný úder; 2 – zamlžení, kočičí grácie, temnota, medvědí houževnatost, neviditelnost, zrcadlový obraz, pavučina; 3 – mihotání, rozostření, blesk.

Knězova kouzla (4/ 4; základní TO 13 + úroveň kouzla): 0 – najdi magii, světlo, přečti magii, odolání; 1 – rozkaz, mlha*, ochrana před dobrem, přivolej nestvůru II.

* doménové kouzlo.

Doplňky

Bůh: Starší oko všech živlů. **Domény:** Voda (odvrací nebo ničí ohnivé bytosti, ovládá nebo přikazuje vodním tvorům), Chaos (sesílá chaotická kouzla jako na třetí úrovni).

Vybavení: *Hůlka zpomalení* (8 použití), *hůlka mágovy zbroje* (50 použití), *lektvar rychlosti*, *lektvar ochrany před energií (oheň)*, *lektvar nedetekovatelnosti*, *prsten ochrany +1*, zahnutý nůž, těžký palcát, pár zlatých náušnic (10 zl jedna), prsten z korálu (50 zl), zlatý prsten (75 zl), náušnice z korálu (110 zl), symbol vodního chrámu.

Žije v oblasti 188 Dolů, připojil se k nájezdu na Ohnivý chrám.

Oamartis: duergar muž Boj7; N 8; humanoid střední velikosti (trpaslík); VT: 7k10+21; žt: 62; iniciativa: +4; rychlost: 20 stop; TZ: 21, dotyk 10, překvapený 21; základní útok: +7; zápas: +10; útok: +12 boj tváří v tvář (1k6+10/ x3, +1 *trpasličí válečná sekera*); úplný útok: +12/ +7 boj tváří v tvář (1k6+10/ x3, +1 *trpasličí válečná sekera*); SA: vidění ve tmě 120 stop, imunní vůči paralýze, fantasmatům a jedům, citlivost na světlo, kouzelné schopnosti, znalost kamene, rasový bonus +2 na záchranné hody proti kouzlům nebo kouzelným schopnostem, rasový bonus +1 na útok proti orkům a goblinům, +4 úhybný bonus proti obrům, rasový bonus +2 na ověřování oceňování nebo řemesla spojených s kamenem nebo kovem, stabilita, zachovává si rychlost i v případě, že je oblečený do střední zbroje nebo má střední nebo těžké naložení; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +9, reflexy +2, vůle +2; síla 16, obratnost 10, odolnost 18, inteligence 10, moudrost 10, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +1, oceňování +2, plavání -1 řemeslo (kameník) +2, řemeslo (kovovýroba) +2, šplh +6, všímání +1; drtivý útok, mocné roztínání, roztínání, specializace ve zbraní (trpasličí válečná sekera), zacházení s exotickou zbraní (trpasličí válečná sekera), zaměření na zbraň (trpasličí válečná sekera), zlepšená iniciativa.

Stabilní (Zvl.): Má mimořádně stabilní postoj. Dostává +4 bonus na ověřování vlastností v případě zatlačení nebo podražení, pokud stojí na zemi (ne tedy při šplhání, létání, jetí na dopravním prostředku nebo v jiném případě, kdy nestojí pevně na zemi).

Kouzelné schopnosti (Zvl.): 1x denně – *zvětši*, *neviditelnost* (obě jako Kou14). Schopnosti ovlivňují jen duergara a to, co má na sobě.

Citlivost na světlo: Při pobytu na jasném světle (slunečním nebo stejnojmenné kouzlo) je oslepený.

Vybavení: +1 *trpasličí válečná sekera*, +1 *plátová zbroj*, *amulet zdraví* +2 (zahrnut výše), směs drahokamů (300 zl), velký ocelový štít, kovový klíč k oblasti 206 Dolů.

Obvykle se nachází v oblasti 211 Dolů.

Ómkán: polod'as kuo-toa muž Knz4; N 9; sférik střední velikosti (upravený humanoid, vodní, rodilý); VT: 6k8+12; žt: 40; iniciativa: +2; rychlost: 20 stop, 20 stop let (průměrná), 50 stop plavání; TZ: 23, dotyk 12, překvapený 21; základní útok: +5; zápas: +8; útok: +9 boj tváří v tvář (1k4+3, pařát); úplný útok: +9 boj tváří v tvář (1k4+3, pařát) a +3 boj tváří v tvář (1k6+1, kousnutí); SU: ovládání nemrtvých 3x denně, smet' dobro 1x denně (+6), kouzelné schopnosti; SA: lepivý, obojživelný, snížená zranitelnost 5/ magie, vidění ve tmě 60 stop, imunní vůči jedu a paralýze, šílenství, ostrý zrak, oslepení, přirozené zbraně se pro účely překonání snížené zranitelnosti považují za kouzelné, odolnost vůči kyselině, ohni, elektřině a chladu 10, kluzký, magická odolnost 16; přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +8, reflexy +6, vůle +8; síla 17, obratnost 14, odolnost 15, inteligence 17, moudrost 15 (13), charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: akrobacie +8, čarozpyt +7, léčení +5, naslouchání +8, ohebnost +14, plavání +16, prohledávání +12, rovnováha +3, skákání +3, soustředění +6, tichý pohyb +6, všímání +12, znalost (mystika) +7, znalost (náboženství) +7, znalost (příroda) +7; ostrážitost, úhyb, velká výdrž, zaměření na zbraň (pařát).

Kouzelné schopnosti (Kou): 3x denně – *temnota*; 1x denně – *znesvěcení*, *zmar* (TO 14). Úroveň sesilatele 6.

Lepivý (Zvl.): Při neúspěšném útoku tváří v tvář musí útočník uspět v záchranném hodu na reflexy (TO 14), jinak se zbraň přilepí ke štítu kuo-toa a je mu vytržena.

Obojživelný (Zvl.): Přestože kuo-toa dýchají zábrami, dokáží neomezeně dlouho pobývat na vzduchu.

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 2. Moudrost je 13 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 17.

Ostrý zrak (Zvl.): Kuo-toa si dokáží všimnout pohybujícího se objektu či bytosti, i když jsou neviditelné nebo éterické.

Oslepení (Zvl.): Při náhlém vystavení se jasnému světlu (slunečnímu nebo v intenzitě kouzla *sluneční světlo*) jsou kuo-toa na 1 kolo oslepení. Při pobytu na jasném světlu jsou oslepení (postih -1 na všechny hody na útok a na hody na ověřování prohledávání a všímání).

Kluzký (Zvl.): Nemají na ně vliv pavučiny, sítě ani jiné podobné formy omezení.

Doplňky

Připravená kouzla (5/ 5/ 4; základní TO 13 + úroveň kouzla): 0 – zhoj drobná zranění, najdi magii, boží dohled, odolání (2); 1 – zhoj lehká zranění, přízeň bohů, entropický štít, mlha, štít víry; 2 – býčí síla, zhoj střední zranění, medvědí houževnatost, Tharizdunův dotyk*.*

* doménové kouzlo. *Bůh:* Starší oko všech živlů. *Domény:* Šílenství (1x denně lze přidat úroveň šílenství k hodu založenému na moudrosti), Voda (odvrací nebo ničí ohnivé bytosti, ovládá nebo přikazuje vodním tvorům).

Vybavení: +2 velký ocelový štít, lektvar kočičí grácie, 2 duchovní svítky zhojení středních zranění, 12 pl, symbol vodního chrámu, malý vodní klíč.

Obvykle se zdržuje v oblasti 192 Dolů.

Orčí válečníci: ork muž Vá11; N 1; humanoid střední velikosti (ork); VT: 1k8+2; žt: různě (viz text); iniciativa: +0; rychlost: 20 stop; TZ: 16, dotyk 10, překvapený 16; základní útok: +1; zápas: +3; útok: +4 boj tváří v tvář (1k8+3/ x3, orčí dvoubřítá sekera) nebo +1 boj na dálku (1k6+2, oštěp); úplný útok: +0 boj tváří v tvář (1k8+2/ x3, orčí dvoubřítá sekera) a -4 boj tváří v tvář (1k8+1/ x3, orčí dvoubřítá sekera) nebo +1 boj na dálku (1k6+2, oštěp); SA: vidění ve tmě 60 stop, citlivost na světlo; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +4, reflexy +0, vůle -1; síla 15, obratnost 10, odolnost 14, inteligence 9, moudrost 8, charisma 8.

Dovednosti a odbornosti: skákání -7; zacházení s exotickou zbraní (orčí dvoubřítá sekera).

Citlivost na světlo: Při pobytu na jasném světle (slunečním nebo stejnojmenné kouzlo) dostávají postih -1 na všechny hody na útok, a na ověřování všimání a prohledávání.

Vybavení: Lamelová zbroj, mistrovská orčí dvoubřítá sekera, 2 oštěpy, lektvar zhojení středních zranění.

Obvykle se nachází v oblasti 57 Dolů.

Až na dovednosti a odbornosti se neliší od statistik orka v Bestiáři.

Orčí válečníci: ork muž Vá2; N 1; humanoid střední velikosti (ork); VT: 2k8+4; žt: různě (viz text); iniciativa: +0; rychlost: 20 stop; TZ: 16, dotyk 10, překvapený 16; základní útok: +2; zápas: +4; útok: +5 boj tváří v tvář (1k8+3/ x3, orčí dvoubřítá sekera) nebo +2 boj na dálku (1k6+2, oštěp); úplný útok: +1 boj tváří v tvář (1k8+2/ x3, orčí dvoubřítá sekera) a -3 boj tváří v tvář (1k8+1/ x3, orčí dvoubřítá sekera) nebo +2 boj na dálku (1k6+2, oštěp); SA: vidění ve tmě 60 stop, citlivost na světlo; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +5, reflexy +0, vůle -1; síla 15, obratnost 10, odolnost 14, inteligence 9, moudrost 8, charisma 8.

Dovednosti a odbornosti: skákání -6; zacházení s exotickou zbraní (orčí dvoubřítá sekera).

Citlivost na světlo: Při pobytu na jasném světle (slunečním nebo stejnojmenné kouzlo) dostávají postih -1 na všechny hody na útok, a na ověřování všimání a prohledávání.

Vybavení: Lamelová zbroj, mistrovská orčí dvoubřítá sekera, 2 oštěpy, lektvar zhojení středních zranění.

Obvykle se nachází v oblasti 57 Dolů.

Vzhledem k tomu, že má jít o orčí elitu, jde o válečníky druhé úrovně, nikoli první.

Pólidib (dozorce): kuo-toa muž Knz5; N 7; nestvůrný humanoid střední velikosti (vodní); VT: 7k8+14; žt: 48; iniciativa: +0; rychlost: 20 stop, 50 stop plavání; TZ: 20, dotyk 10, překvapený 20; základní útok: +5; zápas: + 6; útok: +6 boj tváří v tvář (1k8+1, těžký palcát) nebo +1 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí); úplný útok: +6 boj tváří v tvář (1k8+1, těžký palcát) a +1 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí); SU: ovládnutí nemrtvých 2x denně; SA: lepidivý, obojživelný, odolnost vůči elektrině 10, imunní vůči pavučinám, jedu, paralýze, *zadržení* a přeludům, ostrý zrak, oslepení, kluzký; přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +8, reflexy +4, vůle +8; síla 13, obratnost 10, odolnost 14, inteligence 13, moudrost 14 (12), charisma 8.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +2, léčení +6, naslouchání +8, ohebnost +6, plavání +5, prohledávání +10, soustředění +6, tichý pohyb +3, všimání +10, znalost (náboženství) +6; boj poslepu, klidné kouzlo, ostražitost, velká výdrž.

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 2. Moudrost je 12 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 16.

Lepivý (Zvl.): Při neúspěšném útoku tváří v tvář musí útočník uspět v záchranném hodě na reflexy (TO 14), jinak se zbraň přilepí ke štítu kuo-toa a je mu vytržena.

Obojživelný (Zvl.): Přestože kuo-toa dýchají žábami, dokáží neomezeně dlouho pobývat na vzduchu.

Ostrý zrak (Zvl.): Kuo-toa si dokáží všimnout pohybujícího se objektu či bytosti, i když jsou neviditelné nebo éterické.

Oslepení (Zvl.): Při náhlém vystavení se jasnému světle (slunečnímu nebo v intenzitě kouzla *sluneční světlo*) je na 1 kolo oslepen. Při pobytu na jasném světle dostává postih -1 na všechny hody na útok a hody na ověřování všimání a prohledávání.

Doplňky

Ovládání nemrtvých: Dostává +2 synegetický bonus na ovládání nemrtvých, protože má pět stupňů znalosti (náboženství).

Kluzký (Zvl.): Nemá na něj vliv pavučiny, sítě ani jiné podobné formy omezení.

Připravená kouzla (5/ 5/ 4/ 3; základní TO 13 + úroveň kouzla): 0 – *zhoj drobná zranění, najdi magii, přečti magii, odolání (2);* 1 – *rozkaz (2), zhoj lehká zranění, mlha*, ochrana před dobrem;* 2 – *býčí síla, medvědí houževnatost, znehybni, Tharizdunův dotyk*;* 3 – *zhoj těžká zranění, zklidněné znehybni, zuřivost*.*

* doménové kouzlo.

Bůh: Starší oko všech živlů. *Domény:* Šílenství (1x denně lze přidat úroveň šílenství k hodů založenému na moudrosti), Voda (odvrací nebo ničí ohnivé bytosti, ovládá nebo přikazuje vodním tvorům).

Vybavení: Prsten ochrany +1, kamenný balzám, velký dřevěný štít, těžký palcát, 12 pl, symbol vodního chrámu.

Obvykle se vyskytuje v oblasti 90 Dolů.

Reokallitan: troglodyt muž Tul3/ Knz4; N 8; humanoid střední velikosti (ještěr); VT: 2k8+2 plus 3k6+3 plus 4k8+4; žt: 49; iniciativa: +2; rychlost: 20 stop (základní 30 stop); TZ: 25, dotyk 11, překvapený 24; základní útok: +6; zápas: +7; útok: +8 boj tváří v tvář (1k6+2/ 19-20, +1 *krátký meč*) nebo +9 boj na dálku (1k6+1, oštěp); úplný útok: +6/+1 boj tváří v tvář (1k6+2/ 19-20, +1 *krátký meč*) a +6 boj tváří v tvář (1k6/ 19-20, mistrovský *krátký meč*) a +5 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí) nebo +7 boj tváří v tvář (1k4+1, 2 pařáty) a +5 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí) nebo +9 boj na dálku (1k6+1, oštěp); SU: ovládání nemrtvých 4x denně, zákeřný útok +2k6, zápach; SA: vidění ve tmě 60 stop, šílenství, zaměření pastí, citlivost na pasti +1; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +9, reflexy +6, vůle +7; síla 13, obratnost 15, odolnost 12, inteligence 11, moudrost 15 (13), charisma 12.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +8, prohledávání +3, předstírání +4, rovnováha -1, skrývání +7*, soustředění +5, tichý pohyb -1, všímání +4, vyřazení mechanismu +3, znalost (náboženství) +4; boj dvěma zbraněmi, psaní svitků, vícenásobný útok, zaměření na schopnost (zápach), zaměření na zbraň (oštěp). * v kamenitém prostředí nebo podzemí se hodnota zvyšuje na +8

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 2. Moudrost je 13 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 17.

Zápach (Zvl.): Pokud je vyděšený nebo rozzlobený, vylučuje olejovitou pižmovitou látku, která skoro komukoli páchne. Všechny bytosti (vyjma troglodytů) vzdálené do 30 stop musí uspět v záchranném hodů na výdrž (TO 14) nebo budou oslabeni na 10 kol. Pokud v záchranném hodů uspějí, zápach je po následujících 24 hodin neovlivní. Kouzla *zadrž jed* a *neutralizuj jed* oslabeného tvora zbaví následků. Zápach nepůsobí na tvory imunní vůči jedu, a tvorové s rezistencí vůči jedu si k záchrannému hodů započítávají obvyklý bonus.

Připravená kouzla (5/ 5/ 4; základní TO 13 + úroveň kouzla): 0 – *zhoj drobná zranění, najdi magii, najdi jed, boží dohled, odolání;* 1 – *zhouba, rozkaz, zhoj lehká zranění (2), menší zmatek*;* 2 – *býčí síla, medvědí houževnatost, přivolej nestvůru II, Tharizdunův dotyk.*

* doménové kouzlo. *Bůh:* Starší oko všech živlů. *Domény:* Šílenství (1x denně lze přidat úroveň šílenství k hodů založenému na moudrosti), Země (odvrací nebo ničí vzdušné bytosti, ovládá nebo přikazuje zemním tvorům).

Vybavení: +1 *krátký meč*, duchovní svitky *přivolej nestvůru II, přízeň bohů* a *požehnání*, mistrovský *krátký meč*, 4 oštěpy, plátová zbroj, zahnutý nůž, 21 zl, zlatý náramek (120 zl), symbol zemního chrámu, *malý zemní klíč*.

Obvykle se nachází v oblasti 177 Dolů, hostinském pokoji komplexu východního mostu.

Skassik: salamandr muž Boj1/ Blk3; N 10; sférik střední velikosti (ohnivý); VT: 9k8+18 plus 4k10+8; žt: 93; iniciativa: +1; rychlost: 15 stop; TZ: 24, dotyk 10, překvapený 24; základní útok: +13; zápas: +15; útok: +17 boj tváří v tvář (2k6+3/ 19-20, a 1k6 oheň, ostnitý mistrovský obouřční meč) nebo +15 boj tváří v tvář (2k6+1 a 1k6 oheň, úder ocasem); boj tváří v tvář (2k6+1 a 1k6 oheň, úder ocasem); úplný útok: +17/+12/+7 boj tváří v tvář (2k6+3/ 19-20, a 1k6 oheň, ostnitý mistrovský obouřční meč) a +13 boj tváří v tvář (2k6+1 a 1k6 oheň, úder ocasem); dosah: 5 stop (10 stop ocas); SU: přikazuj nemrtvým 5x denně, škrcení 2k6+1 a 1k6 oheň, zlepšený zápas, jed, smet' dobro (1x denně, +2 k útoku, +3 ke zranění); SA: schopnosti smrtihlava, snížená zranitelnost 10/ magie, vidění ve tmě 60 stop, imunita vůči ohni, citlivost na chlad; přesvědčení: chaotické zlo; SV: Výdrž +13, Reflexy +8, Vůle +9; Síla 14, Obratnost 13, Odolnost 14, Inteligence 14, Moudrost 15, Charisma 14.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +16, ohebnost +4, prohledávání +14, řemeslo (kovovýroba) +18, skrývání +6, tichý pohyb +8, všímání +16, zastrašování +8, znalost (náboženství) +10; drtivý útok, ostražitost, roztínání, vícenásobný útok, zlepšené lámání zbraní, zaměření na zbraň (obouřční meč).

Škrcení (Zvl.): Při úspěšném ověření zápasu proti nestvůře až do velikosti velká dělá Skassik automaticky zranění ocasem včetně zranění ohněm.

Doplňky

Zlepšený zápas (Zvl.): Musí zasáhnout tvora do velké velikosti ocase. Pak se může pokusit vyvolat jako volnou akci nevyvolávající příležitostný útok zápas. Vyhraje-li oponované ověření zápasu, zachytí se a zahájí škrcení.

Jed (Zvl.): Jed obří vosy. Záchranný hod na výdrž TO 18, 1k6 obr./ 1k6 obr.

Schopnosti smrtihlava: Po libosti najdi dobro, aura zoufalství (nepřátelé do 10 stop utrpí postih -2 na veškeré záchranné hody).

Ovládnání nemrtvých: Dostává +2 bonus synergie na ověřování ovládnání nemrtvých, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Citlivost na chlad (Zvl.): Efekty chladu zraňují o polovinu (+50%) více, než je obvyklé.

Připravená kouzla (2/ 1; základní TO 12 + úroveň kouzla): 1 – zastras, zhoj lehká zranění; 2 – býčí síla.

Vybavení: Jasně červená poloplátová zbroj, ostnitý mistrovský obouruční meč, prsten pomalého pádu, jed obří vosy (2 dávky).

Obvykle se nachází v oblasti 115 Dolů.

Sláž: trol muž Boj2; N 7; velký obr; VT: 6k8+36 plus 2k10+12; žt: 86; iniciativa: +2; rychlost: 20 stop; TZ: 22 (-1 velikost, +6 kroužková zbroj, +5 přirozená, +2 obr.), dotyk 11, překvapený 20; základní útok: +5; zápas: +17; útok: +13 boj tváří v tvář (3k6+10/ 19-20, mistrovský obouruční meč) nebo +12 boj tváří v tvář (1k6+7, pařát); úplný útok: +13/ +8 boj tváří v tvář (3k6+10/ 19-20, mistrovský obouruční meč) nebo +12 boj tváří v tvář (1k6+7, 2 pařáty) a +7 boj tváří v tvář (1k6+3, kousnutí); dosah: 10 stop; SU: rozervání 2k6+10; SA: vidění ve tmě 90 stop, vidění za šera, regenerace 5, čich; rozměr/ dosah: 10 stop/ 10 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +14, reflexy +4, vůle +3; síla 24, obratnost 14, odolnost 22, inteligence 8, moudrost 8, charisma 7.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +6, šplh +5, všímání +5; drtivý útok, ostražitost, roztínání, stopování, železná vůle.

Rozervání (Zvl.): Zasáhne-li trol pařáty, zaklesne se v protivníkově těle a trhá ho. Tento útok automaticky navíc zraní za 2k6+16 bodů zranění.

Regenerace (Zvl.): Oheň a kyselina způsobují trolovi normální zranění. Jestliže trol ztratí končetinu nebo jinou část těla, ta doroste za 3k6 minut. Také odseknutou část těla může připojit zpět přidržením u rány.

Vybavení: Mistrovský velký obouruční meč, +1 velká kroužková zbroj, prášek bezstoposti, klíč k truhle v oblasti 28.

Obvykle se nachází v oblasti 44 Dolů, kde mučí Deskritad. Také se může nacházet v doupeti v oblasti 38 Dolů, které sdílí s Kralem.

Stíran: gobří žena Kou5; N 7; humanoid střední velikosti (skřet); VT: 3k8+3 plus 5k4+5; žt: 34; iniciativa: +1; rychlost: 30 stop; TZ: 15, dotyk 11, zaskočený 14; základní útok: +4; zápas: +6; útok: +6 boj tváří v tvář (1k8+2, kropáč) nebo +6 boj na dálku (1k6+2, oštěp); úplný útok: +6 boj tváří v tvář (1k8+2, kropáč) nebo +6 boj na dálku (1k6+2, oštěp); SU: kouzla; SA: vidění ve tmě 60 stop, čich; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +3, reflexy +5, vůle +5; síla 15, obratnost 12, odolnost 13, inteligence 13, moudrost 10, charisma 9.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +5, naslouchání +4, skrývání +4, soustředění +8, šplh +3, tichý pohyb +6, všímání +4, znalost (mystika) +5; ostražitost, zaměření na zbraň (kropáč), zaměření na školu (zaklínání).

Připravená kouzla (4/ 4/ 2/ 1; základní TO 11 + úroveň kouzla): 0 – strnutí, najdi magii, mrazivý paprsek, odolání; 1 – okouzli osobu, magická střela* (2), štít; 2 – neviditelnost, planoucí koule*; 3 – blesk*.*

* kouzla ze školy zaklínání dostávají +1 k TO

Kniha kouzel: 0 – tančící světla, strnutí, najdi magii, mágova ruka, oprava, otevři/ zavři, triky, mrazivý paprsek, přečti magii, odolání; 1 – alarm, okouzli osobu, určení, magická střela, štít; 2 – temnota, neviditelnost, planoucí koule, zaklep, zaměř předmět, spatři neviditelnost; 3 – blesk, jazyky.

Vybavení: zápěstníky zbroje +1, hůlka magických střel (ÚS 5, 25 použití), lektvar letu, kropáč, zlatý náramek s granátem (200 zl), váček s 640 zl.

Obvykle se nachází společně s Fesad v laboratoři v oblasti 161 Dolů.

Šnerak: troglodyt muž Knz5; N 6; humanoid střední velikosti (ještěr); VT: 2k8+4 plus 5k8+10; žt: 46; iniciativa: -1; rychlost: 20 stop; TZ: 25, dotyk 9, překvapený 25; základní útok: +4; zápas: +4; útok: +5 boj tváří v tvář (1k8, mistrovský kropáč) nebo +4 boj tváří v tvář (1k4, pařát) nebo +4 boj na dálku (1k6, oštěp); úplný útok: +5 boj tváří v tvář (1k8, mistrovský kropáč) a +2 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí) nebo +4 boj tváří v tvář (+4 boj na dálku (1k6, oštěp); SU: ovládnání nemrtvých 4x denně, zápach; SA: vidění ve tmě 90 stop, šilenství;

Doplňky

přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +9, reflexy +2, vůle +5; síla 10, obratnost 9, odolnost 15, inteligence 11, moudrost 15 (13), charisma 12.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +6, skrývání +0*, soustředění +7, znalost (náboženství) +5, bleskové reflexy, psaní svitků, vícenásobný útok, zaměření na zbraň (oštěp). * bonus +4 v kamenitém prostředí nebo podzemí

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 2. Moudrost je 13 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 17.

Ovládnání nemrtvých: Dostává +2 bonus k hodů na ovládnání nemrtvých, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Zápach (Zvl.): Pokud je vyděšený nebo rozzlobený, vylučuje olejovitou pižmovitou látku, která skoro komukoli páchne. Všechny bytosti (vyjma troglodytů) vzdálené do 30 stop musí uspět v záchranném hodů na výdrž (TO 13) nebo budou oslabeni na 10 kol. Pokud v záchranném hodů uspějí, zápach je po následujících 24 hodin neovlivní. Kouzla *zadrž jed* a *neutralizuj jed* oslabeného tvora zbaví následků. Zápach nepůsobí na tvory imunní vůči jedu, a tvorové s rezistencí vůči jedu si k záchrannému hodů započítávají obvyklý bonus.

Připravená kouzla (5/ 5/ 4/ 3; základní TO 13 + úroveň kouzla): 0 – *zhoj drobná zranění, najdi magii, najdi jed, boží dohled, odolání*; 1 – *zhouba, požehnání, rozkaz, magický kámen**, *štít víry*; 2 – *znehyni (2)*, *duchovní zbraň, změkči zem a kámen**; 3 – *zhoj těžká zranění, zlom magii, tvaruj kámen**.

* doménové kouzlo. *Bůh:* Starší oko všech živlů. *Domény:* Zlo (sesílá zlá kouzla jako na šesté úrovni), Země (odvrací nebo ničí vzdušné bytosti, ovládá nebo přikazuje vodním tvorům).

Vybavení: *Hůlka přivolání nestvůr III* (12 použití), *lektvar zhojení lehkých zranění*, duchovní svítky *znehyni*, *odstraň paralyzaci* a *ochrana před energií*, 2 oštěpy, mistrovský kropáč, plátová zbroj, velký ocelový štít, achát (hodnota 90 zl), symbol zemního chrámu, *malý zemní klíč*.

Postavy se s ním nejspíše potkají v oblasti 220 Dolů, v Zemním chrámu, kde přivolává xorna. Bydlí v oblasti 225 Dolů, ale může se vyskytovat všude v prostorách chrámového komplexu.

Tak: člověk muž Mch9; N 9; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 9k8+18; žt: 78; iniciativa: +3 (+3 Obr); rychlost: 60 stop; TZ: 20, dotyk 17, překvapený 17; základní útok: +6; zápas: + 7; útok: +9 boj tváří v tvář (1k10+1, úder beze zbraně); úplný útok: +9/+9/+4 boj tváří v tvář (1k10+1, smršť úderů); SU: schopnosti mnicha; SA: schopnosti mnicha; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +8, reflexy +9, vůle +8; síla 13, obratnost 16, odolnost 14, inteligence 14, moudrost 14, charisma 12.

Dovednosti a odbornosti: akrobacie +17, naslouchání +12, rovnováha +17, skákání +27, skrývání +12, šplh +13, tichý pohyb +15, všimání +8; bleskový útok, bojové finesy, odrazení střel, ochromující úder, ostražitost, pohyblivost, úhyb, zlepšené podražení, zlepšený úder beze zbraně.

Ochromující útok (Zvl.): 9x denně, TO 16.

Schopnosti mnicha: Klidná mysl, pomalý pád 40 stop, čistota těla, celistvost těla, zlepšený únik, úder *čchi* (magie).

Vybavení: *Nátepníky zbroje* +2, *amulet přirozené zbroje* +1, *prsten výživy*, *prsten ochrany* +1, *lektvar zamlžení*, *lektvar býčí síly*, *lektvar medvědí houževnatosti*, *lektvar vidění ve tmě*, *lektvar odolání enegií (chlad)*.

Obvykle se nachází v oblasti 140 Dolů ve svém pokoji, může se ale pohybovat po celém komplexu mostu a hledat problémy.

Tal Chemiš: Člověk muž Tul2/ Čar1; humanoid střední velikosti (člověk); N 3; VT: 2k6+1 + 1k4; žt: 16; iniciativa: +7; rychlost: 30 stop; TZ: 15, dotyk 13, překvapený 12; základní útok: +1; zápas: +1; útok: +1 boj tváří v tvář (krátký meč, 1k6, 19-20/ x2) nebo +1 boj tváří v tvář (dýka, 1k4, x2) nebo + 4 boj na dálku (lehká kuše, 1k8, 19-20/ x2) nebo +4 boj na dálku (dýka, 1k4, x2); úplný útok: +1 boj tváří v tvář (krátký meč, 1k6, 19-20/ x2) nebo +1 boj tváří v tvář (dýka, 1k4, x2) nebo + 4 boj na dálku (lehká kuše, 1k8, 19-20/ x2) nebo +4 boj na dálku (dýka, 1k4, x2); SU: zákeřný útok +1k6, kouzla; SA: trapfinding, únik, přesvědčení: neutrální; SV: výdrž +0, reflexy +2, vůle +2; síla 12, obratnost 15, odolnost 13, inteligence 14, moudrost 10, charisma 8.

Známa kouzla: žádná.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +0, diplomacie +5, odhalení úmyslu +5, otevírání zámků +4, prohledávání +5, předstírání +5, převleky +5, řemeslo (alchymie) +3, soustředění +0, šplh +2, vyřazení mechanismu +4, získání informací +5, znalost (místní) +5; sesílání v boji, úhyb, zlepšená iniciativa.

Vybavení: Kožená zbroj, krátký meč, 2 dýky, lehká kuše, toulec s 20 šípy, zlodějské náčiní, zlatá náušnice (5 zl), 3 zl (v drobných mincích).

Nachází se v osadě Rastor.

Doporučeno z něj udělat Tul2/ Čar1 a dát mu řemeslo (alchymie). Tak jsem to udělal.

Doplňky

Taren: člověk muž Drd8; N 8; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 8k8; žt: 35; iniciativa: +2; rychlost: 30 stop; TZ: 16, dotyk 12, překvapený 14; základní útok: + 6; zápas: +5; útok: +6 boj tváří v tvář (1k6-1/ 18-20, šamšír); úplný útok: +6/+1 boj tváří v tvář (1k6-1/ 18-20, šamšír); SA: zvířecí společník, přírodní smysl, průchod lesem, průchod beze stop, odolej přírodnímu kouzlu, divoká podoba (3x denně, malá nebo střední velikost), divoké vcítění; přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +6, reflexy +6, vůle +8; síla 9, obratnost 15, odolnost 10, inteligence 13, moudrost 14, charisma 17.

Dovednosti a odbornosti: diplomacie +14, jezdeckví +4, léčení +15, profese (bylinkář) +13, přežití +15, zacházení se zvířaty +14, znalost (příroda) +15; bleskové reflexy, míchání lektvarů, stopování, úhyb.

Divoké vcítění (Zvl.): Dokáže vylepšit postoj zvířete stejným způsobem, jako lze pomocí diplomacie vylepšit postoj inteligentního tvora. K hodů k20 má +11 bonus, v případě, že se jedná o magického tvora s hodnotou inteligence 1 nebo 2, +5 bonus.

Připravená kouzla (6/ 5/ 4/ 3/ 2; základní TO 12 + úroveň kouzla): 0 – *stvoř vodu, najdi magii, boží dohled, najdi směr, světlo, odolání*; 1 – *uklidni zvířata, zhoj lehká zranění, vzdoruj živlům, magický tesák, projdi beze stop*; 2 – *kůrokůže, plamenná čepel, rozpal kov, medvědí houževnatost*; 3 – *zhoj těžká zranění, mocný magický tesák, ochrana před energií*; 4 – *zlom magii, úder plamenem*.

Vybavení: +2 *kožená zbroj, škapulíř odolnosti proti jedu, lektvar zhojení lehkých zranění, lektvar nižšího navrácení, lektvar neutralizace jedu, jedový lektvar, mistrovský šamšír.*

Taren se typicky vyskytuje ve svém houbovém háji v oblasti 102 Dolů.

Tenaris Úsvitná: elfka Boj3; N 3 (momentálně bez výstroje 2); humanoid střední velikosti (elf); VT: 3k10+3; žt: 19; iniciativa: +7; rychlost: 30 stop; TZ: 13, dotyk 13, překvapený 10; základní útok: +3; zápas: +5; útok: +5 boj tváří v tvář (1k3+2 stínové, úder beze zbraně) nebo +6 boj na dálku; úplný útok: +5 boj tváří v tvář (1k3+2 stínové, úder beze zbraně) nebo +6 boj na dálku; SA: imunita vůči *spánku*, vidění v šeru, bonus +2 k záchranným hodům proti očarování; přesvědčení: chaotické dobro; SV: výdrž +4, reflexy +4, vůle +1; síla 14, obratnost 17, odolnost 13, inteligence 11, moudrost 10, charisma 12.

Dovednosti a odbornosti: jezdeckví +6, naslouchání +2, prohledávání +2, šplh +6, všímání +2, zacházení se zvířaty +4; boj v sedle, střelba za jízdy, úhyb, zlepšená iniciativa.

Vybavení: Žádné.

Nachází se spoutaná v oblasti 219 Dolů, ve vězení Zemního chrámu.

Terrenygit: troglodyt muž Knz5; N 6; humanoid střední velikosti (ještěr); VT: 7k8+21; žt: 55; iniciativa: +0; rychlost: 20 stop; TZ: 26, dotyk 10, překvapený 26; základní útok: +4; zápas: +6; útok: +8 boj tváří v tvář (1k8+3, +1 *kropáč*) nebo +6 boj tváří v tvář (1k4, pařát) nebo +5 boj na dálku (1k6+2, oštěp); úplný útok: +8 boj tváří v tvář (1k8+3, +1 *kropáč*) a +4 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí) nebo +6 boj tváří v tvář (1k4; 2 pařáty) a +4 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí) nebo +5 boj na dálku (1k6+2, oštěp); SU: ovládnutí nemrtvých 4x denně, zápach; SA: vidění ve tmě 90 stop, šílenství; přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +10, reflexy +1, vůle +6; síla 14, obratnost 10, odolnost 17, inteligence 11, moudrost 16, charisma 13.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +7, skrývání +1*, soustředění +8, znalost (náboženství) +5; psaní svitků, vícenásobný útok, zaměření na zbraň (*kropáč*), zaměření na zbraň (*oštěp*). * bonus +4 v kamenitém prostředí nebo podzemí

Zápach (Zvl.): Pokud je vyděšený nebo rozzlobený, vylučuje olejovitou pižmovitou látku, která skoro komukoli páchne. Všechny bytosti (vyjma troglodytů) vzdálené do 30 stop musí uspět v záchranném hodě na výdrž (TO 14) nebo budou oslabeni na 10 kol. Pokud v záchranném hodě uspějí, zápach je po následujících 24 hodin neovlivní. Kouzla *zadrž jed* a *neutralizuj jed* oslabeného tvora zbaví následků. Zápach nepůsobí na tvory imunní vůči jedu, a tvorové s rezistencí vůči jedu si k záchrannému hodě započítávají obvyklý bonus.

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 2. Moudrost je 14 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 18.

Připravená kouzla (5/ 5/ 4/ 3; základní TO 14 + úroveň kouzla): 0 – *zhoj drobná zranění, najdi magii, najdi jed, boží dohled, odolání*; 1 – *zhoubu, rozkaz, zhoj lehká zranění, menší zmatek*, štít víry*; 2 – *býčí síla, medvědí houževnatost, duchovní zbraň, Tharizdunův dotyk**; 3 – *slepota/ hluchota, zlom magii, zuřivost**.

* doménové kouzlo. *Bůh:* Tharizdun. *Domény:* Šílenství (1x denně lze přidat úroveň šílenství k hodě založenému na moudrosti), Zlo (sesílá zlá kouzla jako na šesté úrovni).

Vybavení: Černé róby, +1 *kropáč*, *lektvar kočičí grácie*, duchovní svitky *znehynbi*, *zuřivost* a *modlitba*, 2 oštěpy, plátová zbroj, velký ocelový štít, zahnutý nůž, náhrdelník z kostí a zubů, 76 zl, svatý symbol (obex).

Nachází se v oblasti 11 Dolů, ale může se pohybovat po celém komplexu vstupní brány (oblasti 1 až 13 Dolů).

Doplňky

Tessimon: lidská žena Knz 9; N 10; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 9k8+18; žt: 61; iniciativa: -1; rychlost: 20 stop; TZ: 19, dotyk 9, překvapený 19; základní útok: +6; zápas: +9 (s démonickou pravou rukou); útok: +11 boj tváří v tvář (1k8+3, mistrovský těžký kyj s démonickou paží) nebo +9 boj tváří v tvář (6, 3 chapadla z *menší chapadlové hole*) nebo +5 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); úplný útok: +11/+6 boj tváří v tvář (1k8+3, mistrovský těžký kyj s démonickou paží) nebo +9 boj tváří v tvář (6, 3 chapadla z *menší chapadlové hole*) nebo +5 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); SU: ovládání nemrtvých 5x denně, démonická pravá ruka; SA: šílenství; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +8, reflexy +2, vůle +7; síla 12, obratnost 9, odolnost 14, inteligence 14, moudrost 16 (12), charisma 16.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +14, léčení +13, profese (bylinkář) +13, soustředění +14, znalost (náboženství) +14; míchání lektvarů, zesílené kouzlo, psaní svitků, tvrdost, zaměření na zbraň (těžký palcát).

Démonická pravá ruka (Zvl.): Démonická levá ruka je dlouhá a ohebná jako chapadlo, s velkou spárovitou rukou na konci. Při použití ruky se síla postavy bere jako o 4 větší. Lze s ní útočit proti nepřátelům s nejlepším útočným bonusem, a dělá 1k6 + bonus za sílu postavy bodů zranění (více informací viz rámeček Stinné stránky démonických implantátů strana 147).

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 4. Moudrost je 12 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 20.

Ovládání nemrtvých: Dostává +2 synergický bonus, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Připravená kouzla (6/ 7/ 6/ 5/ 4/ 3; základní TO 15 + úroveň kouzla): 0 – *zhoj drobná zranění (2), boží dohled, přečti magii, odolání; 1 – hořící ruce*, rozkaz (2), přízeň bohů, ztracení, entropický štít, ochrana před dobrem, štít víry; 2 – zhoj střední zranění, dobij, medvědí houževnatost, stvoř plamen*, ticho, duchovní zbraň; 3 – slepota/ hluchota, zlom magii, magický kruh proti dobru*, magické roucho, ochrana před energií; 4 – zhoj kritická zranění, divine power, přivolej nestvůru IV, zmar*;* 5 – *úder plamenem, ohnivý štít*, magická odolnost.*

* doménové kouzlo. *Bůh:* Starší oko všech živlů. *Domény:* Zlo (sesílá zlá kouzla jako na desáté úrovni), Oheň (odvrací nebo ničí vodní bytosti, ovládá nebo přikazuje ohnivým tvorům).

Vybavení: Okrové róby, *menší chapadlová hůl*, lektvar hrdinství, duchovní svitky *vzkříšení, úder plamenem (2)* a *zhoj středních zranění (2)*, mistrovský těžký palcát, mistrovská plátová zbroj, velký ocelový štít, lehká kuše, 10 šipek, symbol ohnivého chrámu, *malý ohnivý klíč.*

Tessimon se obvykle nachází v oblasti 120 Dolů.

Tippeš: lidská žena Evo6; N 6; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 6k4+9; žt: 24; iniciativa: +2; rychlost: 20 stop; TZ: 12 (+2 obr.), dotyk 12, překvapený 10; základní útok: +3; zápas: +3; útok: úplný útok: +3 boj tváří v tvář (1k4/ 19-20, dýka) nebo +5 boj na dálku (1k4/ 19-20, dýka); úplný útok: +3 boj tváří v tvář (1k4/ 19-20, dýka) nebo +5 boj na dálku (1k4/ 19-20, dýka); přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +3, reflexy +4, vůle +4; síla 11, obratnost 14, odolnost 12, inteligence 15, moudrost 9, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +11, řemeslo (alchymie) +11, soustředění +10, znalost (mystika) +11, znalost (náboženství) +11; míchání lektvarů, psaní svitků, tvrdost, úhyb, zaměření na školu (zaklínání), zesílené kouzlo.

Připravená kouzla (5/ 5/ 5/ 3; základní TO 12 + úroveň kouzla): 0 – *najdi magii, najdi jed, mágova ruka, přečti magii, odolání; 1 – magická střela (2) *, okouzli osobu (2), spánek; 2 – temnota*, planoucí koule*, skryj objekt, roztříšti*, spatři neviditelné; 3 – ohnivá koule*, blesk (2)*.*

Kniha kouzel: 0 – *mystický znak, tančící světla*, strnutí, najdi magii, najdi jed, poškoz' nemrtvé, záblesk*, světlo*, mágova ruka, otevři/ zavři, triky, přečti magii, dotyk únavy, odolání; 1 – alarm, okouzli osobu, zablokuj vchod, magická střela*, spánek, Tenserův levitující disk; 2 – temnota*, planoucí koule*, závan větru*, skryj objekt, spatři neviditelné, roztříšti*;* 3 – *denní světlo*, zlom magii, výbušné runy, ohnivá koule*, blesk*.*

* Tato kouzla náleží do školy zaklínání, na níž se postava specializovala. Kvůli zaměření na školu (zaklínání) je TO záchranných hodů proti nim 13 + úroveň kouzla. Zakázaná škola: Vyvolání a Iluze.

Vybavení: *Trepky pavoučího šplhu*, mystický svitek *mihotání*, lektvar *zhojení lehkých zranění*, lektvar *kočičí grácie*, lektvar *medvědí houževnatosti*, lektvar *liščí mazanosti*, 2 dýky, 15 zl.

Obvykle se nachází v oblasti 40 Dolů, kterou sdílí společně s Heunarem.

Troglodytí válečníci: troglodyti muži a ženy Vá11; N 2; humanoid střední velikosti (ještěř); VT: 2k8+4 plus 1k8+2; žt: různě (viz text, průměrně 19); iniciativa: -1; rychlost: 30 stop; TZ: 15, dotyk 9, překvapený 15; základní útok: +2; zápas: +2; útok: +3 boj tváří v tvář (1k8/ x3, dlouhé kopí, dosah 10 stop) nebo +2 boj tváří v tvář (1k4, pařát) nebo +2 boj na dálku (1k6, oštěp); úplný útok: +3 boj tváří v tvář (1k8/ x3, dlouhé kopí, dosah 10 stop) a +0 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí) nebo +2 boj tváří v tvář (1k4, 2 pařáty) a +0 boj tváří v tvář (1k4,

Doplňky

kousnutí) nebo +2 boj na dálku (1k6, oštěp); SU: zápach; SA: vidění ve tmě 90 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +7, reflexy -1, vůle +0; síla 10, obratnost 9, odolnost 14, inteligence 8, moudrost 10, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +2, skrývání +6*, šplh +1; vícenásobný útok, zaměření na zbraň (dlouhé kopí), zaměření na zbraň (oštěp). * bonus +4 v kamenitém prostředí nebo podzemí

Zápach (Zvl.): Pokud je vyděšený nebo rozzlobený, vylučuje olejovitou pižmovitou látku, která skoro komukoli páchne. Všechny bytosti (vyjma troglodytů) vzdálené do 30 stop musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 11) nebo budou oslabeni na 10 kol. Pokud v záchranném hodu uspějí, zápach je po následujících 24 hodin neovlivní. Kouzla *zadrž jed* a *neutralizuj jed* oslabeného tvora zbaví následků. Zápach nepůsobí na tvory imunní vůči jedu, a tvorové s rezistencí vůči jedu si k záchrannému hodu započítávají obvyklý bonus.

Vybavení: Dlouhé kopí, 5 oštěpů, váček s 200 zl, smaragdový přívěšek na stříbrném řetízku 1000 zl).

Vyskytují se v oblastech 218 a 231 Dolů, na obou koncích Zemního chrámu, který chrání.

Urlurg: kuo-toa muž Mch6; N 7; nestvůrný humanoid střední velikosti (vodní); VT: 2k8+2 plus 6k8+6; žt: 44; iniciativa: +2; rychlost: 50 stop, 50 stop plavání; TZ: 24, dotyk 16, překvapený 22; základní útok: +6; zápas: 7; útok: +7 boj tváří v tvář (1k8+1, úder beze zbraně) nebo +8 boj na dálku (1k6+1/ x3, krátké kopí); úplný útok: +7/ +2 boj tváří v tvář (1k8+1, úder beze zbraně) a +2 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí) nebo +6/ +6/ +1 boj tváří v tvář (1k8+1, smršť úderů) nebo +8/ +3 boj na dálku (1k6+1/ x3, krátké kopí); SU: smršť úderů (-1), úder beze zbraně (1k8); SA: únik, obojživelný, kluzký, odolnost vůči elektřině 10, imunní vůči nemocem, jedu a paralýze, ostrý zrak, úder *čchi* (magie), oslepení, pomalý pád 30 stop, klidná mysl (bonus +2 k záchranným hodům proti zaříkání); rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +8, reflexy +10, vůle +11; síla 13, obratnost 14, odolnost 13, inteligence 10, moudrost 16, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +12, ohebnost +10, plavání +9, prohledávání +7, rovnováha +6, skákání +9, šplh +3, tichý pohyb +11, všímání +13, znalost (náboženství) +1, bojové reflexy, odrazení střel, ochromující úder, ostrážitost, úhyb, velká výdrž, zlepšené podražení, zlepšený úder beze zbraně.

Ochromující úder (Zvl.): 6x denně, TO 16.

Obojživelný (Zvl.): Přestože kuo-toa dýchají žábami, dokáží neomezeně dlouho pobývat na vzduchu.

Ostrý zrak (Zvl.): Kuo-toa si dokáží všimnout pohybujícího se objektu či bytosti, i když jsou neviditelné nebo éterické.

Oslepení (Zvl.): Při náhlém vystavení se jasnému světlu (slunečnímu nebo v intenzitě kouzla *sluneční světlo*) jsou kuo-toa na 1 kolo oslepení. Při pobytu na jasném světle jsou oslepení (postih -1 na všechny hody na útok a na hody na ověřování prohledávání a všímání).

Kluzký (Zvl.): Nemají na ně vliv pavučiny, sítě ani jiné podobné formy omezení.

Vybavení: Nátepníky zbroje +2, brož zaštitění, diamant (800 zl), 3 krátká kopí.

Žije v oblasti 196 Dolů, ale pokud zaslechne zvuky boje, půjde bránit oblast chrámu (194 a 195 Dolů). Připojí se k útoku na Ohnivý chrám.

Zbývající kapacitu brože zaštitění určí Dějmistr hodem k%.

Uskatot: troglodyt muž Knz6; N 7; humanoid střední velikosti (ještěř); VT: 2k8+4 plus 6k8+12; žt: 53; iniciativa: +1; rychlost: 20 stop; TZ: 27, dotyk 11, překvapený 26; základní útok: +5; zápas: +7; útok: +8 boj tváří v tvář (1k8+2, mistrovský kropáč) nebo +7 boj tváří v tvář (1k4+2, pařát) nebo +7 boj na dálku (1k6+2, oštěp); úplný útok: +8 boj tváří v tvář (1k8+2, mistrovský kropáč) a +5 boj tváří v tvář (1k4+1, kousnutí) nebo +7 boj tváří v tvář (1k4+2, 2 pařáty) a +5 boj tváří v tvář (1k4+1, kousnutí) nebo +7 boj na dálku (1k6+2, oštěp); SU: ovládání nemrtvých 4x denně, zápach; SA: vidění ve tmě 90 stop, šilenství; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +10, reflexy +3, vůle +7; síla 14, obratnost 13, odolnost 14, inteligence 12, moudrost 17 (14), charisma 13.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +8, naslouchání +7, skrývání +2*, soustředění +9, znalost (náboženství) +7; psaní svitků, úhyb, vícenásobný útok, zaměření na zbraň (oštěp). * bonus +4 v kamenitém prostředí nebo podzemí

Šilenství (Zvl.): Úroveň šilenství 3. Moudrost je 14 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 20.

Ovládání nemrtvých: Uskatot má +2 synergický bonus k ovládání nemrtvých, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Zápach (Zvl.): Pokud je vyděšený nebo rozzlobený, vylučuje olejovitou pižmovitou látku, která skoro komukoli páchne. Všechny bytosti (vyjma troglodytů) vzdálené do 30 stop musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 14) nebo budou oslabeni na 10 kol. Pokud v záchranném hodu uspějí, zápach je po následujících 24 hodin

Doplňky

neovlivní. Kouzla *zadrž jed* a *neutralizuj jed* oslabeného tvora zbaví následků. Zápach nepůsobí na tvory imunní vůči jedu, a tvorové s rezistencí vůči jedu si k záchrannému hodů započítávají obvyklý bonus.

Připravená kouzla (5/ 6/ 5/ 4; základní TO 15 + úroveň kouzla): 0 – *zhoj drobná zranění* (2), *najdi magii, boží dohled, odolání*; 1 – *zhoj lehká zranění, přízeň bohů* (2), *magická zbraň, menší zmatek**, *štít víry*; 2 – *podpora, býčí síla, medvědí houževnatost, odolej enegii, Tharizdunův dotyk**; 3 – *uvrhni kletbu, slepota/ hluchota, magické roucho, zuřivost**.

* doménové kouzlo. *Bůh*: Starší oko všech živlů / Tharizdun. *Domény*: Šílenství (1x denně lze přidat úroveň šílenství k hodů založenému na moudrosti), Země (odvrací nebo ničí vzdušné bytosti, ovládá nebo přikazuje zemním tvorům).

Vybavení: *Rukavice obratnosti* +2, *lektvar zhojení středních zranění*, mistrovský kropáč, 3 oštěpy, plátová zbroj, velký ocelový štít, zahnutý nůž, tři růženiny (každý v hodnotě 75 zl), železný klíč (otevřít truhlu v oblasti 223 Dolů), *malý zemní klíč*.

Lze ho nalézt v oblasti 223 Dolů, kde žije, ale v důsledku vyrušení jeho „mazlíků“ také v oblasti 222 Dolů.

Velký skum: N 5; velká zrůda (voda); VT: 6k8+12; žt: různé (viz text); iniciativa: +3; rychlost: 20 stop, 40 stop plavání; TZ: 16, dotyk 12, zaskočený 13; základní útok: +4; zápas: +18; útok: +13 boj tváří v tvář (3k6, kousnutí) nebo +8 boj na dálku (2k6; podvodní kuše); úplný útok: +13 boj tváří v tvář (3k6, kousnutí) a +11 boj tváří v tvář (1k6+5; 2 pařáty) nebo +8 boj na dálku (2k6; podvodní kuše); SU: hrábnutí 1k8+5; SA: vidění ve tmě 60 stop, obojživelný; dosah/ rozměr: 10 stop/ 10 stop; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +5, reflexy +5, vůle +5; síla 31, obratnost 16, odolnost 15, inteligence 10, moudrost 10, charisma 6.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +6*, plavání +18, skrývání +6*, tichý pohyb +6, všímání +6*; ostražitost, vícenásobný útok, zaměření na zbraň (podvodní kuše). * +4 pod vodou

Hrábnutí (Zvl.): Při zápasu útočný bonus +11 a zranění 1k8+5. Rovněž dostává při úplném útoku při plavání dva útoky hrábnutím pařáty.

Vybavení: mistrovská velká podvodní kuše.

Hlídají v oblasti 194 Dolů, v případě boje během jednoho kola doplavou do oblasti 195 Dolů; nikdy nevstoupí do oblasti 192 Dolů.

Virít: elfka Vál4; N 3; humanoid střední velikosti (elf); VT: 4k8; žt: 20; iniciativa: +3; rychlost: 30 stop; TZ: 17, dotyk 13, překvapený 14; útok: úplný útok: +8 boj tváří v tvář (1k8+3/ 19-20, mistrovský dlouhý meč) nebo +8 boj na dálku (1k8+3/ x3, mistrovský mocný kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +3)); úplný útok: +8 boj tváří v tvář (1k8+3/ 19-20, mistrovský dlouhý meč) nebo +8 boj na dálku (1k8+3/ x3, mistrovský mocný kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +3)); SA: vidění v šeru, imunní vůči spánku, bonus +2 na záchranné hody proti očarování; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +4, reflexy +4, vůle +1; síla 16, obratnost 16, odolnost 11, inteligence 9, moudrost 10, charisma 12.

Dovednosti a odbornosti: jezdeckví +4, naslouchání +2, prohledávání +1, skákání +5, všímání +2, zastrašování +5; míření, přesná střelba.

Vybavení: Mistrovský mocný kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +3), 20 šípů, *mitrilová košile*, mistrovský dlouhý meč, *lektvar zamlžení*, *lektvar medvědí houževnatosti*, *Quaaliv pěřový žeton* (pták), malý váček se 140 zl.

Obvykle se nachází v oblasti 107, kde slouží jako stráž pro ohnivý chrám.

Vrantis: dospívající zelený drak; N 8; velký drak (vzdušný); VT: 14k12+42; žt: 133; iniciativa: +4; rychlost: 40 stop, let 150 stop (chabá), plavání 40 stop; TZ: 22, dotyk 9, překvapený 22; základní útok: +14; zápas: +22; útok: +17 boj tváří v tvář (2k6+4, kousnutí, dosah 10 stop); úplný útok: +17 boj tváří v tvář (2k6+4, kousnutí, dosah 10 stop) a +12 boj tváří v tvář (1k8+2, 2 pařáty) a +12 boj tváří v tvář (1k6+2, 2 křídla) a +12 boj tváří v tvář (1k8+6, úder ocasem); rozměr/ dosah: 10 stop/ 5 stop (10 stop kousnutí); SU: dechová zbraň; SA: mimozrakové vnímání 60 stop, vodní dech, imunní vůči *spánku*, paralýze a kyselině, citlivé smysly; přesvědčení: zákonné zlo; SV: Výdrž +12, Reflexy +9, Vůle +11; Síla 19, Obratnost 10, Odolnost 17, Inteligence 14, Moudrost 15, Charisma 14.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +9, diplomacie +18, naslouchání +19, ohebnost +14, prohledávání +19, předstírání +17, skrývání -4, soustředění +17, zastrašování +4, znalost (náboženství) +16, všímání +19; drtivý útok, lámání zbraní, obletový útok, vznášení se, zlepšená iniciativa.

Dechová zbraň (Nad.): Kužel leptavého plynu dosah 40 stop, 8k6 bodů zranění kyselinou, při úspěchu na záchranný hod na reflexy (TO 20) poloviční.

Vodní dech (Zvl.): Dokáže pod vodou dýchat neomezeně dlouho a dokáže zde použít svou dechovou zbraň a další schopnosti.

Doplňky

Citlivé smysly (Zvl.): Včetně vidění ve tmě 120 stop a vidění za šera (2x dál, než je obvyklé, za jasného světla, 4x dál za šera).

Připravená kouzla (5/ 4; základní DC 12 + úroveň kouzla): 0 – mystický znak, najdi magii, mágova ruka, přečti magii; 1 – mágova zbroj, ochrana před chaosem.

Doupě má v oblasti 27 Dolů, obvykle se vyskytuje v oblastech 25 až 28. Dolů

Vyjec: velký sférik (chaotický, Zlo, sférický); N 5; VT 9k8+27; žt 67; iniciativa: +7; rychlost: 60 stop; TZ: 17 (-1 velikost, +3 obr., +5 přirozená), dotyk 12, zaskočený 14; základní útok: +9; zápas +18; útok: +13 boj tváří v tvář (2k8+5, kousnutí); úplný útok: +13 boj tváří v tvář (2k8+5, kousnutí) a +8 boj tváří v tvář (1k6+2; 1k4 ostny); SU: ostny, vytí; SA: vidění ve tmě 60 stop; rozpěr/ dosah: 10 stop/ 5 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +9, reflexy +9, vůle +8; síla 21, obratnost 17, odolnost 16, inteligence 6, moudrost 14, charisma 8.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +16, prohledávání +10, přežití +2 (+4 stopování), skrývání +11, šplh +17, tichý pohyb +15, všímání +16; bojové reflexy, ostražitost, zaměření na schopnost (ostny), zlepšená iniciativa.

Ostny (Zvl.): Vyjčov krk se ježí dlouhými ostny. Když se zakousne, otřese se a kousnutý cíl se stane cílem útoku 1k4 z nich. Zasažený protivní musí uspět v záchranném hodu na reflexy (TO 19), nebo se ostny ulomí. Každý zabodnutý osten dává -1 postih k hodu na útok, záchranné hody a ověřování. TO záchranného hodu je založeno na obratnosti. Osten lze odstranit úspěšným ověřením léčení s TO 20; v opačném případě odstranění quill způsobí navíc 1k6 bodů zranění.

Vytí (Zvl.): Všichni tvorové mimo sfériků, kteří budou hodinu a déle poslouchat vyjcovo vytí, se stanou cílem jeho efektů (vyjcovi to v boji nijak nepomůže). Tvor v doslechu splňující podmínky působení musí uspět v záchranném hodu na vůli (TO 12), nebo utrpí 1 bod poškození moudrosti. TO záchranného hodu je založeno na charismě. Hod se musí opakovat každou hodinu, když je cíl vystaven působení vytí. Jde o zvukový mysl ovlivňující efekt.

Obvykle se nachází v oblasti 6 Dolů, kasárnách, i když na něm může Mereklar vyjždět do okolí.

Tato verze odpovídá verzi vyjce použité v originálu dobrodružství, a autoři konverze a úprav doporučují její použití ve hře.

Vyjec: obrovský sférik (chaotický, Zlo, sférický); N 7; VT 12k8+60; žt 114; iniciativa: +6; rychlost: 60 stop; TZ: 18 (-2 velikost, +2 obr., +8 přirozená), dotyk 10, zaskočený 16; základní útok: +12; zápas +30; útok: +20 boj tváří v tvář (4k8+10, kousnutí); úplný útok: +20 boj tváří v tvář (4k8+10, kousnutí) a +15 boj tváří v tvář (1k8+5; 1k4 ostny); SU: ostny, vytí; SA: vidění ve tmě 60 stop; rozpěr/ dosah: 15 stop/ 10 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +13, reflexy +10, vůle +10; síla 30, obratnost 15, odolnost 20, inteligence 6, moudrost 14, charisma 8.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +19, prohledávání +13, přežití +2 (+4 stopování), skrývání +9, šplh +25, tichý pohyb +15, všímání +19; bojové reflexy, ostražitost, zaměření na schopnost (ostny), zlepšená iniciativa, zlepšený přirozený útok (kousnutí).

Ostny (Zvl.): Vyjčov krk se ježí dlouhými ostny. Když se zakousne, otřese se a kousnutý cíl se stane cílem útoku 1k4 z nich. Zasažený protivní musí uspět v záchranném hodu na reflexy (TO 20), nebo se ostny ulomí. Každý zabodnutý osten dává -1 postih k hodu na útok, záchranné hody a ověřování. TO záchranného hodu je založeno na obratnosti. Ostny lze odstranit úspěšným ověřením léčení s TO 20; v opačném případě odstranění quill způsobí navíc 1k6 bodů zranění.

Vytí (Zvl.): Všichni tvorové mimo sfériků, kteří budou hodinu a déle poslouchat vyjcovo vytí, se stanou cílem jeho efektů (vyjcovi to v boji nijak nepomůže). Tvor v doslechu splňující podmínky působení musí uspět v záchranném hodu na vůli (TO 15), nebo utrpí 1 bod poškození moudrosti. TO záchranného hodu je založeno na charismě. Hod se musí opakovat každou hodinu, když je cíl vystaven působení vytí. Jde o zvukový mysl ovlivňující efekt.

Obvykle se nachází v oblasti 6 Dolů, kasárnách, i když na něm může Mereklar vyjždět do okolí.

Tato verze odpovídá řádně zlepšenému obrovskému vyjci s vitalitou 12 dle návrhu Monte Cooka. Vzhledem k tomu, že jde o protivníka až příliš silného pro družinu na zamýšlené úrovni, autoři konverze a úprav nedoporučují její použití ve hře.

Zert: člověk muž Boj8; N 8; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 8k10+8; žt: 52; iniciativa: +6; rychlost: 20 stop; TZ: 17, dotyk 10, překvapený 17; základní útok: +8; zápas: +11; útok: +13 boj tváří v tvář (1k6+6/ 17-20 a 1k6 oheň, +1 plamenný krátký meč) nebo +14 boj tváří v tvář (1k6+5/ 17-20, ohnivý meč); úplný útok: +11/ +6 boj tváří v tvář (1k6+6/ 17-20 a 1k6 oheň, +1 plamenný krátký meč) a +12/ +7 boj tváří v tvář (1k6+5/ 17-20,

Doplňky

ohnivý meč); přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +7, reflexy +4, vůle +1; síla 17, obratnost 15, odolnost 12, inteligence 13, moudrost 9, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: jezdeckví +6, plavání +0, skákání +1, šplh +7, zacházení se zvířaty +7; boj dvěma zbraněmi, drtivý útok, mocné roztínání, roztínání, specializace ve zbrani, úhyb, zaměření na zbraň (krátký meč), zlepšená iniciativa, zlepšený kritický zásah (krátký meč).

Vybavení: *Ohnivý meč*, +1 *plamenný krátký meč*, *lektvar medvědí houževnatosti*, poloplátová zbroj, malý ohnivý klíč, železný klíč (otevírá truhlu v oblasti 116 Dolů).

Zert se obvykle vyskytuje v oblasti 116 Dolů, může se ale toulat po celé oblasti chrámu.

Vnitřní a vnější okruh

Atemal: půlcík muž Prb2; N 1; malý humanoid (půlcík); VT: 2k4+2; žt: 8; iniciativa: +3; rychlost: 20 stop; TZ: 14, dotyk 14, překvapený 11; základní útok: +1; zápas: -3; útok: +2 boj tváří v tvář (1k4, démonická levá ruka) nebo +4 boj na dálku; úplný útok: +2 boj tváří v tvář (1k4, démonická levá ruka) nebo +4 boj na dálku; SU: démonická levá ruka; úplný útok: SA: bonus +1 k útoku vrhacími zbraněmi a prakem, morální bonus +2 při záchranných hodech proti strachu; přesvědčení: neutrální dobro; SV: výdrž +3, reflexy +4, vůle +1; síla 10, obratnost 17, odolnost 14, inteligence 10, moudrost 10, charisma 8.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +2, plavání +3, profese (pekař) +8, skákání -4, skrývání +7, šplh +2, tichý pohyb +5, všímání +2; zaměření na dovednost ((profese (pekař))).

Démonická levá ruka (Zvl.): Démonická levá ruka je dlouhá a ohebná jako chapadlo, s primitivním trojprstým spárem na konci. Lze jí útočit (jak je popsáno výše), ale dokáže používat i zbraň (postih -2 na útok) a jednou denně dokáže seslat *magickou střelu* jako kouzelník na 5. úrovni. Atemal kvůli ní dočasně ztratil 3 body moudrosti (více informací viz Rámeček Stinné stránky démonických implantátů strana 147).

Vybavení: žádné.

Bethe: lidská žena Tul5/ Vrh4; N 9; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 5k6+5 plus 4k6+4; žt: 40; iniciativa: +7; rychlost: 30 stop; TZ: 21, dotyk 13, překvapený 18; základní útok: +6; zápas +8; útok: +9 boj tváří v tvář (1k6+3/ 18-20, +1 *rapír*) nebo +9 boj na dálku (5k6 blesk +2, *oštěp blesků*); úplný útok: +9/+4 boj tváří v tvář (1k6+3/ 18-20, +1 *rapír*) nebo +9/+4 boj na dálku (5k6 blesk +2, *oštěp blesků*); SU: smrtící útok, zákeřný útok +5k6; SA: únik, hledání pastí, citlivost na pasti +1, použití jedu, neobvyklý úhyb, zlepšená neobvyklý úhyb, bonus +2 k záchranným hodům proti jedu; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +3, reflexy +11, vůle +5; síla 14, obratnost 17, odolnost 12, inteligence 12, moudrost 12, charisma 9.

Dovednosti a odbornosti: akrobacie +15, naslouchání +12, ohebnost +6, převleky +5, rovnováha +12, skákání +11, skrývání +18, soustředění +3, tichý pohyb +13, všímání +9, zastrasování +7; bleskový útok, pohyblivost, úhyb, zlepšená iniciativa, železná vůle.

Smrtící útok (Zvl.): Jestliže vrah studuje cíl po 3 kola a pak provede zákeřný útok zbraní pro boj tváří v tvář a zraní, útok rovněž oběť paralyzuje (na 1k6+4 kol) nebo přímo zabije. Záchranný hod na výdrž má TO 15.

Vrahova známá kouzla (4/1; základní TO 11 + úroveň kouzla, šance na selhání seslání mystického kouzla 25%): 1 – *přestrojení*, *najdi jed*, *slyšiny*, *mlha*; 2 – *změň svůj tvar*, *temnota*, *pavoučí šplh*.

Vybavení: +1 *rapír*, +1 *elfí kroužková zbroj*, 2x *oštěp blesků*, *elfí plášť*, *lektvar zhojení středních zranění*, maska z šeríkově zbarveného kamene.

Obvykle se vyskytuje v oblasti 16 Vnějšího okruhu.

Černý (nebo modrý) polodračí tyranosaur: N 10; obrovský drak (upravené zvíře); VT: 18k10+108 plus 1k8+10; žt: 204 (černý) nebo 209 (modrý); iniciativa: +5; rychlost: 40 stop; TZ: 22, dotyk 9, překvapený 21; základní útok: +13; zápas: +34; útok: +25 boj tváří v tvář (3k6+13, kousnutí); úplný útok: +25 boj tváří v tvář (3k6+13, kousnutí) a +20 boj tváří v tvář (1k8+6, 2 spáry); SU: dechová zbraň, zlepšený úchop, pohlčení vcelku; SA: vidění ve tmě 60 stop, vidění za šera, imunita vůči kyselině (černý) nebo elektřině (modrý), *spánku* a paralýze, čich; rozměr/ dosah: 15 stop/ 10 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +17, reflexy +12, vůle +8; síla 36, obratnost 12, odolnost 23, inteligence 4, moudrost 15, charisma 12.

Dovednosti a odbornosti: běh, drtivý útok, naslouchání +27, skrývání -7, tichý pohyb +11, všímání +27; ostražitost, roztínání, stopování, zlepšená iniciativa, zlepšený přirozený útok (kousnutí).

Dechová zbraň (Zvl.): 1x denně; záchranný hod reflexy TO 25 polovina. Černý – přímka kyseliny s dosahem 60 stop, 6k8 bodů zranění kyselinou, úspěch v záchranném hodě na reflexy sníží zranění na polovinu. Modrý – blesk přímka s dosahem 60 stop, 6k8 bodů zranění elektřinou.

Doplňky

Zlepšený úchop (Zvl.): K použití schopnosti musí tyranosaur zasáhnout kousnutím velkého a menšího protivníka. Jestliže ho uchopí, může se ho pokusit v příštím kole pohltnout.

Pohlčení vcelku (Zvl.): Tyranosaur je schopný pohltnout bytost střední velikosti a menší následující kolo poté, co ji chytí. Pohlčená bytost každé kolo utrpí 2k8+8 bodů drtivého zranění plus dalších 8 bodů kyselinového zranění žaludečnými kyselinami. Pohlčená bytost se může prořezat ven pomocí lehké sečné nebo zbraně poté, co tyranosaurowi způsobí 25 bodů zranění (TZ 12). Jakmile bytost vyleze, svaly díru uzavrou a další pohlčený tvor se musí ven dostat vlastními silami. Do tyranosaurowa žaludku se vejdou dvě bytosti střední velikosti, osm malých bytostí, 32 drobných bytostí nebo 128 miniaturních a menších bytostí.

Chrání Černou jehlu v oblasti 1.

Zřejmě rozumí dračí řeči, ale nedokáže mluvit. Do statistik jsou započítány výhody z kouzla podpora, ale nikoli z kouzla ochrana před dobrem, protože postavy nemusí být dobré

Dágra: annis žena Hrn5; N 9; velký nestvůrný humanoid; VT: 7k8+14 plus 5k8+10; žt: 78; iniciativa: +5; rychlost: 40 stop; TZ: 26, dotyk 10, překvapený 25; základní útok: +12; zápas: +24; útok: +19 boj tváří v tvář (1k6+8, pařát) nebo +12 boj na dálku (2k6/ x3, dlouhý luk); úplný útok: +19 boj tváří v tvář (1k6+8, 2 pařáty) a +14 boj tváří v tvář (1k6+4, kousnutí) nebo +12/ +7/ +2 boj na dálku nebo +10/ +10/ +5/ +0 boj na dálku (2k6/ x3, dlouhý luk); SU: zapřísáhlý nepřítel (lidé +4, elfové +2), zlepšený úchop, rozervání 1k6+8, trhání 2k6+12, kouzelné schopnosti, kouzla; SA: styl boje (lukostřelba), snížená zranitelnost 2/ drtivé zranění, vidění ve tmě 60 stop, MO 19, divoké vcítění; rozměr/ dosah: 10 stop/ 10 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +10, reflexy +10, vůle +7; síla 26, obratnost 12, odolnost 14, inteligence 13, moudrost 13, charisma 11.

Dovednosti a odbornosti: diplomacie +2, naslouchání +11, prohledávání +9, předstírání +8, převleky +0 (+2 hraní), přežití +9, skrývání +7, soustředění +8, tichý pohyb +8, všímání +11, zastrahování +2; boj poslepu, drtivý útok, houževnatost, ostražitost, stopování, velká výdrž, zlepšená iniciativa.

Zlepšený úchop (Zvl.): K využití schopnosti musí annis zasáhnout pařáty velkou nebo menší bytost. Pak se může jako volnou akci nevyvolávající příležitostný útok pokusit vyvolat zápas.

Rozervání (Zvl.): Annis zasáhne oběma útoky pařáty se zaklesne v protivníkově těle a trhá ho. Tento útok automaticky navíc zraní za 2k6+12 bodů zranění.

Trhání (Zvl.): +14 útočný bonus boj tváří v tvář, 1k6+8 bodů zranění. Na protivníka, se kterým zápasí, může útočit oběma pařáty bez postihu.

Styl boje: Pokud nenosí žádnou nebo pouze lehkou zbroj, získává odbornost rychlá střelba.

Kouzelné schopnosti: 3x denně – *změň svůj vzhled, oblak mlhy*. ÚS 8, TO 10 + úroveň kouzla.

Divoké vcítění (Zvl.): Dokáže vylepšit postoj zvířete stejným způsobem, jako lze pomocí diplomacie vylepšit postoj inteligentního tvora. K hodu k20 má +6 bonus, v případě, že se jedná o magického netvora s hodnotou inteligence 1 nebo 2, +2 bonus.

Připravená kouzla (1; základní TO 11 + úroveň kouzla): 1 – magický tesák.

Vybavení: Lektvar medvědí houževnatosti, lektvar hrdinství, +2 kroužková košile, velký dlouhý luk, 12 šípů, platinový náramek (200 zl).

Diras: drow muž Kou10; N 11; humanoid střední velikosti (elf); VT: 10k4+10; žt: 37; iniciativa: +4; rychlost: 30 stop; TZ: 16, dotyk 14, překvapený 12; základní útok: +5; zápas: +4; útok: +4 boj tváří v tvář (1k4-1/ 19-20, dýka) nebo +9 boj na dálku (1k4/ 19-20, ruční kuše); úplný útok: +4 boj tváří v tvář (1k4-1/ 19-20, dýka) nebo +9 boj na dálku (1k4/ 19-20, ruční kuše); SU: kouzelné schopnosti, kouzla; SA: vidění ve tmě 120 stop, imunita vůči *spánku*, citlivost na světlo, +2 bonus k záchranným hodům proti zařikání, +2 bonus k záchranným hodům na vůli proti kouzlům a kouzelným schopnostem, MO 21; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +5, reflexy +8, vůle +8; síla 9, obratnost 18, odolnost 11, inteligence 21, moudrost 10, charisma 13.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +20, diplomacie +4, naslouchání +2, prohledávání +7, skrývání +4, soustředění +14, tichý pohyb +7, všímání +2, znalost (mystika) +18, znalost (sféry) +18; klidné kouzlo, míchání lektvarů, psaní svitků, tiché kouzlo, úhyb, výroba divotvorných předmětů, zacházení s exotickou zbraní (ruční kuše), zesílené kouzlo.

Diras je při setkání pod vlivem kouzla *mágoва zbroj*. Tehdy má: TZ 20, dotyk 14, zaskočený 16.

Kouzelné schopnosti (Kou.): 1x denně – *tančící světla, temnota, vilí oheň*. ÚS 10.

Zacházení se zbraněmi: Automaticky umí zacházet s ruční kuší, rapírem a krátkým mečem.

Citlivost na světlo (Zvl.): Při náhlém vystavení se jasnému světlu (slunečnímu nebo v intenzitě kouzla *sluneční světlo*) je na 1 kolo oslepen. Při pobytu na jasném světle je oslepený.

*Připravená kouzla (4/ 6/ 5/ 4/ 4/ 3; základní TO 15 + úroveň kouzla): 0 – strnutí, najdi magii, mrazivý paprsek, přečti magii; 1 – alarm, barevná fontána, mágoва zbroj (2) *, magická střela, štít; 2 – zamlžení, kočičí grácie*,*

Doplňky

levitace, Melfův kyselinový šíp, pavučina; 3 – blesk (2), velký obraz, nedetekovatelnost; 4 – ledová bouře, mocná neviditelnost (2), kamenná kůže; 5 – kužel mrazu, zesílený blesk, přivolej nestvůru V.

Kniha kouzel: 0 – resistance, kyselinová koule, najdi jed, najdi magii, přečti magii, strnutí, tančící světla, záblesk, mrazivý paprsek, slyšiny, poškoz' nemrtvé, dotyk únavy, mágova ruka, oprava, zpráva, otevři/ zavři, mystická značka, triky; 1 – alarm, barevná fontána, mágova zbroj, magická střela, štít, spánek, přestrojení, pomalý pád, určení, neviditelný služebník; 2 – zamlžení, kočičí grácie, levitace, Melfův kyselinový šíp, pavučina, medvědí houževnatost, býčí síla, ochrana před šípy; 3 – blesk, velký obraz, nedetekovatelnost, zlom magii, ohnivá koule, let, rychlost; 4 – ledová bouře, mocná neviditelnost, kamenná kůže, sledování, Evardova černá chapadla, ohnivý štít; 5 – kužel mrazu, přivolej nestvůru V, stínové zaklání, zapuzení, telekineze.*

Vybavení: Čelenka intelektu +4, amulet přirozené zbroje +2, plášť rezistence +1, lektvar rychlosti, mystický svítek ztišené a zklidněné magické střely, projdi zdi a spatři neviditelné, mystický svítek ohnivá zed', dimenzionální dveře a zlom magii, mystický svítek zesílené magické střely, dýka, ruční kuše, 10 šipek, 3 dávky jedu obří vosy (záchranný hod na výdrž TO 18, 1k6 obr/ 1k6 obr), 16 pl, diamantový prach (750 zl).

Pobývá s Maraklou v hostinském pokoji, oblast 48 Vnějšího okruhu.

Bude nutno upravit taktiku boje.

Dvěře: velký výtvor; N 12; VT: 16k10+30; žt: 120; iniciativa: +4; rychlost: 0 stop; TZ: 2 (-1 velikost, -5 obr., -2 předmět), dotyk 2, překvapený 2; základní útok: +12; zápas: -; útok: -; úplný útok: -; SÚ: kouzelné schopnosti; SA: vlastnosti výtvoru, telepatická komunikace 100 stop, elektřina a oheň způsobují poloviční zranění, chlad způsobuje čtvrtinové znění, MO 30, tvrdost 20, TO vyražení 50; přesvědčení: neutrální; SV: výdrž +5, reflexy -, vůle +7; síla -, obratnost -, odolnost -, inteligence 10, moudrost 14, charisma 17.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +5, naslouchání +12, odhad úmyslů +10, soustředění 5, všímání +12, znalost (náboženství) +5; mocné průrazné kouzlo, ostražitost, průrazné kouzlo, zesílená kouzelná schopnost (blesk), zlepšená iniciativa.

Vlastnosti výtvoru: Má vidění ve tmě 60 stop a vidění za šera, nepotřebuje spát, jíst ani dýchat. Imunní vůči mysl ovlivňujícím efektům, jedům, *spánku*, paralyzaci, ochromení, nemocem, efektům smrti, účinkům nekromancie a jakýmkoli efektům vyžadujícím záchranný hod na výdrž, pokud nepůsobí také na výtvoře nebo není neškodný. Není subjektem kritických zranění, stínového zranění, poškození schopností, vysátí vlastnosti, vysátí esence, únavy, vyčerpání a smrti z masivního zranění.

Kouzelné schopnosti: 3x denně – *najdi zlo, najdi dobro, najdi myšlenky* (TO 15), *zapuzení* (TO 18), *strach* (TO 17), *slabomyslnost* (TO 18), *empowered blesk* (TO 16), *přivolej nestvůru V, ohnivá zed'*. Úroveň sesilatele 10. TO záchranných hodů je založeno na charismě.

Chrání vstup do Černé jehly ve Vnitřním okruhu.

Elitní stráž: lidští muži a ženy Vá14; N 3; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 4k8+8; žt: různě (viz text); iniciativa: +1; rychlost: 20 stop; TZ: 21, dotyk 11, překvapený 20; základní útok: +4; zápas: +7; útok: +9 boj tváří v tvář (1k10+3/ 19-20, mistrovský bastard) nebo +6 boj na dálku (1k8+3/ x3, mistrovský kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +3)); úplný útok: +9 boj tváří v tvář (1k10+3/ 19-20, mistrovský bastard) nebo +6 boj na dálku (1k8+3/ x3, mistrovský kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +3)); přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +5, reflexy +1, vůle -1; síla 15, obratnost 13, odolnost 14, inteligence 11, moudrost 8, charisma 12.

Dovednosti a odbornosti: skákání -3, šplh +3, zastrasování +6; drtivý útok, zacházení s exotickou zbraní (bastard), zaměření na zbraň (bastard).

Vybavení: mistrovská plátová zbroj, velký dřevěný štít, mistrovský bastard, mistrovský kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +3), 20 šípů, *lektvar zhojení středních zranění*.

Erdso: člověk muž Mch8; N 8 (momentálně bez vybavení 7); humanoid střední velikosti (člověk); VT: 8k8+8; žt: 50; iniciativa: +3; rychlost: 50 stop; TZ: 14, dotyk 14, překvapený 11; základní útok: +6; zápas: +6; útok: +10 boj tváří v tvář (1k10, úder beze zbraně); úplný útok: +10/ +5 boj tváří v tvář (1k10, úder beze zbraně) nebo +9/ +9/ +4 boj tváří v tvář (1k10, smršť úderů); SA: schopnosti mnicha; přesvědčení: zákonně neutrální; SV: výdrž +7, reflexy +9, vůle +4; síla 10, obratnost 17, odolnost 12, inteligence 8, moudrost 6, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: akrobacie +14, naslouchání +11, rovnováha +5, skákání +10, šplh +11, tichý pohyb +14, všímání +0; bojové finesy (úder beze zbraně), odrazení střel, ostražitost, úhyb, zlepšené podražení, zaměření na zbraň (úder beze zbraně).

Ochromující úder (Zvl.): 8x denně, TO 12.

Schopnosti mnicha: Únik, smršť úderů, klidná mysl, úder *čchi* (magie), pomalý pád 40 stop, čistota těla, celistvost těla.

Vybavení: žádné (má ho Yrtuk Innar).

Doplňky

Obvykle se nachází v podúrovni 1 Vnitřního okruhu.

Festalon Girot: elf muž Knz7; N 7 (momentálně bez vybavení 6); humanoid střední velikosti (elf); VT: 7k8; žt: 32; iniciativa: +1; rychlost: 30 stop; TZ: 11, dotyk 11, překvapený 10; základní útok: +5; zápas: +7; útok: +7 boj tváří v tvář (1k3+2 stínové, úder beze zbraně); úplný útok: +7 boj tváří v tvář (1k3+2 stínové, úder beze zbraně); SU: odvracení nemrtvých 5x denně; SA: imunita vůči *spánku*, vidění v šeru, bonus +2 na záchranné hody proti očarování; přesvědčení: chaotické dobro; SV: výdrž +5, reflexy +5, vůle +8; síla 14, obratnost 12, odolnost 10, inteligence 13, moudrost 17, charisma 15.

Dovednosti a odbornosti: léčení +13, naslouchání +5, prohledávání +3, soustředění +10, všímání +5, znalost (náboženství) +11; bleskové reflexy, výroba hůlek, zaměření na zbraň (kropáč).

Odvracení nemrtvých: Dostává +2 bonus k hodům na odvracení nemrtvých, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Připravená kouzla (6/ 6/ 5/ 4/ 2; základní TO 13 + úroveň kouzla): v současnosti žádná.

Bůh: Ehlonna. *Domény:* Dobro (sesílá dobrá kouzla jako na osmé úrovni), Slunce (1x denně mocné odvracení).

Vybavení: žádné (má ho Yrtuk Innar).

Obvykle se nachází v podúrovni 1 Vnitřního okruhu.

Fialová houba: obrovská rostlina; N 11; VT: 20k8+160; žt: 250; iniciativa: -3; rychlost: 10 stop; TZ 14, dotyk 5, zaskočený 14; základní útok: +15; zápas: +34; útok: +24 boj tváří v tvář (2k6+11 plus jed, úponek); úplný útok: +24 boj tváří v tvář (2k6+11 plus jed, 4 úponky); SÚ: jed; SA: vidění za šera, vlastnosti rostliny; rozměr/ dosah: 15 stop/ 30 stop; přesvědčení: neutrální; SV: výdrž +20, reflexy +3, vůle +7; síla 32, obratnost 4, odolnost 26, inteligence -, moudrost 12, charisma 9.

Dovednosti a odbornosti: Nemá.

Vlastnosti rostliny: Imunní vůči jedům, *spánku*, paralyzaci, ochromení, proměně a mysl ovlivňujícím efektům (okouzlení, nutkání, vidinám, vzorům, efektům morálky). Není subjektem kritického zranění a stínového zranění. Má vidění v šeru, potřebuje dýchat a jíst, ale nikoli spát.

Jed (Zvl.): Zranění, výdrž TO 28, primární a sekundární zranění 1k4 body síly a 1k4 body odolnosti. TO záchranného hodu je založené na odolnosti.

Do statistik nejsou započítány účinky kouzla *podpora*, protože rostliny jsou vůči mysl ovlivňujícím efektům imunní.

Hedrak: člověk muž Knz14; N 14; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 14k8+28; žt: 102; iniciativa: +0; rychlost: 20 stop; TZ: 24, dotyk 12, překvapený 24; základní útok: +10; zápas: +11; útok: +13 boj tváří v tvář (1k8+1, mistrovský těžký palcát) nebo +9 boj tváří v tvář (6, 3 chapadla z *menší chapadlová hůl*) nebo +10 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); úplný útok: +13/ +8 boj tváří v tvář (1k8+1, mistrovský těžký palcát) nebo +9 boj tváří v tvář (6, 3 chapadla z *menší chapadlová hůl*); SU: ovládnutí nemrtvých 4x denně; SA: šilenství; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +11, reflexy +4, vůle +11; síla 13, obratnost 10, odolnost 15, inteligence 15, moudrost 21 (14), charisma 13.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +20, naslouchání +9, soustředění +19, všímání +9, znalost (mystika) +18, znalost (náboženství) +18, drtivý útok, ostražitost, roztínání, zesílené kouzlo, psaní svitků, zaměření na zbraň (těžký palcát).

Pokud bude mít Hedrak příležitost na sebe seslat před bojem *býčí sílu* a *medvědí houževnatost*, udělá to. S *býčí silou* a *houževnatostí*: 130 žt, útok +15 boj tváří v tvář (1k8+3, mistrovský těžký palcát), úplný útok +15/ +10 boj tváří v tvář (1k8+3, mistrovský těžký palcát), SV výdrž +13, síla 17, odolnost 19, soustředění +21.

Šilenství (Zvl.): Úroveň šilenství 7. Moudrost je 14 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 28.

Ovládnutí nemrtvých: Dostává +2 bonus k hodu na ovládnutí nemrtvých, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Připravená kouzla (6/ 9/ 8/ 7/ 7/ 6/ 5/ 4; základní TO 19 + úroveň kouzla): 0 – *zhoj drobná zranění, najdi magii, boží dohled, světlo, přečti magii, odolání*; 1 – *požehnání, rozkaz, zhoj lehká zranění, přizeň bohů, zatracení, ochrana před dobrem, menší zmatek**, azyl, štít víry; 2 – *býčí síla, zhoj střední zranění, dobij, medvědí houževnatost, znehyni, roztráti**, ticho, duchovní zbraň; 3 – *zhoj těžká zranění, zlom magii, magické roucho, modlitba, ochrana před energií, zuřivost**, přívolej nestvůru III; 4 – *zmatek**, *zhoj kritická zranění, moc bohů, volnost, mocná magická zbraň, imunita vůči kouzlu, přívolej nestvůru IV*; 5 – *kruh zkázy**, *rozptyl dobro, úder plamenem, mocný rozkaz, hmyzí zhoub, usmrcení*; 6 – *bariéra čepelí, mocné zlomení, zraň, fantóm**, *slovo návratu*; 7 – *rouhání, zničení, dezintegrace**, *mocné sledování*.

Doplňky

* doménové kouzlo. *Bůh*: Tharizdun. *Domény*: Šílenství (1x denně lze přidat úroveň šílenství k hodů založeném na moudrosti), Ničení (smeť 1x denně, +4 útok, +2 zranění).

Vybavení: Okrové róby, *menší chapadlová hůl*, *škapuliř moudrosti* +2, +1 *velký ocelový štít*, +1 *plátová zbroj*, *prsten ochrany* +2, duchovní svitky *uzdrav*, *zraň*, *magická odolnost* a *pravé vidění*, *medailon spojení*, mistrovský těžký palcát, lehká kuše, 10 šípek, 15 pl, 68 zl, svatý symbol (obex).

Obvykle se nachází v oblasti 19 Vnějšího okruhu.

Chymon: mladá dospělá červená dračice; N 13; obrovský drak (ohnivý); VT: 19k12+95; žt: 218; iniciativa: +4; rychlost: 40 stop, let 150 stop (chabá); TZ: 26, dotyk 9, překvapený 26; základní útok: +19; zápas: +37; útok: +27 boj tváří v tvář (2k8+10, kousnutí) nebo +27 boj tváří v tvář (2k8+15, rozdrčení); úplný útok: +27 boj tváří v tvář (2k8+10, kousnutí) a +25 boj tváří v tvář (2k6+5, 2 pařáty) a +25 boj tváří v tvář (1k8+5, 2 křídla) a +25 boj tváří v tvář (2k6+15, úder ocasem) nebo +27 boj tváří v tvář (2k8+15, rozdrčení); rozměr/ dosah: 10 stop na 20 stop/ 10 stop; SU: dechová zbraň, rozdrčení, hrozivá přítomnost, kouzla; SA: mimozrakové vnímání 60 stop, vidění ve tmě 120 stop, snížená zranitelnost 5/ magie, imunní vůči ohni, *spánku* a paralýze, citlivé smysly, *zaměř objekt*, MO 19, citlivost na chlad; rozměr/ dosah: 15 stop/ 10 stop (15 stop kousnutí); přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +16, reflexy +11, vůle +13; síla 31, obratnost 10, odolnost 21, inteligence 14, moudrost 15, charisma 14.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +13, diplomacie +23, naslouchání +21, prohledávání +21, předstírání +21, skákání +35, soustředění +24, všímání +21, zastrasování +4, znalost (náboženství) +21; drtivý útok, obletový útok, výkrut, vícenásobný útok, zaměření na schopnost (dechová zbraň), zlepšená iniciativa, zlepšené lámání zbraní.

Dechová zbraň (Zvl.): Kužel ohně o dosahu 50 stop, 10k10 bodů zranění ohněm, záchranném poloviční zranění při úspěšném hodů na reflexy (TO 26).

Hrozivá přítomnost (Zvl.): Dosah 150 stop. Bytost musí uspět v záchranném hodů na vůli (TO 21), jinak buď na 4k6 kol zpanikaří (má-li VT 4 a méně) nebo bude na 4k6 kol otřesená (při VT 5 a více).

Rozdrčení (Zvl.): Umožní Chymon, pokud skáče nebo letí, jako standardní akci přistát na protivníkovi. Účinkuje jen proti malým a menším protivníkům (s většími stále může zápasit nebo se pokusit prorazit přes ně) a ovlivní všechny tvory, kteří se budou nacházet pod jejím tělem. Neuspějí-li v záchranném hodů na reflexy (TO 24), budou držení a následující kolo automaticky zranění za 2k8+15 bodů drtivého zranění, pokud se Chymon nepřesune. Rozhodne-li se dračice je zalehávat, považuj to za normální útok zápasem. Přímáčkuté bytosti, pokud neutečou, utrpí každé kolo drtivé zranění.

Citlivé smysly (Zvl.): Na jasném světle vidí dvakrát dále, než člověk, v šeru vidí čtyřikrát dále, než člověk. Vidění ve tmě 120 stop.

Zaměř objekt (Kou.): 5x denně (jako Čar5).

Připravená kouzla (6/ 7/ 5; základní TO 12 + úroveň kouzla): 0 – *mystický znak*, *najdi magii*, *slyšiny*, *mágova ruka*, *otevři/ zavři*, *přečti magii*; 1 – *alarm*, *zhoj lehká zranění*, *mágova zbroj*, *přesný úder*; 2 – *zhoj střední zranění*, *neviditelnost*.

Vybavení: *páska zmenšení*.

Obvykle se vyskytuje ve svém doupěti v oblasti 1 Vnějšího okruhu, na hromadě mincí. Může se také nacházet v některém z výklenků pod doupětem, kde se bude těšit se svými cennými poklady.

Bude třeba trochu pozměnit taktiku boje, protože už nemá chňapnutí.

Insentorix: rarach; N4; drobný sférik (chaotický, zlý, sférický); VT: 6k8; žt: 30; iniciativa: +8; rychlost: 20 stop; TZ: 19, dotyk 16, zaskočený 15; základní útok: +6; zápas: -3; útok: +12 boj tváří v tvář (1k3-1 plus jed, pařát); úplný útok: +12 boj tváří v tvář (1k3-1 plus jed, 2 pařáty) a +7 boj tváří v tvář (1k4-1, kousnutí); SÚ: jed, kouzelné schopnosti; SA: vidění ve tmě 60 stop, další podoba, SZ 5/ chladné železo nebo dobro, rychlé léčení 2, imunita vůči jedu, rezistence vůči ohni 10; rozměr/ dosah: 2,5 stopy/ 0 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +5, reflexy +9, vůle +6; síla 8, obratnost 18, odolnost 10, inteligence 10, moudrost 12, charisma 10.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +9, diplomacie +2, naslouchání +10, prohledávání +9, předstírání +9, převleky +0 (+2 hraní), skrývání +21, tichý pohyb +13, všímání +9, zastrasování +2, znalost (náboženství) +9; bojové finesy, zaměření na schopnost (jed), zlepšená iniciativa.

Jed (Zvl.): Zranění, záchranný hod na výdrž TO 17, primární zranění 1k4 body obratnosti, sekundární zranění 2k4 body obratnosti. Záchranný hod je založený na odolnosti.

Kouzelné schopnosti: Po libosti – *najdi dobro*, *najdi magii*, *neviditelnost* (jen sám); 1x denně – *cause fear* (jako stejnojmenné kouzlo, TO 11, dosah je 30 stop od raracha); 1x týdně – *commune* (6 otázek, ÚS 12). Není-li řečeno jinak, je úroveň sesilatele 6.

Doplňky

Další podoba (Nad.): Po libosti jako standardní akci na sebe vezme jinou podobu. Schopnost funguje jako kouzlo *proměň sebe* (ÚS 12), ale nezíská proměnou života a každý rarách může přijmout pouze jednu dvě podoby nanejvýš střední velikosti. Mezi obvyklé podoby patří netopýr, nestvůrná stonožka, ropucha a vlk. V jiné než přirozené podobě rarách ztrácí útok jedem.

Lze ho nalézt ve společnosti s hrstkou minotaurických strážů v oblasti 12 Vnějšího okruhu.

Jezdci na pavoukožroutech: lidští muži a ženy Vál2; N 1; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 2k8+4; žt: různě (viz text); iniciativa: +1; rychlost: 20 stop (základní 30 stop); TZ: 18, dotyk 11, překvapený 17; základní útok: +2; zápas: +4; útok: +5 boj tváří v tvář (1k10+2/ 19-20, mistrovský bastard) nebo +5 boj na dálku (1k8+2/ x3, mistrovský kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +2)); úplný útok: +5 boj tváří v tvář (1k10+2/ 19-20, mistrovský bastard) nebo +5 boj na dálku (1k8+2/ x3, mistrovský kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +2)); rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +5, reflexy +1, vůle -1; síla 15, obratnost 13, odolnost 14, inteligence 11, moudrost 8, charisma 12.

Dovednosti a odbornosti: jezdecktví +8 (pavoukožrout), zacházení se zvířaty +6, zastrasování +6; zacházení s exotickou zbraní (bastard), zaměření na zbraň (dlouhý luk).

Vybavení: Mistrovský kyrys, mistrovský bastard, velký dřevěný štít, mistrovský kompozitní dlouhý luk (bonus sil. +2), toulec s 20 šípy, *lektvar zhojení středních zranění*, 2k10 (11) zl.

Žijí společně se svými oři v přízemí bleskových věží, oblast 1 Vnějšího okruhu, nebo jsou se svými oři ve vzduchu a snaží se postavy zabít nebo alespoň vyhnat z Okruhů.

Jolana: pekelný netopýří služebník samice; N -; drobný magický netvor (upravené zvíře, sférický); VT: 2,25k8; žt: 9; iniciativa: +2; rychlost: 5 stop, let 40 stop; TZ: 17, dotyk 16, zaskočený 15; základní útok: +1; zápas: -15; útok: -; úplný útok: -; SA: vidění ve tmě 60 stop, mimosmyslové vnímání 20 stop, rezistence vůči elektřině a chladu 5, zlepšený únik, sdílené záchranné hody, sdílená kouzla, MO 7; rozměr/ dosah: 1 stopa/ 0 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +9, reflexy +6, vůle +6; síla 2, obratnost 15, odolnost 10, inteligence 6, moudrost 14, charisma 4.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +10*, skrývání +14, tichý pohyb +6, všímání +10*; ostražitost. * Pokud se vyruší mimosmyslové vnímání, -4 postih

Mimosmyslové vnímání (Zvl.): Všimne si tvorů do vzdálenosti 20 stop. Tvorové stále mají naprosté ukrytí proti tvorům s mimosmyslovým vnímáním.

Empatické spojení (Nad.): Trommel má s Jolanou empatické spojení až na vzdálenost 1 míle. Skrze její oči sice nevidí, může s ní ale empaticky rozmlouvat. Vzhledem k omezenému charakteru link si lze sdělovat jen obecně emoce.

Zlepšený únik (Zvl.): Pokud bude cílem útoku, který za obvyklých okolností umožňuje záchranný hod na reflexy kvůli polovičnímu zranění, nebude při úspěšném záchranném hodě zraněna vůbec, a při neúspěšném utrpí pouze poloviční zranění.

Sdílená kouzla: Podle Trommelova rozhodnutí může kouzlo, které sešle na sebe, působit i na Jolanu. Ta musí být při sesílání kouzla o vzdálenosti 5 stop od svého pána. Pokud má kouzlo delší dobu působnosti, než ihned, přestane na Jolanu působit, pokud se vzdálí dále než 5 stop od Trommela (pokud se poté vrátí, působení kouzla se neobnoví, i když stále trvá). Dále může Trommel seslat kouzlo s cílem „ty“ i na Jolanu, jako by šlo o kouzlo s dosahem „dotyk“. Dokáže spolu sdílet i kouzla, která by jinak na magického netvora nepůsobila.

Vyskytuje se ve společnosti prince Trommela, obvykle v oblasti 27 Vnějšího okruhu.

Marakla: Drow žena Knz9; N 10; humanoid střední velikosti (elf); VT: 9k8; žt: 44; iniciativa: +2; rychlost: 20 stop; TZ: 21, dotyk 12, překvapený 19; základní útok: +6; zápas: +7; útok: +8 boj tváří v tvář (1k8+1, mistrovský těžký palcát) nebo +8 boj na dálku (1k4/ 19-20, ruční kuše); úplný útok: +8/ +3 boj tváří v tvář (1k8+1, mistrovský těžký palcát) nebo +8 boj na dálku (1k4/ 19-20, ruční kuše); SU: ovládnutí nemrtvých 5x denně, kouzla, kouzelné schopnosti; SA: vidění ve tmě 120 stop, imunní vůči *spánku*, šílenství, citlivost na světlo, +2 bonus k záchranným hodům proti zaařkání, +2 bonus k záchranným hodům na vůli proti kouzlům a kouzelným schopnostem, MO 21; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +6, reflexy +5, vůle +8; síla 12, obratnost 14, odolnost 10, inteligence 13, moudrost 18 (14), charisma 15.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +13, naslouchání +4, prohledávání +3, soustředění +12, všímání +4, znalost (náboženství) +13; míchání lektvarů, psaní svitků, tiché kouzlo, zacházení s exotickou zbraní (ruční kuše), zesílené kouzlo.

Kouzelné schopnosti (Kou.): 1x denně – *tančící světla, temnota, vilí oheň*; jako Čar9, TO 12 + úroveň kouzla

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 4. Moudrost je 14 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 22.

Doplňky

Ovládnání nemrtvých: Dostává +2 bonus k hodů na ovládnání nemrtvých, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Zacházení se zbraněmi: Automaticky umí zacházet s ruční kuší, rapírem a krátkým mečem.

Citlivost na světlo (Zvl.): Při náhlém vystavení se jasnému světlu (slunečnímu nebo v intenzitě kouzla *sluneční světlo*) je na 1 kolo oslepen. Při pobytu na jasném světle je oslepený.

Připravená kouzla (6/ 7/ 7/ 5/ 4/ 3; základní TO 16 + úroveň kouzla): 0 – zhoj drobná zranění (2), boží dohled, přečti magii, odolání (2); 1- požehnání, zastráž, rozkaz, přízeň bohů, entropický štít, ochrana před dobrem, štít víry; 2 – medvědí houževnatost, býčí síla, zhoj střední zranění, dobij, houževnatost, znehybni, roztrásti*, ticho; 3 – nákaza, zlom magii, magický kruh proti dobru*, magické roucho, ochrana před energií; 4 - zapuzení, moc bohů, volnost, aura znesvěcení*; 5 – mocný rozkaz, rozptyl dobro*, usmrcení.*

* doménové kouzlo. *Bůh:* Tharizdun. *Domény:* Zlo (sesílá zlá kouzla jako na desáté úrovni), Chaos (sesílá chaotická kouzla jako na desáté úrovni).

Vybavení: +1 drátěná zbroj, +1 velký ocelový šípovzdorný štít, lektvar letu, duchovní svitky mocný rozkaz, úder plamenem, medvědí houževnatost, usmrcení, znehybni a způsob kritická zranění (2x), mistrovský těžký palcát, ruční kuše, 10 šipek, 3 dávky jedu obří vosy (záchranný hod na výdrž TO 18, 1k6 obr/ 1k6 obr), 34 pl.

Zůstává s Dirassem v hostinském pokoji v oblasti 48 Vnějšího okruhu.

Minotauří strážce: muži minotauří Bbr2; N 4; velký nestvůrný humanoid; VT: 6k8+12 plus 2k12+4; žt: různě (viz text); iniciativa: -1; rychlost: 40 stop; TZ: 18, dotyk 8, překvapený 18; základní útok: +8; zápas: +18; útok: +14 boj tváří v tvář (3k6+9/ x3, velká mistrovská obouruční sekera) nebo +13 boj tváří v tvář (1k8+6, nabrání na rohy); úplný útok: +14/+9 boj tváří v tvář (3k6+9/ x3, velká mistrovská obouruční sekera) a +8 boj tváří v tvář (1k8+3, nabrání na rohy); rozměr/ dosah: 10 stop/ 10 stop; SU: mocná zteč 4k6+9, zuřivost; SA: přirozená mazanost, čich, neobvyklý úhyb (při překvapení se k TZ přičítá bonus za obratnost); přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +9, reflexy +4, vůle +5; síla 22, obratnost 8, odolnost 15, inteligence 6, moudrost 10, charisma 7.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +9, prohledávání +2, skákání +7, všímání +9, zastrasování +2; drtivý útok, stopování, velká výdrž.

Mocná zteč (Zvl.): Minotaur obvykle zahajuje útok ztečí na protivníka, kdy se do hry zapojují jeho rohy. K obvyklým výhodám a nevýhodám zteče dělá útok nabráním na rohy s +13 útočným bonusem 4k6+9 bodů zranění (nebo 4k6+12 s útočným bonusem +15, když zuří).

Zuřivost (Zvl.): 1x denně – 16 žt, TZ 16 (dotyk 6, překvapený 16), útok +16 boj tváří v tvář (3k6+12/ x3, velká mistrovská obouruční sekera) nebo +15 boj tváří v tvář (1k8+8, nabrání na rohy), úplný útok +16/+11 boj tváří v tvář (3k6+12/ x3, velká mistrovská obouruční sekera) a +10 boj tváří v tvář (1k8+4, nabrání na rohy), SV výdrž +11, vůle +7, síla 27, odolnost 19, skákání +9. Zuřivost trvá 7 kol a pak je barbar vyčerpaný.

Přirozená mazanost (Zvl.): Imunita vůči kouzlu *bludiště*, nemůže se ztratit, dokáže stopovat nepřátele a nikdy není překvapen.

Vybavení: Velká mistrovská obouruční sekera, +1 velká kroužková košile, lektvar rychlosti.

Obvykle se nachází v oblasti 12 Vnějšího okruhu.

Naquent: lidská žena Knz10; N 10; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 10k8+10; žt: 54; iniciativa: +0; rychlost: 20 stop; TZ: 21, dotyk 10, překvapený 21; základní útok: +7; zápas: +7; útok: +8 boj tváří v tvář (1k8, mistrovský těžký palcát) nebo +7 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); úplný útok: +8/+3 boj tváří v tvář (1k8, mistrovský těžký palcát) nebo +7 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); SU: ovládnání nemrtvých 5x denně; SA: šílenství; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +11, reflexy +6, vůle +9; síla 10, obratnost 11, odolnost 12, inteligence 16, moudrost 18 (13), charisma 14.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +18, diplomacie +15, léčení +14, soustředění +14, znalost (mystika) +16, znalost (náboženství) +16; bleskové reflexy, míchání lektvarů, psaní svitků, velká výdrž, výroba hůlek.

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 5. Moudrost je 13 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 23.

Ovládnání nemrtvých: Dostává +2 bonus k hodů na ovládnání nemrtvých, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Připravená kouzla (6/ 7/ 7/ 5/ 5/ 4; základní TO 16 + úroveň kouzla): 0 – zhoj drobná zranění, najdi magii, boží dohled (2), přečti magii, odolání; 1 – rozkaz, přízeň bohů, ztracení, ochrana před dobrem, azyl, štít víry, přivolej nestvůru I; 2 – dobij, houževnatost, znehybni, ticho, duchovní zbraň (2), Tharizdunův dotyk*; 3 – zhoj těžká zranění, magický kruh proti dobru*, magické roucho, ochrana před živly, přivolej nestvůru III; 4 - zhoj kritická zranění, jed, imunita vůči kouzlu, přivolej nestvůru IV, aura znesvěcení*; 5 – rozptyl dobro*, usmrcení, mocný rozkaz, magická odolnost.*

Doplňky

* doménové kouzlo. *Bůh*: Tharizdun. *Domény*: Šílenství (1x denně lze přidat úroveň šílenství k hodů založenému na moudrosti), Zlo (sesílá zlá kouzla jako na jedenácté úrovni).

Vybavení: Okrové róby, +1 plátová zbroj, elfí boty, plášť rezistence +1, hůlka zlomení magie (20 použití), lektvar letu, duchovní svítky pravé vidění, přívolej nestvůru V a zruš neviditelnost, mistrovský těžký palcát, velký ocelový štít, lehká kuše, 10 šipek, svatý symbol (obex).

První: člověk muž Knz10/ Zkázosněnec 5; N 15; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 10k8+48 plus 1k8+10; žt: 142; iniciativa: +5; rychlost: 20 stop; TZ: 29, dotyk 13, překvapený 28; základní útok: +10; zápas: +13; útok: +16 tváří v tvář (9, 6 chapadel z větší chapadlové hole) nebo +14 boj tváří v tvář (dotykový útok, závisí na kouzlu); úplný útok: +16 boj tváří v tvář (9, 6 chapadel z větší chapadlové hole) nebo +14/+9 boj tváří v tvář (dotykový útok, závisí na kouzlu); SU: mrazení duše, temné znalosti 1x denně, šílené skučení, ovládnutí nemrtvých 5x denně; SA: rituál temného spojení, tajemství, šílenství; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +13, reflexy +9, vůle +17; síla 16, obratnost 13, odolnost 16, inteligence 17, moudrost 21 (14), charisma 15.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +23, léčení +15, naslouchání +11, soustředění +21, znalost (mystika) +21, znalost (náboženství) +21; úhyb, bleskové reflexy, maximalizované kouzlo, pohyblivost, zaměření na školu (nekromancie), zlepšená iniciativa, železná vůle.

Mrazení duše (Nad.): Dokáže dotykem způsobit živé bytosti 3k8 bodů zranění. Lze kombinovat s kouzlem *způsob zranění*, ale nepůsobí proti oběti nosící *Tharizdunovu purpurovou róbu*.

Temné znalosti (Nad.): 1x denně může prozradit tajemství bytosti. Cíl si musí hodit záchranný hod na vůli (TO 20), nebo se na 1k3 kola bude chovat jako ochromený.

Šílené skučení (Kou.): 1x denně jako standardní akci může vydat skučení ovlivňující všechny živé bytosti v okruhu 50 stop. Ty si musí hodit záchranný hod na vůli (TO 20). Selhání znamená, že oběť bude po 1 kolo zticha (považuj ji za strnulou).

Rituál temného spojení (Kou.): 1x týdně může vykonat rituál (bude trvat celou noc a vyžaduje chrám a lidskou oběť), který mu umožní získat vědomosti (viz Doplněk 2).

Tajemství: Nepřirozená vitalita (+3 žt), prokletí moci (při sesílání zlých kouzel se mu počítá úroveň 16), oddanost smrti (+1 k TO k účinkům smrti).

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 7. Moudrost je 14 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 28.

Připravená kouzla (6/ 9/ 8/ 8/ 7/ 7/ 5/ 4/ 3; základní TO 19 + úroveň kouzla): 0 – *zhoj drobná zranění, najdi magii, světlo, oprava, odolání* (2); 1 – *zhouba, rozkaz, porozumění jazykům, zhoj lehká zranění, entropický štít, mlha, ochrana před dobrem^o, menší zmatek*, štít víry*; 2 – *býčí síla, temnota, dobij††^o, znehybni* (2), *ticho, duchovní zbraň, Tharizdunův dotyk**; 3 – *uvrhni kletbu†, zhoj těžká zranění* (2), *zlom magii, zruš neviditelnost, magické roucho, ochrana před energií, zuřivost**; 4 – *zmatek*, znamení proti smrti†, rozpoznej lež, zapuzení, neutralizuj jed, navrácení, imunita vůči kouzlu*; 5 – *hromadné způsobení lehkých zranění*†, rozptyl dobro^o, maximalizované zhoj střední zranění, úder plamenem, usmrcení††, magická odolnost, pravé vidění*; 6 – *bariéra čepelí, éteričnost, mocné zlomení, uzdrav, fantóm*; 7 – *rouhání^o, zničení††* (2), *dezintegrace**; 8 – maximalizovaný *úder plamenem, Tharizdunův šílený křik*, aura znesvěcení^o*.

* doménové kouzlo. *Bůh*: Tharizdun. *Domény*: Šílenství (1x denně lze přidat úroveň šílenství k hodů založenému na moudrosti), Ničení (smeť 1x denně, +4 útok, +2 zranění).

† Díky zaměření na školu (nekromancie) je základní TO proti tomuto kouzlu 20 + úroveň kouzla. Pozor, ke škole nekromancie patří i různá kouzla *způsob zranění*.

†† Díky schopnosti oddanost smrti je základní TO proti tomuto kouzlu 21 + úroveň kouzla.

^o Zlé kouzlo, kvůli zkázosněncovu tajemství se sesílá s ÚS 16

Vybavení: Větší chapadlová hůl (viz Dodatek 1), +2 plátová zbroj, +2 velký ocelový štít, amulet přirozené zbroje +2, přilba ochrany +2 (jako prsten), plášť rezistence +2, růženec (pouze karma), pochodeň odhalení (a 6 kuliček kadiidla snění; viz Dodatek 1), černá kadiidelnice (a 4 kuličky kadiidla snění; viz Dodatek 1), lektvar rychlosti, prsten (200 zl), svatý symbol (obex).

Obvykle se nachází ve svých pokojích v oblasti 3, úroveň 8 Vnitřního okruhu.

Mrazení duše zřejmě způsobuje zranění negativní energií, proto by proti němu mohlo fungovat kouzlo znamení proti smrti.

Satau: mozkomor muž Čar2; N 10; zrůda střední velikosti; VT: 8k8 plus 2k4; žt: 41; iniciativa: +6; rychlost: 30 stop; TZ: 17, dotyk 14, překvapený 15; základní útok: +7; zápas: +8; útok: +9 boj tváří v tvář (1k4+1, 4 chapadla); úplný útok: +9 boj tváří v tvář (1k4+1, 4 chapadla); SU: vysátí, zlepšený úchop, *poryv myslí*,

Doplňky

psionika; SA: vidění ve tmě 60 stop, MO 27, telepatie 100 stop; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +3, reflexy +5, vůle +14; síla 13, obratnost 15, odolnost 10, inteligence 19, moudrost 18, charisma 17.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +16, diplomacie +7, naslouchání +12, předstírání +11, převleky +3 (+5 hraní), skrývání +8, soustředění +11, tichý pohyb +7, všímání +12, zastrahování +10, znalost (mystika) +12, znalost (náboženství) +9; sesílání v boji, střeh, úhyb, zlepšená iniciativa.

Vysátí (Zvl.): Začne-li kolo se všemi chapadly uchycenými a uspěje v ověření zápasu, vysaje jí mozek a zabije ji.

Zlepšený úchop (Zvl.): Musí zasáhnout malého až velkého protivníka chapadlem. Zasáhne-li, má nárok na volné ověření zápasu nevyvolávající příležitostný útok, zda zachytí hlavu protivníka. V případě obrovských a větších tvorů musí dosáhnout na jejich hlavu, aby mohl tuto schopnost využít. Pokud zahájí svůj tah a alespoň jedním chapadlem zachyceným, může dalším úspěšným ověřením zápasu připojit zbylá chapadla. V případě, že se protivník pokouší vymanit, má mozkomor situační bonus +2 za každé chapadlo zachycené na počátku protivníkovy kola.

Poryv mysli (Kou.): Kužel o dosahu 60 stop, při neúspěchu na záchranný hod na vůli bude bytost na 3k4 kola ochromena. Jde o schopnost ekvivalentní kouzlu 4. úrovně.

Psionika (Kou.): Po libosti – *astrální projekce, okouzli nestvůru* (TO 17), *najdi myšlenky* (TO 15), *levitace, cesta sférami, sugesce* (TO 16). Vše jako Čar8.

Telepatie (Nad.): Satau dokáže telepaticky s jakoukoli bytostí mající vlastní řeč do vzdálenosti 100 stop.

Známá kouzla (6/ 5; základní TO 13 + úroveň kouzla): 0 – *mystický znak, najdi magii, najdi jed, mágova ruka, přečti magii*; 1 – *štít, přesný úder*.

Vybavení: *Hůlka neviditelnosti* (16 použití), *prsten ochrany* +2, *mystické svitky spatři neviditelné a rozostření, plášť rezistence* +1, *hůlka magických střel* (5 úroveň, 20 použití), stříbrný náhrdelník s měsíčními kameny (aduláry) (hodnota 700 zl).

Medituje o možných věcech v oblasti 4 Vnějšího okruhu.

Temní fexti: zlepšení fexti; N 5; nemrtvý střední velikosti; VT: 8k12; žt: 52 (viz popis v dobrodružství); iniciativa: +1; rychlost: 20 stop; TZ: 20, dotyk 11, překvapený 19; základní útok: +4; zápas: +5; útok: +6 boj tváří v tvář (1k4+1, úder); úplný útok: +6 boj tváří v tvář (1k4+1, úder); SÚ: vytvoření zplozence, vysátí esence; SA: vidění ve tmě 60 stop, vlastnosti nemrtvého; přesvědčení: zákonné zlo; SV: výdrž +2, reflexy +3, vůle +7; síla 12, obratnost 12, odolnost -, inteligence 11, moudrost 3, charisma 15.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +11, skrývání +8, tichý pohyb +16, všímání +11; boj poslepu, ostražitost, zaměření na zbraň (úder).

Vysátí esence (Nad.): Živý tvor zasažený úderem získá jednu zápornou úroveň. TO záchranného hodu na výdrž k odolání záporné úrovně je 14.

Vybavení: Kyrys, černé potrhané roucho.

Pohybují se ve třech skupinách po 8 členech každá po sežehnutém nádvoří.

Nezapočítávají se výhody z kouzla podpora, protože to na nemrtvé hned ze dvou důvodů nepůsobí. Do statistik nejsou započteny efekty kouzla ochrana před dobrem, protože postavy nemusí být dobré. Není započten ani +2 bonus k obratnosti.

Trommel: člověk upír Pal3/ Smrt9; N 14; nemrtvý střední velikosti (upravený humanoid); VT: 12k12+20; žt: 83; iniciativa: +7; rychlost: 30 stop; TZ: 26, dotyk 14, překvapený 23; základní útok: +12; zápas: +19; útok: +20 boj tváří v tvář (2k6+11/ 19/20, +1 *znesvěcený obouruční meč*) nebo +19 boj tváří v tvář (1k6+10 a vysátí esence, úder); úplný útok: +20/ +15/ +10 boj tváří v tvář (2k6+11/ 19/20, +1 *znesvěcený obouruční meč*) nebo +19 boj tváří v tvář (1k6+10 a vysátí esence, úder); SU: aura zoufalství, sání krve, ovládnutí nemrtvých 8x denně (jako Knz7), stvoř zplozence, ovládnutí, vysátí esence, smet' dobro (3x denně, útok +5, zranění +9), zákeřný útok +2k6, kouzla; SA: další podoba, aura zla, děti noci, odolnost vůči chladu a elektřině 10, snížená zranitelnost 10/ stříbro a magie, *najdi dobro*, rychlé hojení 5, pekelný služebník, mlžná podoba, *léčení rukou*, použití jedu, pavoučí šplh, nemrtvý, odolnost vůči odvracení +4, upíří slabiny; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +14, reflexy +14, vůle +12; síla 24, obratnost 16, odolnost -, inteligence 13, moudrost 17, charisma 20.

Dovednosti a odbornosti: jezdeckví (kůň) +15, naslouchání +13, odhad úmyslů +11, prohledávání +9, předstírání +13, skákání +9, skrývání +13, soustředění +11, tichý pohyb +9, všímání +13, znalost (historie) +3, znalost (náboženství) +3, znalost (šlechta) +5; bleskové reflexy, bojové reflexy, drtivý útok, ostražitost, pohyblivost, roztínání, tiché kouzlo, úhyb, zlepšená iniciativa, zlepšená lámání zbraní.

Aura zoufalství (Nad.): Nepřátelé do 10 stop utrpí morální postih -2 na všechny záchranné hody.

Aura zla (Nad.): Vyzářuje silnou auru zla (viz popis kouzla *najdi zlo*).

Doplňky

Další podoba (Nad.): Schopnost funguje jako kouzlo *proměň* seslané sesilatelem 12. úrovně, ale nezíská proměnou životy a může na sebe vzít pouze podobu netopýra, litého netopýra, vlka a litého vlka. V těchto podobách získá speciální útoky a zvláštní schopnosti daného tvora, ale ztratí schopnost ovládnutí a přirozený útok úderem. Podoba trvá, dokud se nerozhodne proměnit do jiné nebo do nejbližšího východu slunce.

Sání krve (Zvl.): Trommel dokáže z obětí tesáky vysávat krev, uspěje-li na ověření zápasu. Zakousne-li se do protivníka, způsobuje vysáváním krve trvalou ztrátu 1k6 bodů odolnosti za kolo. Každým úspěšným útokem Trommel získá 5 dočasných životů.

Stvoř zplozence (Nad.): Humanoid nebo nestvůrný humanoid zabítý upírovým vysátím esence povstane 1k4 dny po pohřbu jako upíří zplozenec (viz *Bestiář* strana 253). Vysaje-li místo toho upír oběti odolnost (krev) na 0 a méně, oběť se promění v upířího zplozence (je-li její vitalita 4 a méně) nebo upíra (vitalita 5 a více). V každém případě je nový upíří zplozenec nebo upír pod kontrolou svého stvořitele a zůstává v ní až do stvořitelova zničení. Trommel najednou může mít zplozence o celkové vitalitě nanejvýš 24; pokud by nově vytvořený upír nebo upíří zplozenec tuto hranici přesáhl, vymknou se jeho kontrole a vzniknou se svobodnou vůlí. Podřízený upír může tvořit sobě podřízené upíry nebo upíří zplozence a Trommel tak může ovládat víc slabších upírů. Může dobrovolně upíra nebo upířího zplozence propustit na svobodu, ale později si ho už nemůže podřídit.

Snížená zranitelnost (Nad.): Má sníženou zranitelnost 10/ magie a stříbro. Pro účely překonání snížené zranitelnosti se upírovy přirozené zbraně považují za kouzelné.

Najdi dobro (Kou.): Po libosti, funguje jako stejnojmenné kouzlo.

Ovládnutí (Nad.): Upír dokáže pouhým pohledem do protivnickových očí zlomit jeho vůli. Mechanika je podobná útoku pohledem s tím rozdílem, že upír na to potřebuje standardní akci a ti, kteří se jen dívají, nejsou ovlivněni. Upírův cíl musí uspět v záchranném hodu na vůli (TO 23), nebo se okamžitě dostane pod nadvládu upíra jako v případě kouzla *podrobení* (úroveň sesilatele 12). Dosah schopnosti je 30 stop.

Vysátí esence (Nad.): Živá bytost zasažená upírovým útokem úderem dostane dvě negativní úrovně. Za každou negativní úroveň, kterou dá oběti, získává Trommel 5 dočasných životů. Tuto schopnost může použít jednou za kolo. TO záchranného hodu na výdrž, potřebného k odstranění negativní úrovně, je 21.

Děti noci (Nad.): Upíří ovládají nižší stvoření a jednou denně si mohou standardní akcí povolát 1k6+1 hejn krys, 1k4 hejn netopýrů nebo smečku 3k6 vlků. Ti všichni dorazí za 2k6 kol a zůstanou ve službě až hodinu.

Rychlé hojení (Nad.): Upír si vyléčí 5 životů každé kolo tak dlouho, dokud má alespoň 1 život. Klesne-li počet životů na 0 a méně, automaticky se promění do mlžné podoby a pokusí se utéct. Do 2 hodin se musí dostat do své rakve, jinak je zcela zničen; za tuto dobu dokáže urazit až 8 mil. Jakmile se dostane do rakve, bude bezmocný. V rakvi mu za hodinu přibude 1 život, a přestane být bezmocný; pak se životy obnovují rychlostí 5 životů za kolo.

Mlžná podoba (Nad.): Upír se po libosti (ÚS 5) jako standardní akci dokáže proměnit do mlžné podoby a dokáže v ní zůstat po neomezeně dlouhou dobu. Pohybuje se letem rychlostí 20 stop (dobrá).

Použití jedu (Zvl.): Smrtihlavové umí používat jedy a nehrozí jim nebezpečí, že by se při nanášení jedu na zbraň náhodně otrávil.

Odolnosti (Zvl.): Má odolnost proti chladu a elektřině 10.

Pavoučí šplh (Nad.): Upír dokáže zdolávat strmé povrchy jako pod vlivem kouzla *pavoučí šplh*.

Nemrtvý: Vidění ve tmě 60 stop. Imunita vůči efektům ovlivňujícím mysl, jedům, spánku, paralýze, ochromení a nemocem, efektům únavy a vyčerpání. Není subjektem kritických zranění, stínového zranění, poškození vlastností, vysátí esence nebo smrti z masivního zranění. Nelze mu snížit hodnotu fyzických vlastností. Je imunní vůči efektům vyžadujícím záchranný hod na výdrž, pokud tyto efekty nepůsobí i na předměty nebo nejsou neškodné. Nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

Nepůsobí na něj kouzla *vzkříšení* a *reinkarnace*, ani kouzelné schopnosti s podobnými účinky. Kouzla *zmrtvýchvstání* a *znovuzrození* na něj působí, pouze pokud s tím souhlasí.

Upíří slabiny: Nesnáší pronikavý zápach česneku a nevstoupí do oblasti, která je jím ověšena. Podobně se odtahují od zrcadla nebo silně prezentovaného svatého symbolu. Pozor, tyto předměty a látky ho nezraní – jen ho udrží v odstupu. Upír musí zůstat ve vzdálenosti nejméně 5 stop od osoby držící zrcadlo nebo svatý symbol, a po dobu setkání se držitele nemže dotknout nebo na něj zaútočit bojem tváří v tvář. Zahnání upíra vyžaduje standardní akci.

Upíří rovněž nedokáží překročit tekoucí vodu, i když přes ni mohou být přepraveni v rakvi nebo na palubě lodi. Nedokáží vstoupit do domu nebo jiné budovy, pokud je dovnitř nepozve někdo, kdo je k tomu oprávněn. Na veřejná prostranství, z definice přístupná všem, mohou vstupovat po libosti.

Vystavení upíra září přímého slunečního světla ho dezorientuje, takže není schopný vykonat víc, než jednu pohybovou akci nebo jednu útočnou akci v kole. Nestihne-li utéct, je v následujícím kole zničen. Podobně ponoření do tekoucí vody ubere upíra o třetinu jeho životů každé kolo, dokud není na konci třetího kola ponoření

Doplňky

zcela zničen. Probodení srdce dřevěným kulem ho ihned zabije. Pokud ale není jeho tělo následně zničeno, vrátí se po vytažení kůlu do života. Oblíbenou taktikou je upírovo tělo setnout a jeho ústa naplnit hostiemi (nebo jejich obdobou).

Připravená kouzla (3/ 3/ 2/ 1; základní TO + úroveň kouzla): 1 – zatracení, způsob lehká zranění (2); 2 – temnota, dobij, způsob střední zranění; tichá býčí síla, způsob těžká zranění; 4 – tichá ochrana před energií.

Vybavení: +1 znesvěcený obouruční meč („Žalozpěv“), +1 kyrys, sedmimilové boty, prsten odrážení kouzel (nyní s pohlčenou ohnivou koulí), prsten ochrany +1, svatý symbol (obex).

Trommel se obvykle nachází rozjímající ve své komnatě v oblasti 27 Vnějšího okruhu.

Třetí: vzdušný poloelementál poločlověk žena Knz8/ Zkázosněnec 5; N 15; sférik střední velikosti (vzduch); VT: 13k8+55 plus 1k8+10; žt: 133; iniciativa: +4; rychlost: 30 stop; TZ: 24, dotyk 16, překvapený 20; základní útok: +9; zápas: +11; útok: +13 boj tváří v tvář (1k10+4/ 19-20 plus 1k6 (1k10 kritický zásah) chladem, +1 ledový těžký řemdih); úplný útok: +13/ +8 boj tváří v tvář (1k10+4/ 19-20 plus 1k6 (1k10 kritický zásah) chladem, +1 ledový těžký řemdih); SU: mrazení duše, temné znalosti 1 x enně, šílené skučení, ovládání nemrtvých 6x denně; SA: rituál temného spojení, tajemství, schopnosti poloelementála, imunní vůči chladu a nemocem, +4 k záchranným hodům proti jedům, šílenství; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +11, reflexy +9, vůle +12; síla 14, obratnost 19, odolnost 18, inteligence 16, moudrost 19 (11), charisma 17.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +21, diplomacie +5, prohledávání +8, soustředění +20, zastrašování +15, znalosti (mystika) +18, znalosti (náboženství) +19; bleskové reflexy, bojové sesílání, úhyb, zaměření na školu (nekromancie), zaměření na zbraň (těžký řemdih), železná vůle.

Pokud Třetí dostane příležitost na sebe před bojem seslat kouzla *býčí síla* a *medvědí houževnatost*, udělá to. Pak se její statistiky změní následovně: 159 žt, útok +15 boj tváří v tvář (1k10+7/ 19-20 plus 1k6 (1k10 kritický zásah) chladem, +1 ledový těžký řemdih), úplný útok +15/ +10 boj tváří v tvář (1k10+5/ 19-20 plus 1k6 (1k10 kritický zásah) chladem, +1 ledový těžký řemdih), SV výdrž +13, síla 18, odolnost 22, soustředění +22.

Ovládání nemrtvých: Má +2 synergický bonus k ovládání nemrtvých, protože má 5 stupňů ve znalosti (náboženství).

Mrazení duše (Nad.): Dokáže dotykem způsobit živé bytosti 3k8 bodů zranění. Lze kombinovat s kouzlem *způsob zranění*, ale nepůsobí proti oběti nosící *Tharizdunovu purpurovou róbu*.

Temné znalosti (Nad.): 1x denně může prozradit tajemství bytosti. Cíl si musí hodit záchranný hod na vůli (TO 20), nebo se na 1k3 kola bude chovat jako ochromený.

Šílené skučení (Kou.): 1x denně jako standardní akci může vydat skučení ovlivňující všechny živé bytosti v okruhu 50 stop. Ty si musí hodit záchranný hod na vůli (TO 20). Selhání znamená, že oběť bude po 1 kolo zticha (považuj ji za strnulou).

Rituál temného spojení (Kou.): 1x týdně může vykonat rituál (bude trvat celou noc a vyžaduje chrám a lidskou oběť), který ji umožní získat vědomosti (viz Doplňek 2).

Tajemství: Nepřirozená vitalita (+3 žt), hlubší šílenství (+2 k úrovni šílenství), nesvatý pakt (1x týdně není zapotřebí žádná platba při kouzle sférický spojenec).

Schopnosti poloelementála (Kou.): 1x denně – *mlha, větrná zed', mlžná podoba, chůze vzduchem, ovládní vítr, rozvětvený blesk, ovládní počasí*; TO 13 + úroveň kouzla. Imunní vůči chladu a nemocem, rasový bonus na záchranné hody proti jedům.

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 8. Moudrost je 11 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 27.

Připravená kouzla (6/ 8/ 8/ 7/ 7/ 5/ 4/ 3; základní TO 18 + úroveň kouzla): 0 – zhoj drobná zranění, najdi magii, boží dohled, světlo, odolání (2); 1 – rozkaz, zhoj lehká zranění, přízeň bohů, entropický štít, mágova zbroj, ochrana před dobrem, náhodná akce, štít víry; 2 – býčí síla, zhoj střední zranění, temnota, medvědí houževnatost, znehybni, magická střela*, ticho, duchovní zbraň; 3 – uvrhni kletbu, výbuch síly*, slepota/ hluchota, zhoj těžká zranění, zlom magii, magické roucho, ochrana před živly; 4 – rozpozněj lež, zapuzení, moc bohů, volnost, neutralizuj jed, Otilukova nepoddajná koule*, jazyky; 5 – mocný rozkaz, usmrcení†, magická odolnost, pravé vidění, zed' síly*; 6 – zraň†, uzdrav, odpuzení*; 7 – rouhání, zničení†, silová klec*.*

* doménové kouzlo. *Bůh:* Tharizdun. *Domény:* Šílenství (1x denně lze přidat úroveň šílenství k hodů založeném na moudrosti), Síla (1x denně si lze znovu hodit hod na zranění u zbraně, kouzla nebo schopnosti).

† Díky zaměření na školu (nekromancie) je základní TO proti tomuto kouzlu 19 + úroveň kouzla.

Vybavení: +1 ledový těžký řemdih, nátepníky zbroje +4, amulet přirozené zbroje +3, prsten ochrany +2, pochodeň odhalení (a 4 kužlky kadidlo snění; viz Doplňek 1), černá kadidelnice (a 5 kuliček kadidlo snění; viz Doplňek 1), náušnice v ceně 400 zl, svatý symbol (obex).

Obvykle se nachází v oblasti 4, úroveň 8 Vnitřního okruhu.

Doplňky

Tychon: člověk muž Knz9/ Zkázosnětec 2; N 11; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 11k8+11 plus 1k8+10; žt: 66; iniciativa: -1; rychlost: 20 stop; TZ: 23, dotyk 9, překvapený 23; základní útok: +8; zápas: +10; útok: +15 boj tváří v tvář (1k8+6, +4 *těžký palcát*); úplný útok: +15/+10 boj tváří v tvář (1k8+6, +4 *těžký palcát*); SU: temné znalosti 1x denně, ovládání nemrtvých 4x denně; SA: tajemství, šílenství; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +7, reflexy +2, vůle +10; síla 14, obratnost 8, odolnost 12, inteligence 12, moudrost 18 (11), charisma 13.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +17, soustředění +15, znalost (mystika) +14, znalost (náboženství) +15; drtivý útok, výroba magických zbraní a zbrojí, zaměření na školu (nekromancie), zaměření na zbraň (těžký palcát), zesílené kouzlo.

Temné znalosti (Nad.): 1x denně může prozradit tajemství bytosti. Cíl si musí hodit záchranný hod na vůli (TO 20), nebo se na 1k3 kola bude chovat jako ochromený.

Tajemství: Hlubší šílenství (+2 k úrovni šílenství).

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 7. Moudrost je 11 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 25.

Připravená kouzla (6/ 8/ 7/ 7/ 5/ 4/ 13; základní TO 17 + úroveň kouzla): 0 – *zhoj drobná zranění (2), najdi magii, přečiť magii, odolání, odhodlání*; 1 – *požehnání, zhoj lehká zranění (2), přízeň bohů, zatracení, ochrana před dobrem*, štít víry*; 2 – *zhoj střední zranění, býčí síla, medvědí houževnatost, znehybni, magická střela*, ticho, duchovní zbraň*; 3 – *oživí mrtví†, výbuch síly*, náказа†, zlom magii, ochrana před energií (2), přivolej nestvůru III*; 4 – *znamení proti smrti, moc bohů, volnost, Otilukova nepoddajná koule*, jed†*; 5 – *rozptyl dobro*, mocný rozkaz, magická odolnost, přivolej nestvůru V*; 6 – *bariéra čepelí, uzdrav, odpuzení**.

* doménové kouzlo. *Bůh:* Tharizdun. *Domény:* Zlo (sesílá zlá kouzla jako na dvanácté úrovni), Síla (1x denně si lze znovu hodit hod na zranění u zbraně, kouzla nebo schopnosti).

† Díky zaměření na školu (nekromancie) je základní TO proti tomuto kouzlu 18 + úroveň kouzla. Pozor, ke škole nekromancie patří i různá kouzla *způsob zranění*.

Vybavení: +4 *těžký palcát*, +2 *plátová magiivzorná zbroj (13)*, +2 *heavy ocelový štít, černá kadidelnice (a 3 koule kadidlo snění; viz dodatek 1), lektvar rychlosti, róby, 30 zl, svatý symbol (obex), 2 onyx (450 zl každý)*.

Obvykle se nachází v úrovni 2 Černé jehly.

Ukemil: troglodyt muž Knz5/ Tul4; N 10; humanoid střední velikosti (ještěr); VT: 2k8+4 plus 5k8+10; žt: 69; iniciativa: +4; rychlost: 40 stop; TZ: 24, dotyk 14, překvapený 20; základní útok: +7; zápas: +8; útok: +9 boj tváří v tvář (1k6+2/ 19-20, +1 *krátký meč*) nebo +12 boj na dálku (1k6+1, oštěp); úplný útok: +9/+4 boj tváří v tvář (1k6+2/ 19-20, +1 *krátký meč*) a +6 boj tváří v tvář (1k4, kousnutí) nebo +12/+7 boj na dálku (1k6+1, oštěp); SU: ovládání nemrtvých 5x denně, zákeřný útok +2k6, zápach; SA: vidění ve tmě 90 stop, démonická levá noha, únik, šílenství, hledání pastí, citlivost na pasti +1, neobvyklý úhyb; přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +10, reflexy +9, vůle +7; síla 12, obratnost 18, odolnost 13, inteligence 11, moudrost 16 (14), charisma 14.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +10, použití magických předmětů +5, prohledávání +4, předstírání +6, skákání +11, skrývání +15*, soustředění +8, šplhání +7, tichý pohyb +13, všimání +6, vyřazení mechanismu +4, znalost (náboženství) +5; pohyblivost, psaní svitků, úhyb, vícenásobný útok, zaměření na zbraň (oštěp). * ve skalnatém prostředí nebo podzemí bonus +4 ke skrývání

Zápach (Zvl.): Pokud je vyděšený nebo rozzlobený, vylučuje olejovitou pižmovitou látku, která skoro komukoli páchne. Všechny bytosti (vyjma troglodytů) vzdálené do 30 stop musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 13) nebo budou oslabeni na 10 kol. Pokud v záchranném hodu uspějí, zápach je po následujících 24 hodin neovlivní. Kouzla *zadrž jed* a *neutralizuj jed* oslabeného tvora zbaví následků. Zápach nepůsobí na tvory imunní vůči jedu, a tvorové s rezistencí vůči jedu si k záchrannému hodu započítávají obvyklý bonus.

Démonická pravá noha (Zvl.): Démonická pravá noha je dlouhá a ohebná. Zvyšuje Ukemilovu rychlost o 10 stop (viz výše) a poskytuje mu způsobilostní bonus +5 na ověřování šplhání a skákání (více informací viz rámeček Stinné stránky démonických implantátů strana 147).

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 2. Moudrost je 14 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 18.

Připravená kouzla (5/ 5/ 4/ 3; základní TO 14 + úroveň kouzla): 0 – *zhoj drobná zranění, najdi magii, najdi jed, odolání*; 1 – *zhouba, rozkaz, zhoj lehká zranění, menší zmatek*, štít víry*; 2 – *býčí síla, medvědí houževnatost, znehybni, Tharizdunův dotyk**; 3 – *náказа*, zhoj těžká zranění, zlom magii*.

* doménové kouzlo. *Bůh:* Tharizdun. *Domény:* Šílenství (1x denně lze přidat úroveň šílenství k hodu založenému na moudrosti), Ničení (smeť 1x denně, +4 útok, +2 zranění).

Doplňky

Vybavení: Černé róby, +2 kožená tichá zbroj, +1 krátký meč, lektvar kočičí grácie, duchovní svitky zhoj lehká zranění, přízeň bohů a zaměř objekty, 2x oštěp, zahnutý nůž, 110 zl, železný klíč (otevívá truhlu v oblasti 40 Vnějšího okruhu), svatý symbol (obex).

Stará se o psinec ve Vnějším kruhu, oblast 39.

Varachan: člověk muž (bývalý) Knz12; N 12; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 12k8+24; žt: 80; iniciativa: +4; rychlost: 20 stop; TZ: 21, dotyk 10, překvapený 21; základní útok: +9; zápas: +10; útok: +11 boj tváří v tvář (1k8+1, mistrovský těžký palcát) nebo +9 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); úplný útok: +11/+6 boj tváří v tvář (1k8+1, mistrovský těžký palcát) nebo +9 boj na dálku (1k8/ 19-20, lehká kuše); přesvědčení: neutrální dobro; SV: výdrž +11, reflexy +7, vůle +12; síla 13, obratnost 10, odolnost 14, inteligence 12, moudrost 17, charisma 14.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +3, diplomacie +14, předstírání +9, soustředění +17, zastrašování +4, znalost (mystika) +16, znalost (náboženství) +16; bleskové reflexy, míchání lektvarů, psaní svitků, tiché kouzlo, výroba hůlek, zlepšená iniciativa.

Připravená kouzla: V současnosti žádná.

Bůh: žádný (v minulosti Tharizdun).

Vybavení: +1 plátová zbroj, plášť rezistence +1, hůlka zhojení lehkých zranění (15 použití), hůlka ticha (42 použití), lektvar neutralizace jedu, duchovní svitky pravé vidění, přivolej nestvůru III, a úder plamenem, mistrovský těžký palcát, velký ocelový štít, lehká kuše, 10 šípek, železný klíč (otevívá truhlu v oblasti 41 Vnějšího okruhu).

Obvykle se nachází v oblasti 41 Vnějšího okruhu, může se ale pohybovat po celém Vnějším okruhu. Protože nemá schopnost připravovat si kouzla, nemůže používat ani své hůlky, ani své svitky.

Viktor: půlelf muž Tul5/ Vrh4; N 9; humanoid střední velikosti (půlelf); VT: 5k6+5 plus 4k6+4; žt: 40; iniciativa: +6; rychlost: 30 stop; TZ: 20, dotyk 12, překvapený 20; základní útok: +6; zápas: +9; útok: +10 boj tváří v tvář (1k6+4/ 18-20, +1 rapír) nebo +9 boj na dálku (1k8+1/ 19-20, mistrovská lehká kuše s +1 šipkami); úplný útok: +10/+5 boj tváří v tvář (1k6+4/ 18-20, +1 rapír) nebo +9 boj na dálku (1k8+1/ 19-20, mistrovská lehká kuše s +1 šipkami); SU: smrtící útok, zákeřný útok +5k6; SA: únik, imunní vůči spánku, hledání pastí, citlivost na pasti +1, vidění za šera, použití jedu, neobvyklý úhyb, zlepšený neobvyklý úhyb, bonus +2 na záchranné hody proti jedu a efektům očarování; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +3, reflexy +10, vůle +2; síla 16, obratnost 14, odolnost 13, inteligence 13, moudrost 10, charisma 9.

Dovednosti a odbornosti: akrobacie +14, naslouchání +12, ohebnost +5, prohledávání +2, převleky +3, rovnováha +11, skákání +12, skrývání +17, soustředění +3, tichý pohyb +12, všímání +9, zastrašování +7; bojový střeh, úhyb, zlepšená iniciativa, zlepšené odzbrojení.

Smrtící útok (Zvl.): Jestliže vrah studuje cíl po 3 kola a pak provede zákeřný útok zbraní pro boj tváří v tvář a zraní, útok rovněž oběť paralyzuje (na 1k6+4 kol) nebo přímo zabije. Záchranný hod na výdrž má TO 15.

Vrahova známá kouzla (4/ 1; základní TO 11 + úroveň kouzla, šance na selhání seslání mystického kouzla 25%): 1 – přestrojení, najdi jed, slyšiny, mlha; 2 – pavoučí šplh, změň svůj tvar, temnota.

Vybavení: +1 rapír, +1 elfí kroužková zbroj, +1 pěstní štít, mistrovská lehká kuše, 5 +1 šípek, 1 křičící šipka, 14 šípek, elfí plášť, lektvar nižšího navrácení, maska z šerikově zbarveného kamene.

Obvykle se vyskytuje v oblasti 16 Vnějšího okruhu.

Vister: elf žena Pal7; N 7 (momentálně bez vybavení 6); humanoid střední velikosti (elf); VT: 7k10+7; žt: 50; iniciativa: +1; rychlost: 30 stop; TZ: 11, dotyk 11, překvapený 10; základní útok: +7; zápas: +9; útok: +9 boj tváří v tvář (1k3+2 stínové, úder beze zbraně); úplný útok: +9/+4 boj tváří v tvář (1k3+2 stínové, úder beze zbraně); SU: smet' zlo 2x denně (+2 útok, +7 zranění), odvrácení nemrtvých 5x denně (jako Knz5); SA: imunní vůči spánku, vidění v šeru, schopnosti paladina, bonus +2 na záchranné hody proti očarování; přesvědčení: zákonné dobro; SV: výdrž +3, reflexy +10, vůle +2; síla 16, obratnost 14, odolnost 13, inteligence 13, moudrost 10, charisma 9.

Dovednosti a odbornosti: diplomacie +4, jezdeckví +11, léčení +3, naslouchání +3, prohledávání +2, soustředění +6, všímání +3, znalost (náboženství) +1; boj v sedle, pohyblivost, úhyb.

Schopnosti paladina: Najdi zlo, přízeň bohů, božské zdraví, léčení rukou (14 bodů denně), aura odvahy, aura dobra, přivolej zvláštního oře (14 hodin), zbav nemoci 1x týdně.

Připravená kouzla (2; základní TO 11 + úroveň kouzla; ÚS 3): 1 – přízeň bohů, ochrana před zlem.

Vybavení: žádné (momentálně uvězněná).

Nachází se zavřená ve vězení, oblast 32 Vnějšího okruhu.

Doplňky

Její oř s sebou může mít nějaké drobnosti v sedlových brašnách nebo u sedla, které měl u sebe, když ji naposledy opustil. Jeho přivolání v Okruzích zřejmě není dobrý nápad, protože tu bude v lepším případě neúčinný, v horším v nebezpečí.

Yrtuk Innar: zemní poloelementál/ poločlověk Boj10; N 13 (obvykle 12 + 1 za zvláštní vybavení); sférik střední velikosti (země); VT: 10k10+40; žt: 111; iniciativa: +0; rychlost: 20 stop; TZ: 27, dotyk 12, překvapený 27; základní útok: +10; zápas: +16; útok: + 19 boj tváří v tvář (1k10+9/17-20, +1 *zraňující bastard*); úplný útok: +19/+14 boj tváří v tvář (1k10+9/17-20, +1 *zraňující bastard*); SA: schopnosti poloelementála, imunní vůči nemocem a zemním efektům, bonus +4 na záchranné hody proti jedu; přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +11, reflexy +5, vůle +6; síla 23, obratnost 10, odolnost 18, inteligence 13, moudrost 12, charisma 8.

Dovednosti a odbornosti: diplomacie +1, léčení +7, řemeslo (vybavení mučírny) +5, tichý pohyb +7, všímání +7, zastrašování +11, bleskové reflexy, drtivý útok, roztínání, specializace ve zbrani (bastard), zacházení s exotickou zbraní (bastard), zaměření na dovednost (zastrašování), zaměření na zbraň (bastard), zlepšené odzbrojení, železná vůle.

Schopnosti poloelementála (Kou.): 1x denně – *magický kámen, změkčí zem a kámen, tvaruj kámen, kamenné bodce, kamenná zed'*; vše jako Čar10, TO = 9 + úroveň kouzla.

Vybavení: +1 plátová zbroj, +1 velký ocelový štít, +1 *zraňující bastard*, prsten ochrany +2, rukavice zlobří síly, mágova ruka, elixír pravdy, lektvar zhojení těžkých zranění, lektvar zhojení lehkých zranění.

Obvykle se nachází v podúrovni 1 Vnitřního okruhu.

Obnovený chrám

Dein: napůl pekelný kamenný obr; N 11; velký sférik (zlý, rodilý, upravený obr); VT: 14k8+70; žt: 160; iniciativa: +4; rychlost: 30 stop, let 30 stop (průměrná); TZ: 27, dotyk 13, překvapený 23; základní útok: +10; zápas: +24; útok: +20 boj tváří v tvář (2k8+16/ 19-20, +1 *obouruční kyj*) nebo +19 boj tváří v tvář (1k6+10, pařát) nebo +14 boj tváří v tvář (1k6+5, kousnutí) nebo +13 boj na dálku (2k8+15, kámen); úplný útok: +20/ +15 boj tváří v tvář (2k8+16/ 19-20, +1 *obouruční kyj*) nebo +19 boj tváří v tvář (1k6+10, 2 pařáty) a +14 boj tváří v tvář (1k8+5, kousnutí) nebo +13/ +8 boj na dálku (2k8+15, kámen); SU: vrhání kamenů, smet' dobro, kouzelné schopnosti; SA: odolnost vůči kyselině, chladu, elektřině a ohni 10, snížená zranitelnost 10/ magie, přirozené útoky se pro účely překonávání snížené zranitelnosti považují za kouzelné, MO 24, vidění ve tmě 60 stop, vidění za šera, imunní vůči jedu, chytání kamenů; rozměr/ dosah: 10 stop/ 10 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +14, reflexy +8, vůle +7; síla 31, obratnost 19, odolnost 21, inteligence 14, moudrost 10, charisma 13.

Dovednosti a odbornosti: diplomacie +5, naslouchání +9, odhad úmyslů +9, prohledávání +10, předstírání +9, skákání +24, skrývání +14 (+22 v kamenitém terénu), šplh +24, všímání +18, zastrašování +11, znalost (náboženství) +10, bojové reflexy, drtivý útok, míření, přesná střelba, železná vůle.

Smet' dobro (Nad.): Může 1x denně provést na dobrého protivníka útok bojem tváří v tvář, kterým způsobí +14 bodů zranění k obvyklému.

Vrhání kamenů: Dostřel 180 stop. Při vrhání potřebuje obě ruce.

Chytání kamenů: Je-li připraven a očekává-li útok, dokáže za pomoci úspěšného záchranného hodu na reflexy (TO 15, 20 nebo 25) chytit malé, středně velké a velké kameny. Při pokusu chytit vržený kámen si k záchrannému hodu na reflexy započítává +4 rasový bonus.

Kouzelné schopnosti (Kou.): 3x denně – *temnota, jed* (TO 15), *aura znesvěcení* (TO 15); 1x denně – *znesvěcení, zmar* (TO 15), *nákaza* (TO 14), *rouhání, znesvěcená půda*; vše jako Čar14. TO záchranného hodu je založeno na charismě.

Vybavení: Velká usňová zbroj, +1 velký *obouruční kyj*, lektvar zhojení těžkých zranění.

Obvykle se nachází v oblasti 10 Obnoveného chrámu.

Druhý: abolet Knz7/ Zkázosněnec 1; N 11; obrovská zrůda (vodní); VT: 8k8+40 plus 7k8+35 plus 1k8+5; žt: 161; iniciativa: +1; rychlost: 10 stop, 60 stop plavání (30 stop v pouzdře); TZ: 20, dotyk 9, překvapený 19; základní útok: +11; zápas: +27; útok: +17 boj tváří v tvář (1k6+8 a sliz, chapadlo); úplný útok: +17 boj tváří v tvář (1k6+8 a sliz, 4 chapadla); SU: zotročení, psionika, ovládnání nemrtvých 6x denně, sliz; SA: tajemství, šilenství, slizový oblak; rozměr/ dosah: 15 stop/ 10 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +12, reflexy +5, vůle +15; síla 26, obratnost 13, odolnost 21, inteligence 15, moudrost 20 (14), charisma 17.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +18, plavání +8, skrývání -7, soustředění +16, všímání +19, znalost (mystika) +17, znalost (náboženství) +11; drtivý útok, ostražitost, sesílání v boji, výroba hůlek, zaměření na školu (nekromancie), zvýšené kouzlo.

Doplňky

Ovládnání nemrtvých: Má +2 synergický bonus k ovládnání nemrtvých, protože má pět stupňů ve znalosti (náboženství).

Zotročení (Nad.): 3x denně, dosah 30 stop, schopnost funguje stejně, jako kouzlo *podrob osobu* (Čar16, záchranný hod na vůli TO 17 k odolání), ale bytost nebude za Druhého bojovat. Zotročená bytost se může pokusit o nový záchranný hod každých 24 hodin. Vládu také ukončí smrt Druhého nebo jeho vzdálení se na více než míli od otroka.

Psionika (Kou.): Po libosti – *hypnotický vzor* (TO 15), *iluzorní zeď* (TO 17), *fata morgána* (TO 18), *trvající obraz* (TO 18), *čekající obraz* (TO 19), *vlastní obraz* (TO 20), *závoj* (TO 19); vše jako Čar16. TO záchranného hodu je založeno na charismě.

Sliz (Zvl.): Úder chapadlem dokáže spustit hrůznou přeměnu. Postižený tvor musí uspět v záchranném hodu na výdrž (TO 19) nebo během následujících 1k4+1 minutách podstoupí proměnu, při které mu postupně zprůhlední kůži a promění se na oslizlou membránu. Postižená bytost musí kůži zvlhčovat chladnou, čistou vodou, jinak za každých 10 minut utrpí 1k12 bodů zranění. Sliz sníží TZ oběti o 1 (nikdy ale neklesne pod 0). TO záchranného hodu je složeno na odolnosti.

Kouzlo *zbav nemoci* seslané před dokončením proměny vrátí bez problémů postiženého tvora do původního stavu. Po dokončení proměny dokáže pomoci jen *uzdravení* nebo *hromadné uzdravení*.

Tajemství: Hlubší šilenství (+2 k úrovni šilenství).

Šilenství (Zvl.): Úroveň šilenství 6. Moudrost je 14 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 26.

Slizový oblak (Zvl.): Druhý se pod vodou obklopí slizovým oblakem silným asi 1 stopu. Jakýkoli tvor, který přijde s oblakem do kontaktu a sliz vdechuje, musí uspět v záchranném hodu na výdrž, jinak po následující 3 hodiny nebude schopný dýchat vzduch. Opustí-li vodu, začne se po 2k6 minutách dusit. Opštovný kontakt se slizovým oblakem a neúspěch v záchranném hodu prodlouží efekt o další 3 hodiny. TO záchranného hodu je složeno na odolnosti.

Připravená kouzla (6/ 7/ 6/ 6/ 5; základní TO 18 + úroveň kouzla): 0 – *zhoj drobná zranění, najdi magii* (2), *světlo, přečti magii, odolání*; 1 – *zhouba, zastrážť, rozkaz, ztracení, ochrana před dobrem, menší zmatek**; 2 – *býčí síla, dobijť, medvědí houževnatost, ticho, duchovní zbraň, Tharizdunův dotyk**; 3 – *uvrhní kletbu, zhoj těžká zranění, zlom magii, modlitba, ochrana před živly, zuřivost**; 4 – *zhoj kritická zranění, znamení proti smrtiť, jedť* (2), *aura znesvěcení**.

* doménové kouzlo. *Bůh:* Tharizdun. *Domény:* Šilenství (1x denně lze přidat úroveň šilenství k hodu založenému na moudrosti), *Zlo* (sesílá zlá kouzla jako na deváté úrovni).

† Díky zaměření na školu (nekromancie) je základní TO proti tomuto kouzlu 19 + úroveň kouzla.

Vybavení: *prsten ovládnání ohnivých elementálů* (nový nositel s ním musí jít do sféry Ohně, aby aktivoval jeho schopnosti, viz popis prstenu v *Průvodci Dějmistra*, strana 193), *hůlka znehybnění* (úroveň zvýšená na 4), duchovní svítek *éterická procházka*, svatý symbol (obex).

Obvykle se nachází v oblasti 30 Obnoveného chrámu.

Dugart: půlork Knz10/ zkázosněnec 2; N 12; humanoid střední velikosti (půlork); VT: 10k8+40 plus 2k8+8; žt: 101; iniciativa: +4; rychlost: 20 stop; TZ: 24, dotyk 10, překvapený 24; základní útok: +8/ +3; zápas: +12; útok: +14 boj tváří v tvář (1k8+6, +2 *kropáč*); úplný útok: +14/ +9 boj tváří v tvář (1k8+6, +2 *kropáč*); SU: ovládnání nemrtvých 2x denně, temné znalosti; SA: vidění ve tmě 60 stop, tajemství, šilenství; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +11, reflexy +5, vůle +11; síla 19, obratnost 10, odolnost 18, inteligence 11, moudrost 18 (12), charisma 9.

Dovednosti a odbornosti: soustředění +12, znalost (mystika) +11, znalost (náboženství) +11; bleskové reflexy, míchání lektvarů, psaní svitků, zaměření na školu (nekromancie), zlepšená iniciativa.

Pokud bude mít dvě kola na přípravu, sešle na sebe kouzla *býčí síla* a *medvědí houževnatost* (jejich efekty budou trvat 12 minut). S *býčí silou* a *houževnatostí*: 125 žt, útok +16 boj tváří v tvář (1k8+8), úplný útok +16/ +11 (1k8+8), SV výdrž +13, síla 23, odolnost 21, soustředění +14.

Ovládnání nemrtvých: Má +2 synergický bonus k ovládnání nemrtvých, protože má pět stupňů ve znalosti (náboženství).

Temné znalosti (Nad): 1x denně může prozradit tajemství bytosti. Cíl si musí hodit záchranný hod na vůli (TO 17), nebo se na 1k3 kola bude chovat jako ochromený.

Tajemství: Jméno démona (*nižší sférický spojenec* přivolá démona s VT 10).

Šilenství (Zvl.): Úroveň šilenství 6. Moudrost je 12 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 24.

Doplňky

Připravená kouzla (6/ 8/ 7/ 7/ 5/ 5/ 4; základní TO 17 + úroveň kouzla): 0 – zhoj drobná zranění, najdi magii (2), světlo, oprava, odolání; 1 – zhouba, zastrašř, rozkaz, zatracení, ochrana před dobrem, menší zmatek, štít víry; 2 – býčí síla (2), medvědí houževnatost, znehybní, ticho, duchovní zbraň, Tharizdunův dotyk*; 3 – uvrhni kletbu, zhoj těžká zranění (2), zlom magii, magické roucho, ochrana před živly, zuřivost*; 4 – zhoj kritická zranění, volnost, mocná magická zbraň, neutralizuj jed, aura znesvěcení*; 5 – blesky uhranutí†*, úder plamenem, usmrcení†, přivolej nestvůru V, pravé vidění; 6 – bariéra čepelí, zraň†, fantóm*, slovo návratu.*

* doménové kouzlo. *Bůh:* Tharizdun. *Domény:* Šílenství (1x denně lze přidat úroveň šílenství k hodů založenému na moudrosti), Zlo (sesílá zlá kouzla jako na třinácté úrovni).

† Díky zaměření na školu (nekromancie) je základní TO proti tomuto kouzlu 18 + úroveň kouzla.

Vybavení: +2 kroupáč, +2 plátová zbroj, +2 lehce zesílený velký ocelový štít, přilba porozumění jazykům a magii, duchovní svitky zraň, uzdrav a vzkříšení, 2 flakóny kyseliny, 54 zl, róby, svatý symbol (obex), železný klíč (otevívá kufr 3 v oblasti 20 Obnoveného chrámu).

Obvykle se nachází v oblasti 15 Obnoveného chrámu.

Estalion: elf muž Čar6/ Knz6/ Zkázosnětec 1; N 13; humanoid střední velikosti (elf); VT: 6k4+3 plus 6k8 plus 1k8; žt: 44; iniciativa: +8; rychlost: 30 stop; TZ: 17, dotyk 17, překvapený 13; základní útok: +7/ +2; zápas:+7; útok: +8 boj tváří v tvář (1k8, mistrovský těžký palcát); úplný útok: +8/ +3 boj tváří v tvář (1k8, mistrovský těžký palcát); SU: ovládání nemrtvých 2x denně; SA: vidění v šeru, imunita vůči *spánku*, tajemství, šílenství, bonus +2 na záchranné hody proti očarování; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +7, reflexy +8, vůle +15; síla 10, obratnost 19, odolnost 11, inteligence 15, moudrost 19 (16), charisma 13.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +20, naslouchání +6, prohledávání +4, soustředění +16, všímání +6, znalost (mystika) +16, znalost (náboženství) +14; psaní svitků, tvrdost, zesílené kouzlo, zaměření na školu (nekromancie), zlepšená iniciativa.

Ovládání nemrtvých: Má +2 synergický bonus k ovládání nemrtvých, protože má pět stupňů ve znalosti (náboženství).

Tajemství: Prokletí moci (při sesílání zlého kouzla úroveň 8).

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 3. Moudrost je 16 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 22.

Připravená kněžská kouzla (6/ 7/ 6/ 4/ 3; základní TO 16 + úroveň kouzla): 0 – zhoj drobná zranění, najdi magii, způsob drobná zranění, přečti magii, odolání, odhodlání; 1 – zhouba, zastrašř, rozkaz, zhoj lehká zranění, zatracení, menší zmatek, azyl, štít víry; 2 – podpora, dobij†, medvědí houževnatost, magická střela*, ticho, duchovní zbraň; 3 – výbuch síly*, slepota/ hluchota, náказа†, přivolej nestvůru III; 4 – zmatek*, jed†, zesílená duchovní zbraň.*

* doménové kouzlo. *Bůh:* Tharizdun. *Domény:* Šílenství (1x denně lze přidat úroveň šílenství k hodů založenému na moudrosti), Síla (1x denně si lze znovu hodit hod na zranění u zbraně, kouzla nebo schopnosti).

† Díky zaměření na školu (nekromancie) je základní TO proti tomuto kouzlu 17 + úroveň kouzla.

Čarodějova známá kouzla (7/ 7/ 5/ 3; základní TO 11 + úroveň kouzla): 0 – mystický znak, tančící světla, strnutí, záblesk, slyšiny, mágova ruka, mrazivý paprsek; 1 – hořící ruce, mágova zbroj, paprsek slabosti†, štít; 2 – neviditelnost, pavučina; 3 – blesk.

† Díky zaměření na školu (nekromancie) je základní TO proti tomuto kouzlu 12 + úroveň kouzla.

Vybavení: Mistrovský těžký palcát, 3 duchovní svitky s *blesky uhranutí*, +2 *škapulíř moudrosti*, *prsten ochrany* +3, *pochodeň odhalení* (a 3 kužílky *kadidla snění*; viz Doplněk 1), *lektvar ochrany před živly (elektřina)*, mystické svitky *rozostření*, *levitace* a *temnota*, duchovní svitky *uvrhni kletbu*, *tvaruj kámen*, *skryj objekt* a *hledej pasti*, 61 zl, čtyři platinové prsteny v hodnotě 200 zl, róby, svatý symbol (obex), přilba, železný klíč (otevívá kufr 1 v oblasti 20 Obnoveného chrámu).

Obvykle se nachází v oblasti 28 Obnoveného chrámu.

Falrint: člověk muž Kou14; N 14; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 14k4+28; žt: 62; iniciativa: +3; rychlost: 30 stop; TZ: 19, dotyk 16, překvapený 16; základní útok: +7; zápas: +7; útok: +7 boj tváří v tvář (1k4/ 19-20, dýka) nebo +10 boj na dálku (1k4/ 19-20, dýka); úplný útok: +7/ +2 boj tváří v tvář (1k4/ 19-20, dýka) nebo +10/+5 boj na dálku (1k4/ 19-20, dýka); rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: neutrální zlo; SV: výdrž +6, reflexy +7, vůle +9; síla 10, obratnost 17, odolnost 15, inteligence 18, moudrost 10, charisma 12.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +23, diplomacie +9, řemeslo (alchymie) +20, skrývání +11, soustředění +19, znalost (mystika) +21; míchání lektvarů, psaní svitků, rychlé kouzlo, úhyb, výroba berel, výroba divotvorných předmětů, výroba hůlek, výroba prstenů, zesílené kouzlo.

Pokud bude mít dvě kola na přípravu, sešle na sebe kouzla *kočičí grácie* a *medvědí houževnatost* (jejich efekty budou trvat 14 minut). S *kočičí grácií* a *medvědí houževnatostí:* 90 žt, iniciativa +5, útok +12 boj na dálku (1k4/

Doplňky

19-20, dýka), úplný útok +12/ +7 boj na dálku (1k4/ 19-20, dýka), SV výdrž +8, reflexy +9, obratnost 21, odolnost 19, soustředění +21, skrývání +13.

Připravená kouzla (4/ 5/ 5/ 5/ 5/ 3/ 3/ 2; základní TO 14 + úroveň kouzla): 0 – najdi magii, mágova ruka, mrazivý paprsek, přečti magii; 1 – hypnóza, magická střela (2), mágova zbroj, štít; 2 – kočičí grácie, medvědí houževnatost*, levitace, ochrana před šípy, pavučina; 3 – zlom magii, ohnivá koule, rychlost, blesk, zmrzlý déšť; 4 – okouzli nestvůru, ledová bouře, mocná neviditelnost, Otilukova nepoddajná koule, kamenná kůže; 5 – kužel mrazu, teleport, zeď síly; 6 – rozvětvený blesk, dezintegrace, pravé vidění; 7 – prst smrti, zrychlený blesk.*

Kniha kouzel: 0 – mystický znak, tančící světla, strnutí, najdi magii, najdi jed, poškod' nemrtvé, záblesk, slyšiny, světlo, mágova ruka, otevři/ zavři, triky, mrazivý paprsek, přečti magii, odolání; 1 – alarm, oživé lano, porozumění jazykům, najdi tajné dveře, vzdoruj živlům, hypnóza, určení, mágova zbroj, štít, spánek; 2 – změň svůj tvar, kočičí grácie, medvědí houževnatost, neviditelnost, levitace, zaměř objekt, ochrana před šípy, přivolej nestvůru II, pavučina; 3 – zlom magii, výbušné runy, ohnivá koule, plamenný šíp, let, rychlost, blesk, tajná stránka, hadí znak, zmrzlý déšť; 4 – okouzli nestvůru, ohnivý štít, ohnivá past, ledová bouře, zlepšená neviditelnost, Otilukova nepoddajná koule, duhový vzor, sledování, kamenná kůže; 5 – kužel mrazu, slabá sférická vazba, poselství, telekineze, teleport, zeď síly, kamenná zeď; 6 – rozvětvený blesk, kruh smrti, dezintegrace, stálý obraz, vlastní obraz, přivolej nestvůru VI, pravé vidění; 7 – prst smrti, menší přání, éterické dveře, vlastní obraz, otoč gravitaci, zahalení.

Vybavení: Nátepníky zbroje +3, malý plášť posuvu, prsten ochrany +3, 5 mystických svítek se zhoubnou proměnou, žezlo zrušení, mystický svitek s odrážením/ odvracením kouzel, prismatickými paprsky, zaklej v kámen, vlastním obrazem a antimagickým polem, lektvar zhojení středních zranění, lektvar liščí mazanosti, lektvar mlžné podoby, 2x dýka, kroužek se třemi klíči (odemykají pokladny v oblasti 4 Obnoveného chrámu), 25 zl, zlatý prsten za 130 zl.

Obvykle se nachází v oblasti 16 Obnoveného chrámu.

Senšok: člověk muž duch Kou9; N 11; nemrtvý střední velikosti (nehmotný); VT: 9k12; žt: 58; iniciativa: +3; rychlost: 30 stop let (dokonalá); TZ: 14, dotyk 12, překvapený 14; základní útok: +4; zápas: +4; útok: +3 boj tváří v tvář (1k6, nehmotný dotyk); úplný útok: +3 boj tváří v tvář (1k6, nehmotný dotyk); SU: dotyk rozkladu, zjevení, telekineze; SA: nehmotný, nezničitelnost, nemrtvý, odolání odvracení +4; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +4, reflexy +5, vůle +6; síla 11, obratnost 8, odolnost -, inteligence 18, moudrost 9, charisma 17.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +18, naslouchání +8, prohledávání +15, řemeslo (alchymie) +12, skrývání +8, soustředění +12, všimání +9, znalost (mystika) +16, znalost (náboženství) +16; bleskové reflexy, mistr kouzel (*magická střela, ohnivá koule, ledová bouře, blesk*), psaní svítek, sesílání v boji, tvrdost, výroba divotvorných předmětů, zlepšená iniciativa.

Proti éterickým protivníkům: TZ 13, dotyk 11, překvapený 13, útok +4 boj tváří v tvář (1k4, nehmotný dotyk) nebo +4 boj tváří v tvář (1k6, *ohnivá hůl*) nebo +5 boj na dálku (1k8/ 19-20, mistrovská lehká kuše s mistrovskými šípkami), úplný útok +4 boj tváří v tvář (1k4, nehmotný dotyk) nebo +4 boj tváří v tvář (1k6, *ohnivá hůl*) nebo +5 boj na dálku (1k8/ 19-20, mistrovská lehká kuše s mistrovskými šípkami).

Dotyk rozkladu (Kou.): Nehmotným dotykovým útokem zraňuje hmotné i éterické bytosti.

Zjevení (Kou.): Dotykový útok je schopný použit jen proti hmotným protivníkům, i když zůstává nehmotný.

Telekineze (Kou.): 1/ kolo jako standardní akce (jako Čar12). Po použití musí čekat 1k4 kola, než ji může znovu použít.

Nehmotný: Zranit ho mohou pouze jiné nehmotné bytosti, zbraně +1 nebo lepší a magie, s pravděpodobností 50%, že bude ignorovat zranění z hmotného zdroje. Může po libosti procházet pevnými předměty a jeho útoky procházejí skrze zbroj. Vždy se pohybuje tiše.

Nezničitelnost (Kou.): Za úspěšného ověření úroveň nemůže být natrvalo zničen, nejsou-li splněny specifické podmínky.

Nemrtvý: Duch je imunní vůči efektům ovlivňujícím mysl, jedům, spánku, paralýze, ochromení a nemocem. Není subjektem kritických zranění, stínového zranění, poškození vlastností, vysátí esence nebo smrti z masivního zranění.

Odolání odvracení (Zvl.): Pro účely odvracení je jeho úroveň 13.

Připravená kouzla (4/ 5/ 5/ 4/ 3/ 1; základní TO 14 + úroveň kouzla): 0 – najdi magii, světlo, mrazivý paprsek, přečti magii; 1 – okouzli osobu, mágova zbroj, magická střela (3); 2 – neviditelnost, Melfiv kyselinový šíp (2), spatři neviditelné, pavučina; 3 – rozostření, ohnivá koule, rychlost, blesk; 4 – ledová bouře (2), fantóm; 5 – přivolej nestvůru V.

Vybavení (vše éterické): Mistrovská lehká kuše, 10 mistrovských šipek, nátepníky zbroje +2, plášť rezistence +1, prsten ochrany +2, ohnivá hůl (9 použití).

Doplňky

Obvykle se nachází v oblasti 26 Obnoveného chrámu.

Pozor, bonusy za kuši a šipky do kuše se nesčítají!

Smigmal Rudoruká: půlork žena Boj5/ Tul2/ Vrh7; N 14; humanoid střední velikosti (půlork); VT: 5k10+10 plus 2k6+4 plus 7k6+14; žt: 87; iniciativa: +7; rychlost: 30 stop; TZ: 21, dotyk 14, překvapený 21; základní útok: +11; zápas: +15; útok: +17 boj tváří v tvář (1k4+6/ 19-20, *dýka vrahů*) nebo +17 boj tváří v tvář (2k6+9/ 19-20 a jed, +1 *obouruční meč*); úplný útok: +17/+12/+7 boj tváří v tvář (1k4+6/ 19-20, *dýka vrahů*) nebo +17/+12/ +7 boj tváří v tvář (2k6+9/ 19-20 a jed, +1 *obouruční meč*); SU: smrtící útok, zákeřný útok +5k6, jed, kouzla; SA: vidění ve tmě 60 stop, únik, hledání pastí, zlepšený neobvyklý úhyb, bonus +3 k záchrannému hodů na jed; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +8, reflexy +12, vůle +3; síla 18, obratnost 16, odolnost 14, inteligence 13, moudrost 11, charisma 7.

Dovednosti a odbornosti: akrobacie +12, naslouchání +10, převleky +4, rovnováha +9, skákání +18, skrývání +19, tichý pohyb +19; bleskový útok, bojové reflexy, pohyblivost, rychlé tasení, specializace ve zbraní (obouruční meč), úhyb, zaměření na zbraň (obouruční meč), zlepšená iniciativa.

Smrtící útok (Zvl.): Jestliže vrah studuje cíl po 3 kola a pak provede zákeřný útok zbraní pro boj tváří v tvář a zraní, útok rovněž oběť paralyzuje (na 1k6+7 kol) nebo přímo zabije. Záchraný hod na výdrž má TO 18 (19 v případě *dýky vrahů*).

Jed (Zvl.): Jed ostří smrti na obouručním meči. Záchraný hod na výdrž TO 20; 1k6 odl./ 2k6 odl.

Známa kouzla (4/ 3/ 2; základní TO 11 + úroveň kouzla, pravděpodobnost selhání seslání mystického kouzla 10%): 1 – *změň svůj vzhled, slyšiny, mlha, přesný úder*; 2 – *temnota, pavoučí šplh, projdi beze stop, nezjistitelné přesvědčení*; 3 – *podvedení, tma tmoucí, nedetekovatelnost*.

Vybavení: *prsten neviditelnosti, ostří smrti jed (1 dávka), +2 mitrilová košile, prsten ochrany +1, amulet přirozené zbroje +1, lektvar kočičí gracie, lektvar hrdinství, lektvar nedetekovatelnosti, lektvar zhojení těžkých zranění, dýka vrahů, +1 obouruční meč, mystické svítky zlepšená neviditelnost a dimenzionální dveře, ocelový klíč (otevřít truhlu v oblasti 15 Obnoveného chrámu).*

Obvykle se nachází v oblasti 15 Obnoveného chrámu.

Trond: zlobr muž Bbr6; N 9; velký obr; VT: 4k8+8 plus 6k12+12; žt: 93; iniciativa: +0; rychlost: 40 stop; TZ: 19, dotyk 9, překvapený 19; základní útok: +9; zápas: +19; útok: +16 boj tváří v tvář (2k8+10/ 19-20, +1 *těžký řemdih*) nebo +9 boj na dálku (1k8+6, mistrovský oštěp); úplný útok: +16/ +11 boj tváří v tvář (2k8+10/ 19-20, +1 *těžký řemdih*) nebo +9/ +4 boj na dálku (1k8+6, mistrovský oštěp); SU: zuřivost; SA: zlepšený neobvyklý úhyb, citlivost na pastí +2; rozměr/ dosah: 10 stop/ 10 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +11, reflexy +3, vůle +3; síla 22, obratnost 10, odolnost 15, inteligence 7, moudrost 10, charisma 9.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +4, šplh +12, všímání +3; drtivý útok, zaměření na zbraň (těžký řemdih), zlepšená zatlačení.

Zuřivost (Zvl.): 2x denně – 113 žt, TZ 17, dotyk 7, překvapený 17, útok +18 boj tváří v tvář (2k8+13/ 19-20, +1 *těžký řemdih*) nebo +9 boj na dálku (1k8+8, mistrovský oštěp), úplný útok +18/ +13 boj tváří v tvář (2k8+13/ 19-20, +1 *těžký řemdih*) nebo +9/ +4 boj na dálku (1k8+8+8, mistrovský oštěp), SV: výdrž +13, vůle +5, síla 26, odolnost 19, šplh +14. Zuřivost trvá 7 kol, pak je barbar vyčerpaný.

Vybavení: +1 *velký těžký řemdih*, 2 velké mistrovské oštěpy, +1 *velká kroužková košile, orlí oči, lektvar zhojení těžkých zranění*.

Obvykle se nachází v oblasti 2 Obnoveného chrámu.

Tuchoš Nalred: člověk muž Knz9/ Zkázosněnec 3; N 12; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 9k8+18 plus 3k8+9; žt: 93; iniciativa: +1; rychlost: 20 stop; TZ: 25, dotyk 11, překvapený 24; základní útok: +8; zápas: +10; útok: +12 boj tváří v tvář (1k8+3, +1 *těžký palcát*); úplný útok: +12/ +7 boj tváří v tvář (1k8+3, +1 *těžký palcát*); SU: mrazení duše, temné znalosti, ovládání nemrtvých 4x denně; SA: tajemství, šilenství; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +9, reflexy +5, vůle +11; síla 15, obratnost 12, odolnost 14, inteligence 14, moudrost 20 (14), charisma 12.

Dovednosti a odbornosti: čarozpyt +19, diplomacie +16, soustředění +17, znalost (mystika) +14, znalost (náboženství) +17; bojové reflexy, drtivý útok, roztínání, zaměření na školu (nekromancie), zaměření na zbraň (těžký palcát).

Ovládání nemrtvých: Má +2 synergický bonus k ovládání nemrtvých, protože má pět stupňů ve znalosti (náboženství).

Mrazení duše (Nad.): Dokáže dotykem způsobit živé bytosti 3k8 bodů zranění. Lze kombinovat s kouzlem *způsob zranění*, ale nepůsobí proti oběti nosící *Tharizdunovu purpurovou róbu*.

Doplňky

Temné znalosti (Nad.): 1x denně může prozradit tajemství bytosti. Cíl si musí hodit záchranný hod na vůli (TO 20), nebo se na 1k3 kola bude chovat jako ochromený.

Tajemství: Nepřirozená vitalita (+3 žt), prokletí moci (sesílá zlá kouzla jako na 13 úrovni), oddanost smrti (+1 TO k efektům smrti).

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 6. Moudrost je 14 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 26.

Připravená kouzla (6/ 8/ 7/ 7/ 6/ 5/ 4; základní TO 18 + úroveň kouzla): 0 – zhoj drobná zranění (2), najdi magii, způsob drobná zranění†, odolání, odhodlání; 1 – zhouba, zastraš†, zhoj lehká zranění, přízeň bohů, ochrana před dobrem, menší zmatek, štít víry (2); 2 – podpora, býčí síla, zhoj střední zranění, dobij†, medvědí houževnatost, magická střela*, duchovní zbraň; 3 – zhoj těžká zranění, nákaza†, zlom magii (2), magické roucho, ochrana před živly, zuřivost*; 4 – zmatek*, zhoj kritická zranění, moc bohů, mocná magická zbraň, jed†, imunita vůči kouzlu; 5 – blesky uhranutí*, spravedlivá moc, usmrcení††, magická odolnost, pravé vidění; 6 – mocné zlomení, zraň†, uzdrav, odpuzení*.*

* doménové kouzlo. *Bůh:* Tharizdun. *Domény:* Šílenství (1x denně lze přidat úroveň šílenství k hodů založenému na moudrosti), Síla (1x denně si lze znovu hodit hod na zranění u zbraň, kouzla nebo schopnosti).

† Díky zaměření na školu (nekromancie) je základní TO proti tomuto kouzlu 19 + úroveň kouzla.

†† Díky schopnosti oddanost smrti je základní TO proti tomuto kouzlu 20 + úroveň kouzla.

Vybavení: +1 těžký palcát, +2 plátová zbroj, mistrovský velký ocelový štít, amulet přirozené zbroje +2, přilba létání (jako křídla), pochodeň odhalení (a 2 kužilký kadidla snění; viz Doplněk 1), lektvar mlžné podoby, duchovní svítek slovo návratu a přivolej nestvůru VI, 232 zl, drahokamy za 4100 zl, róby, svatý symbol (obex), železný klíč (otevívá kufř 2 v oblasti 20 Obnoveného chrámu).

Obvykle se nachází v oblasti 28 Obnoveného chrámu.

Zlobří elitní stráž: zlobří muži Boj6; N 9; velký obr; VT: 4k8+11 plus 6k10+12; žt: různě (viz text); iniciativa: -1; rychlost: 30 stop; TZ: 21, dotyk 8, překvapený 21; základní útok: +9; zápas: +18; útok: +16 boj tváří v tvář (2k9+12, +1 obouruční kyj) nebo +7 boj na dálku (1k8+6, oštěp); úplný útok: +16/ +11 boj tváří v tvář (2k9+12, +1 obouruční kyj) nebo +7/ +2 boj na dálku (1k8+6, oštěp); SA: vidění za šera, vidění ve tmě 60 stop; dosah/ rozsah: 10 stop/ 10 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +11, reflexy +4, vůle +3; síla 22, obratnost 8, odolnost 15, inteligence 6, moudrost 10, charisma 7.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +5, skrývání -11, šplh +5, všímání +5; bleskové reflexy, mocný útok, ostražitost, roztínání, specializace na zbraň (obouruční kyj), tvrdost, zaměření na zbraň (obouruční kyj), zlepšené zatlačení.

Vybavení: +1 velká poloplátová zbroj, +1 velký obouruční kyj, velký oštěp, lektvar zhojení těžkých zranění, lektvar býčí síly, váček noholap, 20 pl, zlatý topaz (hodnota 400 zl).

Obvykle se nachází v oblasti 23 Obnoveného chrámu.

Zlobří stráž: zlobří muži Vá14; N 5; velký obr; VT: 4k8+11 plus 4k10+8; žt: různě (viz text); iniciativa: -1; rychlost: 30 stop; TZ: 20, dotyk 8, překvapený 20; základní útok: +7; zápas: +16; útok: +14 boj tváří v tvář (2k8+9, mistrovský obouruční kyj) nebo +5 boj na dálku (1k8+6, oštěp); úplný útok: +14/ +9 boj tváří v tvář (2k8+9, mistrovský obouruční kyj) nebo +5/ +0 boj na dálku (1k8+6, oštěp); SA: vidění za šera, vidění ve tmě 60 stop; rozměr/ dosah: 10 stop/ 10 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +10, reflexy +1, vůle +2; síla 22, obratnost 8, odolnost 15, inteligence 6, moudrost 10, charisma 7.

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +3, skrývání -12, šplh +2, všímání +3; drtivý útok, tvrdost, zaměření na zbraň (obouruční kyj).

Vybavení: Velká poloplátová zbroj, velký mistrovský obouruční kyj, 2 velké oštěpy, lektvar zhojení těžkých zranění, lektvar medvědí houževnatosti, lektvar ochrany před energií (oheň), 200 zl, zlatý topaz (hodnota 400 zl).

Obvykle se nachází v oblastech 2 a 3 Obnoveného chrámu.

Zuzana Karunová: lidská žena Knz8/ Tul2/ Zkázosněnec 3; N 13; humanoid střední velikosti (člověk); VT: 8k8+8 plus 2k6+2 plus 2k8+6; žt: 70; iniciativa: +3; rychlost: 40 stop; TZ: 18, dotyk 14, překvapený 15; základní útok: +9; zápas: +12; útok: +9 boj tváří v tvář (6, 3 chapadla z menší chapadlová hůl) nebo +12 boj tváří v tvář (dotyková kouzla); úplný útok: +9 boj tváří v tvář (6, 3 chapadla z menší chapadlová hůl) nebo +12/ +7 boj tváří v tvář (dotyková kouzla); SU: mrazení duše, temné znalosti, ovládání nemrtvých 2x denně, zákeřný útok +1k6; SA: démonická pravá noha, tajemství, únik, šílenství, hledání pastí; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +10, reflexy +9, vůle +10; síla 16, obratnost 17 (12), odolnost 12, inteligence 10, moudrost 17, charisma 8.

Doplňky

Dovednosti a odbornosti: naslouchání +5, prohledávání +3, skákání +13, skrývání +7, soustředění +16, šplh +9, tichý pohyb +8, všímání +5, znalost (mystika) +11, znalost (náboženství) +16; ostražitost, pohyblivost, úhyb, velká výdrž, výroba divotvorných předmětů, zaměření na školu (nekromancie).

Ovládání nemrtvých: Má +2 synergický bonus k ovládání nemrtvých, protože má pět stupňů ve znalosti (náboženství).

Mrazení duše (Nad.): Dokáže dotykem způsobit živé bytosti 3k8 bodů zranění. Lze kombinovat s kouzlem *způsob zranění*, ale nepůsobí proti oběti nosící *Tharizdunovu purpurovou róbu*.

Temné znalosti (Nad.): 1x denně může prozradit tajemství bytosti. Cíl si musí hodit záchranný hod na vůli (TO 20), nebo se na 1k3 kola bude chovat jako ochromený.

Démonická pravá noha (Zvl.): Démonická pravá noha je dlouhá a ohebná. Zvyšuje Zuzaninu rychlost o 10 stop (viz výše) a poskytuje mu způsobilostní bonus +5 na ověřování šplhání a skákání (více informací viz rámeček Stinné stránky démonických implantátů strana 147).

Tajemství: Nepřirozená vitalita (+3 žt), oddanost smrti (+1 k TO k efektům smrti).

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 5. Moudrost je 12 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 22.

Připravená kouzla (6/ 8/ 7/ 6/ 5/ 4/ 3; základní TO 16 + úroveň kouzla): 0 – *zhoj drobná zranění (2), najdi magii, oprava, přečti magii, odhodláni*; 1 – *zhouba, požehnání, zastrašř, rozkaz, zhoj lehká zranění, přízeň bohů, menší zmatek**, *štít víry*; 2 – *býčí síla, zhoj střední zranění, dobijř, medvědí houževnatost, magická střela**, *ticho, duchovní zbraň*; 3 – *výbuch síly**, *nákazař, zhoj těžká zranění, zlom magii, magické roucho, ochrana před živly*; 4 – *zhoj kritická zranění, moc bohů, Otílukova nepoddajná koule**, *jedř, přivolej nestvůru IV*; 5 – *blesky uhranutí**, *rozptyl dobro, usmrceniřř, magická odolnost*; 6 – *zraňř, uzdrav, fantómřř**.

* doménové kouzlo. *Bůh:* Tharizdun. *Domény:* Šílenství (1x denně lze přidat úroveň šílenství k hodů založenému na Moudrosti), Síla (1x denně si lze znovu hodit hod na zranění u zbraně, kouzla nebo schopnosti).

ř Díky zaměření na školu (nekromancie) je základní TO proti tomuto kouzlu 17 + úroveň kouzla.

řř Díky schopnosti oddanost smrti je základní TO proti tomuto kouzlu 18 + úroveň kouzla.

Vybavení: *Menší chapadlová hůl* (viz Doplněk 1), +2 *kožená zbroj, prsten ochrany +1, prsten beranidlo* (50 použití), 78 zl, zlatý prsten se safírem za 550 zl, *Tharizdunova nachová róba*, róby, svatý symbol (obex), železný klíč (otevírá kufř 4 v oblasti 20 Obnoveného chrámu).

Obvkle se nachází v oblasti 29 Obnoveného chrámu.

Ohnivě ohnisko

Imix, pric zlých ohnivých elementálů: N 14; gigantický elementál (ohnivý, sférický); VT: 36k8+180; žt: 342; iniciativa: +14; rychlost: 60 stop; TZ: 26, dotyk 16, zaskočený 16; základní útok: +27; zápas: +47; útok: +33 boj tváři v tvář (6k6+14/ 17-20 a 1k6 oheň, gigantický +2 *ohnivý obouruční meč*) nebo +33 boj tváři v tvář (3k8+8 a 2k8 oheň, úder); úplný útok: +33/+28/+23/ 18 boj tváři v tvář (6k6+14/ 17-20 a 1k6 oheň, gigantický +2 *ohnivý obouruční meč*) nebo +33 boj tváři v tvář (3k8+8 a 2k8 oheň, úder); SÚ: vzplanutí, kouzelné schopnosti; SA: vlastnosti elementála, SZ 10/-, imunita vůči ohni, citlivost na chlad, MO 20; rozměr/ dosah: 20 stop/ 20 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +19, reflexy +30, vůle +18; síla 26, obratnost 31, odolnost 20, inteligence 20, moudrost 18, charisma 18.

Dovednosti a odbornosti: diplomacie +13, naslouchání +39, odhad úmyslů +13, předstírání +18, skrývání -2, soustředění +20, všímání +40, zastrašování +19, znalost (mystika) +20, znalost (náboženství) +20, znalost (sféry) +20; boj poslepu, bojové finesy (úder), bojové reflexy, bojový střeh, drtivý útok, pohyblivost, roztínání, úhyb, velká výdrž, vířivý útok, zacházení s válečnou zbraní, zlepšená iniciativa, zlepšený kritický zásah (obouruční meč), železná vůle.

Vzplanutí (Zvl.): Protivníci zasažení Imixovým útokem úderem musí uspět v záchranném hodů na reflexy (TO 33) nebo vzplanou. Oheň hoří 1k4 kola (viz Vzplanutí, strana 303 *Průvodce Dějmistra*). Hořící bytost se může pohybu rovnou akcí uhasit. Bytosti, které Imixe zasáhnou přirozenými zbraněmi nebo úderem beze zbraně dostanou zranění ohněm tak, jako by je Imix zasáhl útokem úderem, a rovněž si musí hodit záchranný hod na reflexy, jinak vzplanou. TO záchranného hodů je založeno na odolnosti.

Vlastnosti elementála: Imunní vůči jedu, efektům *spánku*, paralýze a ochromení. Není cílem flankování ani kritických zranění a nemůže být vzkřišen ani vstát z mrtvých. Vidění ve tmě 60 stop. Nepotřebuje jíst, spát ani dýchat.

Imunita vůči ohni (Zvl.): Bez ohledu na výsledek záchranného hodů utrpí o 50% větší zranění od útoků chladem.

Doplňky

Kouzelné schopnosti (Kou.): Po libosti – *ohnivá koule* (zranění 10k6, TO 18), *ohnivá zed'* (zranění 2k4, 1k4 nebo 2k6+15, TO 19); 1x denně – *vyvolej elementála* (jeden starší ohnivý elementál, 1k3 obrovský ohnivých elementálů, 1k3 ifritů, 1k6 salamandrů nebo 3k6 ohnivých mefitů). Vše jako Čar15.

Vybavení: gigantický +2 ohnivý obouruční meč.

Ovykle se nachází v oblasti 9 Ohnivého ohniska.

Maliskra: ohnivý poloelementál/ polomedúza žena Knz5/ Zkázosněnec 1; N 12; sférik střední velikosti (oheň, sférický); VT: 6k8+6 plus 5k8+5 plus 1k8+4; žt: 71; iniciativa: +4; rychlost: 20 stop; TZ: 27, dotyk 14, překvapený 23; základní útok: +9; zápas: +9; útok +13 boj tváří v tvář boj tváří v tvář (1k4/ 19-20, zakřivený nůž) nebo +13 boj tváří v tvář (1k4 a jed, hadi) nebo +14 boj na dálku (1k6+1/ x3, +1 krátký luk); úplný útok: +13/ +8 boj tváří v tvář (1k4/ 19-20, zakřivený nůž) a +8 boj tváří v tvář (1k4 a jed, hadi) nebo +14/ +9 boj na dálku (1k6+1/ x3, +1 krátký luk); SU: zkamenění, jed, ovládání nemrtvých 6x denně, kouzelné schopnosti; SA: tajemství, imunní vůči chorobám a ohni, šílenství, bonus +4 k záchranným hodům na jed; rozměr/ dosah: 5 stop/ 5 stop; přesvědčení: chaotické zlo; SV: výdrž +7, reflexy +10, vůle +13; síla 10, obratnost 19, odolnost 12, inteligence 12, moudrost 18 (15), charisma 17.

Dovednosti a odbornosti: diplomacie +5, odhad úmyslů +6, předstírání +12, převleky +12, skrývání +6, soustředění +8, tichý pohyb +11, všímání +11, zastrasování +5, znalost (mystika) +14, znalost (náboženství) +14; bleskové reflexy, míření, přesná střelba, zaměření na školu (nekromancie), zbraňové finesy.

Ovládání nemrtvých: Má +2 synergický bonus k ovládání nemrtvých, protože má pět stupňů ve znalosti (náboženství).

Zkamenění (Nad.): Trvalá proměna v kámen, dosah 30 stop, záchranný hod na výdrž TO 16 zruší.

Jed (Zvl.): Hadi. Záchranný hod na výdrž TO 14; 1k6 sil./ 2k6 sil.

Kouzelné schopnosti (Kou.): 1x denně – *hořící ruce* (TO 14), *stvoř plamen* (TO 15), *planoucí koule* (TO 15), *ohnivá zed'* (TO 17), *ohnivý štít* (TO 17), *semínka ohně* (TO 19); vše jako Čar12, TO = 13 + úroveň kouzla.

Tajemství: Nepřirozená vitalita (+3 žt).

Šílenství (Zvl.): Úroveň šílenství 3. Moudrost je 15 pro všechna ověřování mimo ta spojená s bonusovými kouzly a určování TO, pro která se počítá 21.

Připravená kouzla (5/ 6/ 5/ 4; základní TO 15 + úroveň kouzla): 0 – *zhoj drobná zranění, najdi magii, způsob drobná zranění†, přečti magii, odolání*; 1 – *požehnaní, rozkaz, zhoj lehká zranění, přizeň bohů, způsob lehká zranění†**, *štít víry*; 2 – *býčí síla, dobij†, medvědí houževnatost, znehybni, roztráti†**; 3 – *slepota/ hluchota, náказа†**, *zlom magii* (2).

* doménové kouzlo. *Bůh:* Tharizdun. *Domény:* Šílenství (1x denně lze přidat úroveň šílenství k hodům založenému na moudrosti), Ničení (smeť 1x denně, +4 útok, +2 zranění).

† Díky zaměření na školu (nekromancie) je základní TO proti tomuto kouzlu 16 + úroveň kouzla.

Vybavení: *Oko zapomnění* (viz Doplněk 1), +1 krátký luk, +1 kroužková košile, +1 velký ocelový štít, *šplhací lano*, *černá kadidelnice* (a 3 kuličky kadidla snění; viz Doplněk 1), *pochodeň odhalení* (a 3 kužilký kadidla snění; viz Doplněk 1), zahnutý nůž, 20 šípů, 81 zl, železný klíč (otevřítá kufř 5 v oblasti 20 Obnoveného chrámu), róby, svatý symbol (obex).

Ovykle se nachází v oblasti 9 Ohnivého ohniska.

Doplněk 4: Hráčské materiály

Dva materiály na následujících stránkách pochází z deníků kněžích Geynora Tona (pobývajícího ve Vodním hradu) a Hedraka (nacházejícího se ve Vnějších okruhu).

Materiál číslo 1 (deník Geynora Tona) dej hráčům poté, co postavy otevřou truhličku v oblasti 30 Vodního hradu.

Materiál číslo 2 (Hedrakův deník) dej hráčům ve chvíli, co ho objeví v místnosti 19 Vnějšího okruhu.

Je povoleno tyto materiály okopírovat výhradně pro vlastní potřebu.

Doplňky

Výňatky z deníku Geynora Tona

Netvrším, že plně rozumím záměrům Velké církve a mistrů všepohlčení. Jejich společenství s těmito páchnoucími primitivy je jedna z věcí, které mne překvapují. Domníval jsem se, že my jsme oblíbenci Temného pána. Kdo pak ale jsou tato šupinatá zvířata, aby nám říkala, co máme dělat? To není důležité, brzy toto prokleté městečko opustíme a už se nebudu muset mačkat ve mlýně s bestii.

Budiž zničen, Homlete. Svou krátkou návštěvu zde jsem si opravdu neužíval. Na druhou stranu jídlo servírované Chatrilon bylo vynikající. Výtečně nakládaná zvěřina. Čím byla upravená? Možná že až povraždíme všechny lidi na tomto místě, odhalím tajemství její úpravy. Bude to velký den. Starší oko živlů budiž pochváleno!

Jak zkázosněnci předpověděli, nalézají se zde, pod jezírkem v jeskyni, **temný obelisk.** Zjistili jsme, že pod jezírkem byla šachta s falešným dnem, uzavřená po mnoho let. Jakmile byla uzávěra proražena, voda z jezírka otekla dolů do úžasné jeskyně vyplněné moci našeho milovaného **Pána pánů.** Velkolepý den!

Voda z potoka byla zjevně obrácena do šachty, aby vyplnila jezírko a skryla ho před nehodnými očima!

Temný bůh skutečně musel vnuknout tak podivuhodný plán, byť byl jistě vykonán až po jeho nespravedlivém uvěznění. Budiž tvé jméno, které provoláváme, Temný pane, jednou vdechneme nový život do tvé nejzasloužilejší víry. Jakmile budeš osvobozen, vše uvedeš do pořádku a ti, kteří si to nejvíc zaslouží, potkají svůj krutý, krutý osud. Požehnaná zkáza!

Obdivuji dovednosti našich **osvícených předchůdců,** kteří vytvořili Obelisk k počtě a spojení s Temným pánem. Muselo se jednat o úžasné, opojné dny, ve kterých žili. Pod vedením mistra Taqa jsme vyzvedli pozůstatky našeho ztraceného dědictví. Starší oko všech živlů budiž pochváleno!

Běda! Odpudivý tvor! Jaký osud nás to potkal? Musí jít o zkoušku seslanou na nás shůry – nyní se musíme obejít bez vedení mistra Taqa, nechť jeho duše spočívá s Temným bohem v chladném objetí nicoty nyní a navždy.

Oh, krutý, zlomyslný osud – nehledám svůj rozsudek ve spárech nějakého draka.

Ale Gungaš je také mrtvý. Nenávídím ho – přede dvěma dny ukradl mé jídlo, a šlo o vynikající vařené vejce a delikátní **Tašiho kořeněný bochánek.** Vezmi si jeho duši, Temný pane, a zdrť ji pohrdavě svou patou.

Vypadá to, že jsme zde nějaký čas uvěznění. **Festrat** nedokáže přesvědčit gnolly ke koordinovanému útoku na bestii – ne potom, co se stalo přede dvěma dny. Myslím, že se nám drak směje. Vynikající zábava, bestie, ale jednou za to zaplatíš svou duší! Nyní se Festrat ukrývá u obelisku a nestvůry. Budeme zde pokračovat ve své práci, ale nakonec nám dojde jídlo. Možná máme žít jako zdejší rozkošní ghúlové. Nebo možná lze gnollí maso nějak ochutit, aby bylo požitelné.

Doplňky

Výňatky z Hedrakova deníku

Představte si mé překvapení, když jsem zjistil, že Pán Iuz, kterému jsem až do teď věrně a úspěšně sloužil, nebyl skutečnou silou za Chrámem živelného zla. Dokonce i jeho spojenec, démonka Zugtmoj, byla pouhým pěšákem. Zjistil jsem, že skutečnou mocí byl kult Staršího oka všech živlů a za ním Tharizdunův kult. Konečně záležitost hodná mých schopností a dovedností. Konečně jsem objevil cestu k nevýslovné moci. Kultu vládnou zkázosněnci a Triáda je vládci zkázosněnců. Připojím se k nim a případně se budu moci stát skutečným nejvyšším knězem samého Temného boha – Prvním.

Za dobu svého pobytu zde jsem si získal nemalý respekt – poznají velikost, když ji vidí. Byla mi svěřena chapadlová hůl, odznak mého postavení, a vláda nad Větším chrámem ve Vnějších okruhu. Brzy postoupím mezi zkázosněnce ve Vnitřním okruhu.

Během doby mé služby jakožto vrchního velitele Chrámu živelného zla jsem nespatriil mocnějšího služebníka zla, než byl Krásný Laret. Iuz, Zugtmoj a dokonce Lolth rozeznali jeho moc. Přestože zemřel při obraně Vodního hradu, přivedl jsem ho zpět k životu – leč zohaveného. Věřím, že stále žije v Nulbu, přestože ví, že kult Staršího oka všech živlů by kryl náš útěk z oblasti, když Chrám živelného zla padl. Možná je dnes šilený. Jaká ztráta.

Když jsem byl informován, že zkázosněnci vyslovili prorocství o Šampiónu Živelného zla, tom, kdo by dokázal obnovit moc Chrámu živelného zla, samozřejmě jsem předpokládal, že jde o mne. Představte si mé překvapení, když jsem zjistil, že to nejsem já. Nicméně věřím, že jsem ten, kdo je předurčen Šampióna najít a být jeho patronem. Nebo možná jejím patronem? Musím se spojit s Tessimon.

Tessimon z Ohnivého chrámu včera přišla do Vnějšího okruhu. Vyzkoušeli jsme ji ve Větším chrámu a zjistili, že se nejedná o Šampióna. Stále touží po moci a opět se mne pokusila svést, aby ji získala. Seznámil jsem ji s ďábelským zařízením. Nyní bude mít celou dobu démonického pomocníka – dostala moc, po které toužila, i když předpokládám, že jen stěží přežila proces.

Zugtmoj a Iuz stvořili artefakt známý jako Oko zlaté smrti, aby jim pomohl vytvořit živlová ohniska hluboko v podzemí. Dnes vím, že jim bylo prozrazeno tajemství, jak tak učinit, skrze agenty zkázosněnců. Přestože bylo Oko zlaté smrti zničeno (a přitom se zhroutilo podzemí a uzavřela ohniska), kult Temného boha má artefakt, kterého bylo Oko pouhou kopií. Nazývají jej Oko zapomnění a byl vzat do Chrámu živelného zla, aby pomohl s odkrytím ohnisek.

Přestože zkázosněnci vzali Oko s sebou, jiná kopie jménem Oko stříbrné smrti stále spočívá v Černé cystě za nachovým závojem.

Mí nepřátelé, kouzelník Falrint a jeho společníci Smigmal Rudoruká, jsou na živu. Radostně jsem předpokládal, že zemřeli při pádu Chrámu živelného zla. Dnes pracují se zkázosněnci na vykopávkách nižších pater starého chrámu, zjevně protože znají přímý tajný vstup do třetího patra. Temný bůh nechť je vezme! Jsou připraveni zradit zkázosněnce a zničit všechny naše plány. Pokud by někdo naslouchal mé moudrosti, Falrintova hlava by stála na policičce vedle mé vany.

Žezlo síly a prsteny silové zbroje čekají v Černé cystě na Šampióna Živelného zla jako dary Temného boha a symboly jeho přijetí Šampióna.

Nyní věřím, že Šampiónem Živelného zla je Krásný Laret. Právě včera Satau (nás ilithidí věštec) potvrdil, že mé podezření je pravdivé. Proto jsem použil chapadlovou hůl ve Větším chrámu, abych se přepravil přímo do Vnitřního okruhu. První z Triády mi udělil slyšení a já mu řekl o svých podezřeních a jejich potvrzení Satauem. První mi odpověděl, že mou odměnou bude místo mezi zkázosněnci, jakmile Tharizdun opět bude kráčet po světě.

Zlo neumírá

Před lety poslali chrabří hrdinové obyvatele Chrámu živelného zla na smrt. Dnes opět ze stínů kdysi opuštěného chrámu našeptávají temné síly – síly mnohem záladnější a nebezpečnější, než si kdokoli přičetný dokáže představit. Zlo znovu povstalo, aby ohrožovalo vesnici Homlet.

Postavy válčí s mocí temnot v Homletu a okolí, a před dosažením ohnivého finále si razí svou cestu stovkami lýtých střetů. *Návrat do Chrámu živelného zla* byl vytvořen jako podklad pro plnohodnotnou kampaň a provede postavy ze 4. úrovně až na úroveň 14.

Toto luxusní dobrodružství je založeno na původním *Chrámu živelného zla* (vydán roku 1985) a dalších klasických dobrodružstvích. Nicméně žádné z těchto děl není nutné k tomu, aby bylo možné hrát toto dobrodružství.

Dějmistr k odehrání dobrodružství také potřebuje *Příručku hráče*, *Průvodce dějmistra* a *Bestiář*.