

PRVNÍ ČÁST

Úvod

„Na okrajích nicoty spí Prastaří, bytosti starší a mocnější než bohové - aby si, až se probudí, vzali zpět, co jim po právu patří. Ten rozpor mezi skutečnostmi, které jsou nám nyní odhaleny a mezi jistotami, ve kterých jsme vyrůstali, nemohou vést k ničemu jinému, než k šílenství....“

Kapitola 1: O Ingensonovi před Lighet

Náš příběh začíná u ne příliš talentovaného ale o to více ambiciozního kouzelníka Ingensona, který, zjednodušeně řečeno, zasvětil svůj život získání moci. Tam kde mu scházel talent, alespoň přebývala arogance.

Z různých zdrojů si postupem času poskládal obrázek o pradávném kultu. Pravda, nezjistil mnoho, ale i to málo, co objevil, slibovalo téměř splněný sen. Tajemným vzýváním mocností počínaje, věčným životem konče. Dlouhé roky pátral a po cestě se dostal do mnoha slepých uliček. Občas získal něco mocného (**podivné teleportační zrcadlo**), nicméně nikdy nic, co by seriózně ukojilo jeho touhy. I na Ingensona se však nakonec usmálo štěstí.

Daleko na severu objevil menší ostrůvek Steeri se sopkou, která mimo aktivní činnosti skrývala i spletitý jeskynní systém. Už u vstupu do jeskyně věděl, že našel něco mimořádného. Prvních pár dnů však pátral bez úspěchu a když už si začínal myslet, že je toto jen další epizoda z velké série selhání, náhodou objevil v jedné ze zapadaných chodeb průchod dál a schody kamsi hluboko, hluboko dolů.

Tam nejprve narazil na mnoho podivných nástěnných maleb a čím déle se zdržoval, tím více ve vzduchu začínal cítit zbytkové stopy po pradávné magii. Rozhodl se zde tedy zůstat na trvalo a pohroužil se do studia, doufaje, že dojde na taje tohoto kultu. Postupem času toto místo začal považovat za studnici a kolébku moci. A měl pravdu. Krom mnoha mocných rituálů na vyvolávání démonů objevil i něco, co se opravdu zdálo být návodem na získání věčného života.

Jak už to ale u takových povah bývá, Ingenson byl velmi paranoidní. Báł se, že když toto bájně místo objevil on, může se to logicky povést i někomu dalšímu. A dělit se o něco takového, to prostě nechceš. Jal se tedy udělat z jeskynního systému v horním patře smrtónosné místo. V něčem mu pomohla příroda, něco vymyslel sám. To vše proto, aby taková koncentrace nebezpečností odradila od vstupu kohokoli dalšího.

Přiznejme si, tento plán však nebyl z Ingensonových nejlepších. Možná sice odstránil pár potenciálních badatelů jako je on sám, ale s jednou skupinou nepočítal. Dobrodruhy. Nic totiž nefunguje jako lepší pozvánka do vaší jeskyně než vystrašený vesničan z nedaleké vesnice, který se tam bojí chodit.

Zanedlouho se pověst o jeskyni, kde umírají bájní hrdinové, začala roznášet (nejen, ale hlavně) v hospodských kuloárech... Což tak akorát vedlo k postupnému zvyšování hrdinské aktivity v okolí Ingensonova nového domova. Ingenson tedy pochopitelně začal být čím dál vystresovanější a paranoidnější. Díky svým nástrahám sice vyhrával nad chtivými dobrodruhy, nicméně situace se stávala neudržitelnou. Začátkem konce se pak stala tajná chodba, o které ani Ingenson nevěděl a přišel tak, chudák, málem o holý život, když se mu jedna z družin dostala téměř až do zad. To se už nemohlo opakovat! Bylo nutno zakročit. Neměl dostatek klidu na studium, ale zato měl opravdu strach. K objevení věčného života

ještě nebyl tak blízko, aby se na něj mohl spoléhat a proto se rozhodl využít jiný z rituálů, který rozklíčoval z nástěnných maleb. Výsledek totiž sliboval mocného démona-ochránce, který by sloužil bezvýhradně svému pánu a to díky použití pokrevní magie.

Mimo jiné na tento rituál potřeboval těhotnou dívku, jejíž lůno by se stalo „branou“ průchodu démona do naší sféry bytí. Její plod by byl nahrazen oním démonem a vyvolání by proběhlo skrz porod. Dívka by se tak stala „matkou“ oné věci a čaroděj otcem. Tím by tak vzniklo teoretické pokrevní spojení mezi všemi třemi (s přežitím ženy se samozřejmě nepočítalo), kterým by byla zaručena démonova poslušnost (*nebo alespoň tak si to Ingenson z obrázků vyložil...*).

Kapitola 2: O Ingensonovi s Lighet

Nějakou dobu trvalo, než se ve vesnici na druhé straně ostrova objevila dívka jménem Lighet, která se, sic ovdovělá, dostala do šťastného očekávání. Hned jak se to Ingenson dozvěděl, nelenil a započal plán. Dívce začal nadbíhat a přesvědčil ji, že k ní zahořel ušlechtilými city. Ta se do něj tedy jako do zcestovalého fešáka zamilovala a odešla za ním do jeskyně.

Ingenson na Lighet následně provedl první část rituálu, který měl v zásadě přeměnit její plod v démona s tím, že jí namluvil, že se jedná o ochranné zaklínadlo, aby ona i dítě byli v pořádku. Rituál se však povedl až moc. Rozuměj, čaroděj měl prostě fatál. **A tak byl místo démona do Lighet přivolán prastarý sort-of-cthulhu bůh.** (pozn. autora: O což se mimochodem celou dobu neúspěšně snažil onen dávný kult, nicméně místo boha marně přivolávali pouze nižší demony - jeden z nich, Kraken, ještě stále žije ve vodě pod horním patrem stejně jako kokony s Mindflayery. To chudák Ingenson ale nemohl z maleb pochopit). Co se vlastně čaroději povedlo, zjistil ale až později, zatím věřil tomu, že jde vše podle plánu.

Lighet samotná netušila, co přesně se stalo, ale pocítila, že je něco jinak. Věřila však, že je to dobré „jinak“, protože ochranné zaklínadlo že ano. A tak si šťastně žili. Ona v očekávání dítěte, on v očekávání démona. Lighet se, přesvědčená o Ingensonově nekonečné lásce, starala o jejich malou, temnou domácnost a čím dál tím víc se těšila na příchod (teď už jejich společného) dítěte.

Díky pomoci, kterou s osobou Lighet Ingenson získal, se mohl ještě víc pohroužit do studia, protože už se více nemusel starat o přízemní starosti svého života. Díky tomuto času navíc se mu jednoho večera po dlouhých měsících podařilo zjistit tajemství věčného života tak, jak o něm hovořil tajemný kult. Konstelace opakující se jednou za stovky let byly zrovna na svém místě a tak se přenadšený Ingenson rozhodl rituál provést. Lighet řekl, ať se drží dál, a ta se tedy rozhodla potulovat po jeskyni.

Osud tomu ale nechtěl a zrovna v této době se další z lačných skupin dobrodruhů rozhodla, že Ingensonova jeskyně je tím pravým začátkem jejich zářné kariéry. Jelikož byli ale i docela schopní, objevili v jeskyni stopy po dívce, která se tudy potulovala a rozhodli se je sledovat. Lighet je tak celá nešťastná a vyděšená omylem provedla téměř celým podzemím, když si uvědomila, že je sledována a chtěla jen utéct. Netušila, jak si s hordou „hrdlořezů“ za svými zády poradit a byla v koncích a tak se rozhodla přece jen doběhnout za Ingensonem (*tím, že tam vběhne, toho přece nemůže zas až tak moc zkazit no ne? V jeskyni je to přece teď velký špatný!*). Narušila ale jeho rituál právě v době, kdy měl získat věčný život a udělala to tak nešťastně, že ho získala místo něj. Ingenson byl rozrušený. Nejenže zkazila něco, co už za svůj život nebude schopen provést znovu, protože vesmír, ale navíc úplně zbytečně. Jak

totiž záhy zjistil, družina se nakonec nedostala až dolů. Měl sto chutí jí zabít a asi by to byl i udělal, kdyby nebyla... no... nyní už nesmrtelná. Nezbyvalo mu tedy než čekat na svého vymodleného démona-ochránce. Od té doby to mezi nimi ale nebylo už jako dřív.

Konečně nastal čas a vše se zdálo, že jde podle očekávání. To ale jen do doby samotného porodu, kdy s každým dalším potlačením bylo jasné, že je něco hrozivě špatně. Místo démona totiž začalo z Lighet vycházet obří kožovité vejce tmavě šedozelené barvy, obalené žlutým slizem, které hrozivě pulzovalo. *(zní to skoro až fantaskně, nicméně tohle je nejbližší popis, který by byl Ingenson ochotný poskytnout, kdyby o tom chtěl někdy nedejbože mluvit... jakože nechtěl!)*. Jakmile mu tahle věc vypadla do rukou, celý paralyzovaný děsem ji upustil. V tu chvíli se ukázalo, že to, co vypadá jako kůže, je vlastně podivný druh skořápky, která se na určitých místech při dopadu odlomila na několik kusů, které vystřelily odrazem kamsi pryč *(pozn. Autora: konkrétně do devíti různých světů viz mytologie)*.

Bez nejmenšího tušení, co to proboha je, ale s vědomím, že to určitě bude hodně špatný, rychle odskočil. Spíš než vědomě, intuitivně sebral poslední zbytky přičetnosti, aktivoval zrcadlo a prohodil jím vejce i s nesmrtelnou Lighet pryč do nicoty. Po tomhle traumatu získal Ingenson nový životní cíl. Za prvé zničit tohle místo a následně dělat, že se nic z toho nikdy nestalo. Rozhodl se tedy spodní patro zapečetit do té doby, než najde způsob, jak celé tohle místo zničit i se zrcadlem. Navíc rozdělil svou životní sílu, schoval propriety k zrcadlu a zapastil to tak, aby nikdo (i kdyby byl tak hloupý) nedokázal Lighet náhodou osvobodit *(protože za prvé bůh a za druhé si to ani ta prokletá husa nezaslouží...)* a hermeticky uzavřel vchod dolů.

Jelikož už ale dávno víme, že to byl prostě prvotřídní smolař, při pokusu sehnat dostatek trhavin, které by to tady ukončily jednou provždy, jedna z nich ukončila Ingensona jednou provždy... *Tedy do doby, než se nějaký hlupák pokusí dostat Lighet ven a spustí se tak ozvěny jeho duše.*

Kapitola 3: O Lighet bez Ingensona

A co na to Lighet? Upřímně, když z vás místo očekávaného růžolícího dítěte vyleze hnusovejce, zanechá to na vás jisté šrámy. V tomto případě se prostě zbláznila. Na jednu stranu k vejci cítila neuvěřitelný odpor, na druhou *věděla*, že to je její dítě! Šok byl ovšem tak velký, že omdlela. Jaké bylo její překvapení, když se probrala uprostřed temné prázdnoty pouze ve společnosti svého "dítěte", které ovšem nyní bez kontaktu s jakoukoli realitou přestalo pulsovat a dostalo se tak do jakési hibernace. Na úrovni určité podivné telepatie spolu ale mohli komunikovat.

Jediným Lighetiným kontaktem s realitou bylo jakési okénko, neboli druhá strana zrcadla, odsud ovšem neprůchozí. Roky běžely dlouho a Lighet se čím dál tím víc pohroužela do bezmoci a nenávisti. Až jednou vymyslela plán! Díky spojení se svým božským cthulhu synkem se naučila spoustu věcí. Takových, které by za normálních okolností asi žádný smrtelník nepochopil. Jednou z nich byla i znalost toho, jaké možnosti skýtají jiné reality.

Za prvé nutně potřebovala, aby se její syn začal opět plně probouzet, což skrz hermetickou uzavřenost a bez kontaktu s žádnou realitou nebylo možné. Za druhé chtěla, aby byl kompletní, takže potřebovala získat zpět veškeré části, které chyběly na jeho skořápce (naprosto iracionálně). Proto se rozhodla pomocí obrovského množství času a znalostí rozštěpit reality skrz zrcadlo a doufat, že alespoň v některé se najde někdo, kdo jí dokáže pomoci *(pozn. autora: všechny naše družiny, kdy každá má svou realitu a ty se odehrávají zároveň)*.

Začátek dobrodružství

Celé dobrodružství začíná zhruba 70 let po událostech okolo Ingensona. Nedávná aktivita sopky mimo jiné způsobila i to, že jeden z otřesů poničil Ingensonův obrazec u dveří, tudíž byla porušena část hermetického uzavření. To má za následek dvě věci. První - Lighet může, ač sama neví jak, konečně slabě s někým navázat kontakt (viz dál obraz v ohni). Druhou - vejce začíná, i přesto že je stále v hibernaci, trochu působit na své úlomky, které se tak pomalinku probouzí k životu ve světech.

Co tedy postavy na začátku ví? (*Poslední měsícsvit*)

K měsícsvitu je přiřazená kůže.

“Přijde vám to už jako věky, co jste se nalodili na tu rozhrkanou bárku. Postupně jste míjeli menší a menší ostrovy, které se od sebe čím dál víc vzdalovali. S každým dalším jste byli přesvědčení, že tady už musí ležet cíl vaší cesty, protože nic vzdálenějšího přece nemůže existovat. Ještě pár mil a narazili byste na konec světa. A přesto jste pluli dál. Moc vám na náladě nepřidával ani fakt, že se postupem času někam vytratila noc. Iritující permanentní světlo se vám vdíralo za oční víčka ve chvílích, kdy jste si chtěli nekonečnou plavbu alespoň zkrátit spánkem. Už jste přestávali věřit, že ten ostrov existuje. Možná je to jen mýtus...”

“Nakonec jste ale na obzoru spatřili menší ostrov, jehož středu vévodí sopka tyčící se vysoko do výšky. Dorazili jste do cíle. Ostrov Steeri. Místo, které překvapivě nevypadá tak necivilizovaně, jak byste čekali od něčeho ležícího na samém konci světa.”

“V přístavu už na vás čekal muž, jemuž jste od Asbjørna měli v bezpečí dovézt zásilku. Převzali jste odměnu a začali plánovat cestu zpět. Nemilým překvapením se stalo, že kapitán vaší lodě jakožto místní zrovna plánoval pauzu doma a vy jste zjistili, že další lod’ bude k dispozici nejspíš až za několik týdnů. Museli jste se tedy začít smířovat s faktem, že jste v téhle bohy zapomenuté díře na nějakou dobu uvěznění.”

“Dokud jste měli za co pít, dalo se to v téhle díře vydržet. Udělali jste si pár známých, se kterými jste sdíleli mizérii tohoto místa a vyměnili pár mýtů a historek. Všeobjímající nuda obohacená o pár otřesů z místní sopky a krátící se zásoby ve vás ale čím dál tím víc vyvolávali touhu po akci a dobrodružství. A tak když už jste po několikáté slyšeli historku o jeskyni, kde umírají bájní hrdinové a kam se kdysi vydávali celé skupiny mocných dobrodruhů, z nichž jen někteří našli cestu zpět, rozhodli jste se tam vydat.”

“Když jste se s tímhle nápadem svěřili hostinskému, jestli by neměl nějakou radu, chvíli se zarazil a pak zmizel ve dveřích. Za okamžik byl zpátky a v ruce držel nějaký kus kůže. Rozhlédl se kolem a řekl: “Tohle mi tady před několika rokama nechal jeden, kterej se odtamtud dokázal vrátit s tím, že to má velkou cenu. Moc se mi tomu nechtělo věřit, ale tak vzal jsem to... Co kdyby měl pravdu... Je to ale divnej kus krámu a tak když mi za to něco dáte, jsem ochotnej vám to dát. Třeba se vám to tam bude hodit...”

“Nakonec jste se rozhodli vyměnit tu kůži za pár vašich drobností z cest.”

“Už jste na cestě druhý den, sopka jakoby vás vítala, protože sem tam se zem zachvěje, ale pak jakoby se nic nestalo. Kdyby tady slunce dokázalo zapadnout za obzor, pravděpodobně by už byla tma. Oheň proto na tomhle palouku rozděláváte hlavně kvůli zvěři a dílem asi i ze zvyku. Někteří z vás zůstávají na hlídce, jiní se ukládají ke spánku. Za okamžik začne oheň ale podivně praskat a ti, kteří zůstali poblíž, v něm spatří formující se obraz nějaké dívky. Objímá své paže, jako by jí byla zima... a nebo... měla strach. Nepřítomně se dívá jakoby

skrz vás. Něco říká, ale ze začátku ji nejste schopni rozumět. Čím déle to trvá, tím více rozeznáváte jednotlivá slova...”

“Další, ach ne! Já nechci! Prosím... Ty otřesy jsou čím dál tím častější a silnější... Co budu dělat? Sama, nekonečně hluboko... Co když se zrcadlo rozbije? Co pak? Budu v té temnotě uvězněná navždy... Copak nikdo nepřijde? Pomoc... Nechci umřít... Sama... Prosím...”

“Zvuk jejího hlasu začalo zase přebíjet praskající dřevo. Zvedl se vítr a jakoby rozfoukal její obraz. Oheň je náhle stejný jako dřív, bez sebemenší stopy po dívce. Nevíte, co říct ani co si myslet. Z transu vás probere další, o něco silnější otřes a vy poprvé začínáte sopku vnímat jinak než dřív. Cítíte ve svých srdcích stoupající tlak a najednou vaše cesta do jeskyně začíná mít hlubší smysl i cíl...”

Dobrodružství pro postavy začíná ve chvíli, kdy vystupují z lesa a před nimi začíná menší stoupák. Za nějakých 30 sáhů od sebe uvidí něco, co by mohl být vstup do jeskyně...

Začínají zde, protože se můžou rozhodnout hledat jiný než hlavní vstup, který, když tak učiní, **vždy najdou** (jedná se o Místnost 5).

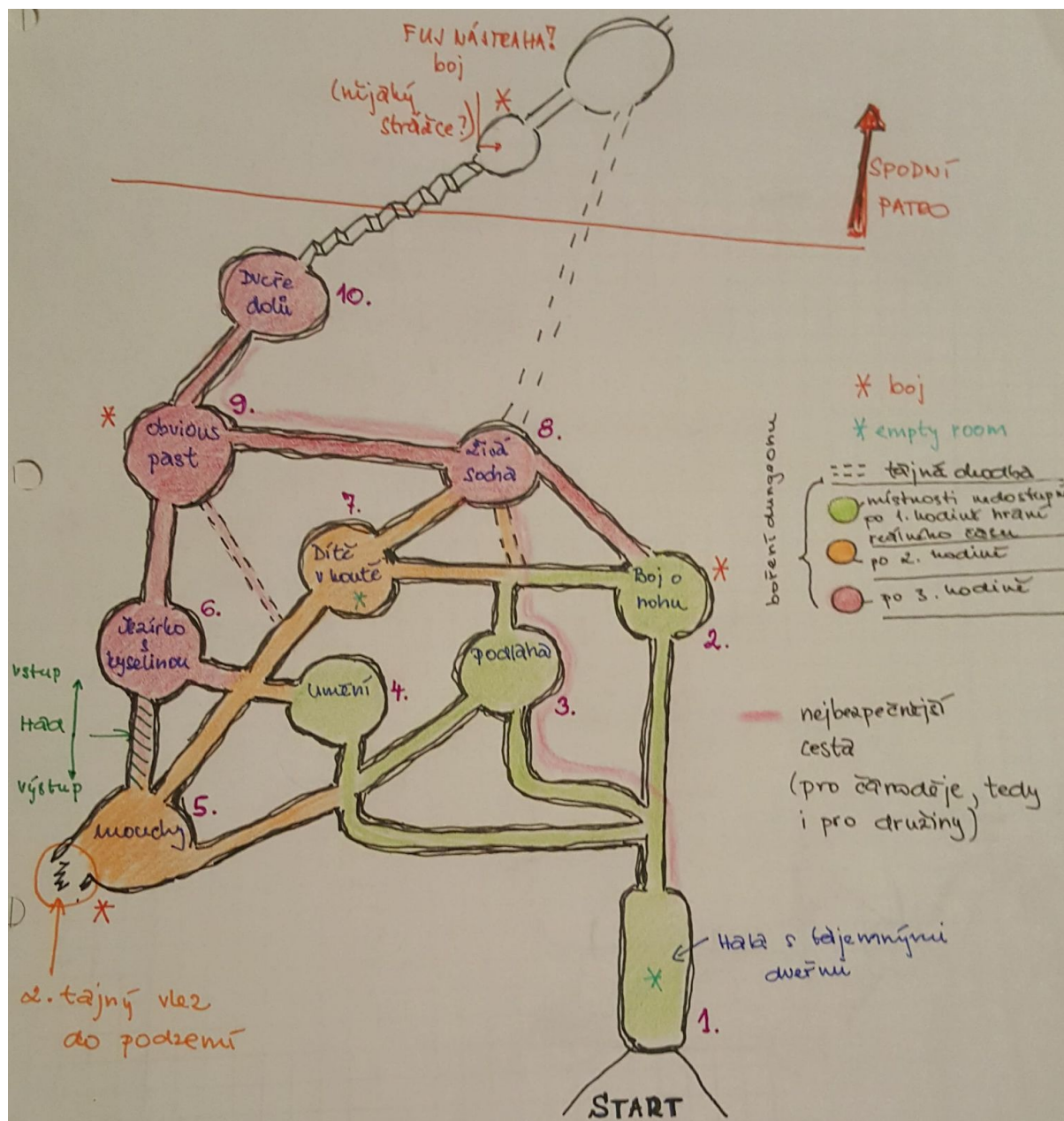
Boření dungeonu - zemětřesení

Vzhledem k tomu, že se sopka v posledních týdnech stávala čím dál aktivnější, nyní přichází chvíle, kdy se situace vyhorcuje. Za svůj pobyt na ostrově si párkrát všimli nějakých menších otřesů, ale nestalo se zatím nic zásadního. Nicméně strach dívky ze zrcadla se rozhodně bude jevit oprávněný. Ve chvíli, kdy postavy vstoupí do podzemí (je jedno, jakým vchodem), po chvíli začne sopka řádit. Jakmile nebudou mít vstup na dohled a budou chvíli něco řešit, **jako první zapadává hlavní i tajný vchod -> nelze se jednoduše dostat ven**. Prakticky to znamená, že se bude všechno otrásat, někteří to neustojí a za důsledek to bude mít boření horního patra podzemí. Každou **reálnou hodinu herního času** se zborší jedna část podzemí (v mapě vyznačeno barvičkami). **Doporučujeme PJům, aby si nastavili budík a na zával nezapomněli!**

Poznámka: Je to mimo jiné z toho důvodu, abychom za prvé mohli hodnotit průchod dungeonem mezi družinami i když budou volit jiné cesty, za druhé abychom mohli hráče směřovat v případě, že by se někde chtěli příliš zdržovat.

Na konci zemětřesení bude horní dungeon automaticky zničen a cesta ven bude nemožná. Postavy musí případně najít jinou cestu, pokud se chtějí dostat pryč (např. přes Krakena v dolním dungeonu → nedoporučujeme :)).

Horní dungeon



Jeskyň v horním dungeonu je kombinací přírodních chodeb, kde je vše v zásadě velmi na hrubo opracováno. Vzdálenosti mezi jednotlivými místnostmi jsou velmi orientační. Jsou mnohem delší a různě zakroucené. **Z žádné z místností nejde vidět přímo do další!** Výše je v zásadě jen naznačeno, která cesta kam vede a kde se dělí.

0 - Ghúl Noll (putující NPC)

Původně byl Noll jedním z obyvatelů vesnice nejbliž k sopce. Ukecaný budižkničemu, který každému akorát hloupě radil a sám pořádně nic neudělal. Navíc byl tak blbý, že se přidal k našemu čarodějovi Ingensonovi (rozuměj, pronásledoval ho k sopce). Nikdo mu v tom (logicky) nebránil a později ho nikdo ani nepostrádal. Čaroděj s Nollem udělal rychlý proces. Hodil se mu pomocník, který však bude pracovat a ne žvanit. A tak Nolla zkraje zabil a udělal si z něj jednu další "kůži" do kroniky (o kůžích více viz třetí část dobrodružství).

Nollův úkol

Jakmile Noll už nebyl užitečný jako "kronika", kouzelník Ingenson Nolla oživil a dal mu nový smysl "života". Noll měl za úkol uklízet horní dungeon od mrtvol dobrodruhů. Čaroděj ho naučil, jak se v dungeonu pohybovat, aniž by spustil jedinou past. Noll projde celý horní dungeon, posbírá mrtvoly a odnese je do sálu s kyselým jezírkem (Místnost 6). V něm mrtvoly rozpustí a vrací se zpátky ke vstupu do spodního dungeonu (Místnost 10).

Nollova cesta po místnostech je následující (čísla odpovídají číslům Místností):

10 → 9 → 8 → 7 → 2 → 1 → 3 → 5 → 4 → 6 → 9 → 10

Nollova interakce s družinou

Vzhledem k tomu, že Noll má na zádech vytetovanou část hlavolamu, družina se s Nollem musí potkat! Kontakt s Nollem by měl proběhnout až v druhé polovině první části. Nicméně záleží na chování družiny, nakolik "naslouchá" během putování jeskyní.

Čaroděj "naprogramoval" Nolla tak, aby minimalizoval jeho likvidaci. Tedy, narazí-li Noll na družinu dobrodruhů, má za úkol se stáhnout, tj. ustupovat dungeonem a nenechat se chytit. Né, že by před družinou utíkal, ale v klidu a potichu se pohybuje dál od družiny po své trase.

Jedinou výjimkou je místnost se vstupem do dolního dungeonu (Místnost 10). Tam se vždy zastaví a čeká na svého pána (tj. zatahá za řetěz, "zazvoní" a čeká, až mu čaroděj otevře). Pokud se dveře neotevřou, upadne do kataleptického stavu a probudí se až další den a znovu začne svou pouť dungeonem. V kataleptickém stavu nelze s Nollem mluvit, ani ho probudit!

Pokud Nolla chytanou, **Noll s nimi nebude komunikovat**. Funguje však telepatie a kouzlo čtení myšlenek(družina uslyší jen "pozor živá družina" a přeřikání básniček), kouzlo hypnóza na Nolla nepůsobí. Fyzickým útokům se bránit nebude, kůži z něj lze stáhnout "*zaživa*". Básničky jsou uvedeny i [v příloze](#).

Noll je zdrojem jediných stop v horním dungeonu.

1 - Hala s dveřmi

Kamarádi moji,
kolik vás tu stojí?
Velcí proti malým,
do šera se halím
Jste tu na ně sami,
kdo sáhne do tlamy?
Díky za váš hlas,
brzy přijdu zas.

4 - Živé umění

Krápníky a sloupky
pronikaj do hloubky.
Je to krása nebo ne?
Podívej se pořádně.
Nebo radši hlavu sklop,
abys tady nezakop.
Umění nech jiným,
ať zůstaneš živým.

7 - Dítě v koutě

Co zde bude,
až tu půjde?
Sladký med
a hadí jed?
Nebo díra
a v ní můra?
Zatím nic,
ale já chci víc!

10 - Dveře dolů

Cinkí link,
cili link...
Už je konec,
byl to ranec!
Zítra zas,
vyjdu včas.
Teď chci domů,
pusť mě dolů!

2 - Boj o nohu

Hlavně žádný spěch,
bezpečný je břeh.
Kdo vodu okusí,
čelo se mu orosí
Jen pomalu a cik cak,
ať neslyšíš cvak cvak.
Zbytky těl posbírej,
na hladinu nezírej.

5 - Konečník

Konečně klid,
sluneční svit.
Jenom koukni,
kdyžtak houkni.
Už jen chvíli,
šetři síly.
Zde nic není,
jen holé stěny.

8 - Živá socha

Ve stínu dlí
o čem pak sní?
Na stráži čeká,
pocestné leká.
Jezírko studené,
není nic pro tebe.
Tři jasné volby,
dvě tmavé chodby.

3 - Podivná podlaha

Hladké, hladké,
mléko sladké.
Měkká to peřina,
pohřbí tě zaživa.
Nic tu není co naplat,
Nesmíš tady jen tak stát.
Rychle, rychle ven,
Ať nepromarníš den!

6 - Jezírko s kyselinou

Už mi padla,
těla zvadlá.
Všechno ztlumí
hezky šumí.
Voda hladová,
maso nahlodá.
Je horká jako saň,
kůži řádně chraň!

9 - Zjevná past

Kamarádka má,
copak povídá?
Proč ji nechali?
Jazyk sebrali?
S pokladem za zády,
je to cíl lákavý.
Křičí a umírá,
ale já nejsem hrdina!

1 - Hala s tajemnými dveřmi

Postavy vstupují do podzemí "hlavním vchodem". Cesta se klikatí, jednou užší, jednou širší. Chvilu to trvá, než se prostor otevře do něčeho podobného hale.

Jedná se o celo kamennou místnost, jejíž podlaha, stěny i strop jsou vyplněny vytesanými, malými, kamennými obličejí (i přesto, že jsou obličej vypracovány velmi precizně, jde vidět, že se jedná o velmi starou práci, která byla hrubší než nyní). Můžou jich být stovky až tisíce. Na dotek jsou lehce lepkavé a oslzlé. Pokud se jich někdo dotkne holou kůží, začne daný obličej křičet. Když se do toho někdo zaposlouchá, může rozeznat, že se nejedná o nesouvislý jekot ale o slova v neznámém jazyce. (*V překladu se jedná o něco na způsob: „Maso, živé maso...”*)

Na konci této chodbovité haly jsou velké kamenné dveře vytesané do stěny. Nevypadají však jako klasické dveře, ale jako děsivá démonická hlava s chapadly kolem obličej a rozevřenou kulatou tlamou plnou tesáků. Uprostřed tlamy je pak klíčová dírka, v níž je kamenný klíč. Dveře jsou zavřené a klíč dveře otevírá.



Není zde žádná past. Jediný mechanismus, který zde funguje byl ten, že když se někdo dotknul obličejů a ty začaly křičet, upozornili čaroděje na přítomnost někoho v podzemí.

Příběhově je klíč v zámku kvůli **ghúllovi Nollovi**, který podzemí prochází a prostě ho už ani nevytahuje. Herně jde o mechaniku, kdy hráčská představivost bude to nejhorší, co v téhle místnosti potkají. Jde o to, nakolik budou přemýšlet nad danou místností a riziky, která zde můžou číhat. Přílišná opatrnost však bude také na škodu, protože budou přicházet o drahocenný čas.

Hodnocení

Rychlá kontrola přítomnosti pasti u klíče a jeho vytažení je za 10 bodů. Zbytečné diskuze, vymyšlení postupů jak získat klíč namísto akce jsou za body dolů.

2 - Boj o nohu

Čarodějovi Ingensonovi se podařilo přešlechtit zvláštní druh bahenní stvůry Nožatky zarputilé pro jeskynní podmínky. Tuto vysadil do jedné z past'ových místností, aby se zbavil nepohodlných dobrodruhů. **Smyslem scény je vyzkoušet v družině rozhodování o členu družiny, který je v nesnázích a který nemůže do rozhodování vstupovat. Ideálně se do pasti chytí postava toho hráče, který je vůdčí mezi hráči.**

Bahenní stvůra Nožatka zarputilá

Tato stvůra se nachází na březích jezer či v blízkosti bažin. Tvor je podobný červu, který se zavrtává do měkké bahnité půdy kolmo na hladinu, ústy vzhůru. Jakmile oběť našlápne do blízkosti zavrtaného červa, ten otevře svá ústa a vtáhne do sebe okolní bahno, čímž vytvoří trychtýř do kterého noha oběti sklouzne. Červ nohu v mžiku pozře. U postav velikosti B až těsně pod koleno, u postav velikosti A klidně do půlky stehna. Červ má ve svém ústrojí spoustu ostrých zoubků, které fungují jako zpětné háčky. Vzhledem k zavrtání do bahna není prakticky možné nohu z tlamy červa vytáhnout aniž by došlo k devastujícímu zranění uvězněné končetiny. S každou vteřinou se červ zahryzává ostrými zoubky víc a víc do masa oběti a zároveň do ní vstříkává látku, která má za cíl okamžitě rozpustit tkáň pro vstřebání.

Mechanismus souboje

Místnost ve které se nachází Nožatka má velmi nepravidelnou podlahu plnou výmolů a důlků, které jsou zaplněné vodou. Navíc je zde všude dost jemného jílu a tak je prakticky nemožné se loužím vyhnout. Lehce noha po jílu uklouzne do některých prohlubní.

Pokud postavy vyloženě neprohlásí, že zkoumají každou loužičku, nemají šanci vysazené Nožatky objevit a k lapení tak dojde automaticky.

Ochromení chycené postavy spočívá v tom, že postava je plně při vědomí, uvědomuje si bolest v noze, ale díky ochromení nemůže mluvit. Pouze může vydávat neartikulovatelné skřeky (ne slova!), čímž **může dát najevo sílu prožívané bolesti**. Nemůže ani na dotazy postav dělat posunky či jinak se dorozumívat. V praxi PJ dá hráči [papírek s instrukcemi](#), co může a co nemůže.

Je na zbylých postavách, aby celou situaci s lapenou postavou vyřešili. Přičemž platí následující jednoduchý mechanismus (čísla jsou nástřelem, ale nutno sjednotit u všech PJů):

- každou (reálnou) minutu postava ztratí 1/5 životů, tedy po pěti minutách umírá (ale neé, samozřejmě se dostane na 1 život a družina nedostane na hodnocení ani bod)
- první minutu může hráč chycené postavy rvát na celé kolo
- druhou minutu musí do řvaní zařadit chrchlání a lapání po dechu
- třetí minutu již chrchlání a lapání po dechu převažuje
- čtvrtou minutu je postava již apatická, přivírá oči, chrchlání je jen v návalech
- pátou minutu již postava mlčí a nehýbe se

Co se týče vysvobození chycené postavy, lze použít toto (návrh):

- Nožatka má 10 životů
- Nožatka nemůže postavu pustit jakmile se jednou zakousne, může pouze ustát v dalším zařezávání zubů do masa
- hrubé vytažení chycené nohy - automatická ztráta vědomí chycené postavy, pokles životů o 40%, ale postava končí vždy s min. 1 životem.
- zjišťování, jak je noha zaseklá - trvá jednu minutu
- na Nožatku lze zaútočit bodnými zbraněmi - pro zabití a přerušení ztráty životů je nutno útoku věnovat alespoň minutu - postava přijde ještě o 1/5 životů, ale přežije min. s jedním životem
- na nožatku je ideální ledové kouzlo (které imho v pravidlech není) - mráz spolehlivě Nožatku zabije
- ohnivé kouzlo také funguje, ale polovinu zranění si bere chycená postava
- blesky také fungují, ale polovinu zranění si bere chycená postava
- hyperprostor II nefunguje, neb postava je chycená :-)
- přeměny pomocí kouzel fungují pouze v 1. - 3. minutě, kdy je chycená postava při smyslech a "souhlasí" s příjmem kouzla
- do postavy lze nalít lektvar (mlhovina, zmenšování apod.)
- na Nožatku působí hraničářské "Údery"

Hodnocení

Ve scéně se hodnotí způsob vytažení. Pokud družina diskutuje a přemýšlí o řešení, dostanou na hodnocení minimum bodů. Naopak, rychlé, akční řešení se hodnotí pozitivně. Vodítkem může být čas, jak dlouho postavám trvalo osvobození. S každou minutou strhávej 2 body.

3 - Podivná podlaha

Do jedné z menších místností (5 x 20 sáhů), která měla významně vlhké a kluzké stěny, nechal čaroděj Ingenson vytvořit přírodní hluboký bazének s ne-Newtonovskou kapalinou:

https://youtu.be/G1Op_1yG6lQ

Kapalina je všude, tzv. "ode zdi ke zdi" a místností se nedá projít, aniž by postava do kapaliny vstoupila. Kapalina je bílá jako všudypřítomný vápenec a hutná jako Primalex. Neopatrná postava si podlahu splete s vápenným bahýnkem, které je i v jiných místnostech všudypřítomné.

V čem je problém

Problém je v tom, že kapalina se chová jinak, než jsme zvyklí. Při pomalém pohybu se člověk celkem rychle propadne. Na druhou stranu, čím rychleji se po kapalině pohybuje (působí na povrch větší silou), tím méně se propadá. Trik je tedy v tom, že postava musí bazének s kapalinou co nejrychleji přeběhnout. V opačném případě je uvězněna jako v bažině, začne se rychle propadat až se utopí. V kapalině se nedá plavat, na to je příliš hustá.

Možnosti překonání kapaliny

- přeběhnout - na to můžou přijít z říkanky ghúla Nolla
- jít podél zdi a přidržovat se výstupků, když to postavě uklouzne, tak se propadne jen o dva couly, ale než se rozkouká, začne se dál bořit do bahna jako do bažiny = **nápověda**
- kouzla typu Hyperprostor, Levitace, Let'...
- lektvary typu Antigravitační cloumák, Mlhovina, Pavoučí lektvar, ...
- šplhání po zdech - pouze pro zloděje a ještě s rizikem, ale když spadne, tak nejprve narazí než se začne pomalu potápět = **nápověda**
- vysekáním nášlapů do zdi - pracné a zdlouhavé
- lano...

Hodnocení

Za časově průměrné řešení je považováno - teleport jednoho člena družiny s lanem na druhou stranu místnosti a následné slézání stěny ostatními členy družiny. Toto řešení je za 5 bodů. Cokoliv pomalejšího je za méně bodů. Nejrychlejší řešení (lektvary, hyperprostory celé družiny) je za 10 bodů.

4 - Živé umění

Čaroděj Ingenson během svých cest narazil v jednom panském sídle na legendu o prokleté sočtuře, která ho zaujala. Místní se sochy - vypodobňující krásnou mladou ženu - rádi zbavili a nechali ji Ingensonovi téměř zadarmo.

Ten brzy zjistil, že socha skutečně má požadované vlastnosti a umístil ji do jedné z krápníkových jeskyní. Skulptura mezitím významně ovlivňovala své okolí, až s ním skoro srostla v jedno. Je teď tedy podobná nějakému krápníku, ale uhrančivé rysy v obličeji zůstaly zachovány, takže může stále působit na mysl procházejících a navíc je mnohem nenápadnější, než byla zpočátku.



Legenda

Talentovaný sochař se zamiloval do krásné mladé dívky z jednoho vznešeného severského rodu. Rodiče mu ji nechtěli dát, ale dívka byla okouzlena umělcovou náklonností a úplně se do něj zbláznila, takže si nakonec svatbu vyvzdorovala. Po pár dnech ovšem zjistila, že se sochařovou láskou k ní to není až tak žhavé. Umělec se totiž nezamiloval do ní, ale do jejích pravidelných rysů a do představy, že mu poslouží jako předloha pro jeho mistrovské dílo. Měla to být nejděrnější skulptura, jakou kdy kdo viděl. Dívka se svým "portrétováním" souhlasila, říkala si, že až sochař své dílo dodělá, vše se vrátí k normálu.

A tak mu každý den po několik měsíců stála modelem a on vytvářel její sochu. Během chvílí tvorby upadal do stavu připomínajícího trans, nevnímal okolí a soustředil se jen na práci. Socha vznikala jen pomalu, ale vypadala skutečně jako živá. Čím více se dílo dařilo, tím víc ovšem dívka strádala. Byla den ode dne bledší, doslova se ztrácela před očima. Trpělivě ale pomáhala svému muži dokončit jeho životní dílo. V okamžiku, kdy se mu to povedlo, zjistil, že z dívky vyprchal veškerý život. A jeho mistrovská socha si začala žít svým vlastním životem...

Jak to funguje?

Postava, která půjde krápníkovou jeskyní první, případně ta, která bude jako první sochu zkoumat se dostane do jejího vlivu. Je to **past Int~13~nic/je pod vlivem sochy**. Past je skutečně velmi vysoká, jelikož uvědomit si, že je skulptura prokletá dřív, než se na ni člověk zakouká, vyžaduje značné zkušenosti a inteligenci. **Proti pasti si hází i přítelíček kouzelníka** (myslící tvor), ale nikoliv hraničářův pes.

Postava, která podlehne vlivu sochy, je její krásou uchválena a nechce dělat nic jiného než na ni zírat. Problém je, že socha vysává z každého, kdo je jí uhranut, životní sílu. Na druhou stranu nepůjde o nějaké extrémně rychlé chřadnutí - postavě bude ubývat jeden život za každá dvě kola, která bude na sochu hledět.

Po hodu proti pasti si **PJ vezme postiženého hráče ven**, vysvětlí mu, co se stalo a domluví se s ním na tom, aby co nejpřesvědčivěji roleplayoval zájem o sochu a snažil se co nejvíce hráčských postav přimět, aby na skulpturu zírali s ním. Ven si jej vezme i když past přehodí a řekne mu, že se mu socha zdá nějaká zvláštní, ale nic zásadního se neděje.

Živá socha dokáže automaticky do své moci lapit jen jednu postavu, každá další už musí exaktně říct, že chce obraz důkladně prohlížet, pak si také hází na past na inteligenci, která je ale o 2 nižší za každou postavu, kterou už má socha dívky pod vlivem.

Jak z toho ven?

Zasažená postava bude odmítat dělat cokoli jiného než civět na sochu. Prokletí je velmi silné a nejde ho zrušit tím, že by ostatní postavu profackovali nebo odtáhli do vedlejší místnosti. V případě, že postavu dostanou mimo dohled sochy, přestanou jí sice ubývat životy, ale její touha prodlít zbytek svého života před tajemnou skulpturou zůstane nezměněna. Tudíž pokud ostatní takto postiženého jedince nesváží, bude jim stále utíkat zpět k soše. Bude se s nimi klidně i prát, ale nikdy na ně reálně nezaútočí, maximálně se bude útokům bránit.

Na vyléčení lze jít **magickou cestou** - nejjednodušší je třeba zakouzlit Hypnózu a dát posthypnotický příkaz, využít by šly i nějaké hraničářské uzdravovací procesy, telepatie, uznat by se dal i nějaký silný uzdravovací lektvar. Snahou je, aby družina obětovala zdroje, pokud tak neudělá, bude mít po určitou dobu o jednoho člena méně a ztížený postup.

Nejjednodušším řešením je ovšem **sochu zničit**, čímž se zasažené postavy dostanou z jejího vlivu. Pokud by na žádné z těchto řešení družinka nepřišla, nezbyde jí asi nic jiného, než si počkat na vstup do dolního patra dungeonu, kde již síla sochy nemá takový vliv.

Hodnocení

Čím dříve se postavy zbaví vlivu sochy, tím více bodů družina získá. 10 bodů je za okamžité řešení (rozbití sochy, rychlá akce). Každých 5 minut řešení jsou 3 body dolů. Jakákoliv náповěda ze strany PJe ubere družině jsou další 3 body dolů na hodnocení.

5 - Tajný vstup + mouchy

Tajný vstup do podzemí

Tento vchod do podzemí slouží jako odměna pro hráče, kteří přemýšlí před vstupem dovnitř. Pokud se jakýmkoli způsobem rozhodnou hledat v okolí jiný vstup než ten, před který je postavíme na začátku dobrodružství, objeví tento.

Nejedná se totiž úplně tak o "tajný" vchod jako spíš o polozasypanou díru dovnitř, která byla vytvořena obřím hadem, jež je zaseklý už dlouhé roky uvnitř a stal se tak součástí podzemí. Postavy bez námahy vstupují přímo do Místnosti č. 5. **Odměna 5 bodů.**

Mouchy

Jedna z chodeb z místnosti je vstup do nestvůry hada. Viz následující kapitola. Na první pohled není vidět, neb je přehrazena konečником hada, na kterém sedí na straně do místnosti hejno velkých much velkých jako sarančata.

Z dálky nemá postava šanci zjistit, že se jedná o mouchy. Prostě postava vidí černý flek (1x1 sáh) na zdi, který se od ostatních zdí liší tím, že je celá černá a takový opaleskující ve světle pochodní. Pouze při přiblížení asi na vzdálenost sáh má postava šanci zjistit, co je to za divnou skvrnu. Ale to už je pozdě. Jakmile se kdokoli přiblíží s pochodní/lucernou, mouchy vzlétnou a na postavy zaútočí.

Souboj s muším hejnem

S mouchami nelze efektivně bojovat zbraněmi. Máchání pochodně není moc účinné (plamen v pohybu není příliš horký). **Nejefektivnější je si lehnout na zem a mouchy vlastním tělem drtit.** Pro odvážné je možné se napít oleje a ten vyprsknout do ohně. Oblak ohně seškvaří mouchy okamžitě. **Kouzelník může sesílat kouzlo pouze za dvojnásobek magů (bez mluvení) a s o 30% menší pravděpodobností na úspěch.** Standardní pokus s mluvením má o 60% větší pravděpodobnost selhání. **Alchymista nemůže vyrábět předměty během souboje s mouchami.**

Hráč se nesmí během souboje domlouvat (mouchy do úst) ani na sebe koukat. Tedy PJ vyzve všechny hráče, aby si zacpali uši a zavřeli oči. Postupně si pak s každým promluví, co chce dělat. Pak vyhodnotí, jak se jednotlivé akce hráčů ovlivnily a hráčům oznámí výsledek. Po každém kole si každá postava hází na past Odl~7~nic/omdlela. Souboj bude trvat max. 4 kola, pak to mouchy vzdají a vyletí z jeskyně ven.

Vstup do konečníku

Jakmile se postavy zbaví much, zjistí, že pod nimi byla zeď podivně popraskaná. Jakoby někdo udeřil kládou do středu zdi a ta popraskala od místa úderu paprskovitě na všechny strany. Trpaslík svým infraviděním může spatřit, že z prasklin sálá teplo. Po dotyku zjistí, že zeď je pokryta čímsi měkkým (sliz?).

Budou-li se chtít postavy dostat dovnitř, musí do “praskliny” udeřit co největší silou (past Sil~9~nic/konečník se otevírá). Případně ji jakkoliv jinak dráždit delší dobu (oheň, kyseliny, sekání mečem, ...).

Po vstupu do konečníku hada postupuj pozpátku dle následující kapitoly (odstavec Střevo).

Hodnocení

U této místnosti se hodnotí rychlost s jakou si družina poradí s mouchami. 10bodů dostanou, pokud na řešení přijdou do 2 kol. Za každé další kolo ztrácí 2 body.

Chodba 5 - 6 (V útrokách nestvůry)

Nestvůra, která se vyskytuje mezi místnostmi 5 a 6 připomíná svým vzhledem hada. Až na to, že vyplňuje celý prostor chodby. Nic netušící dobrodruhové tak v podstatě nakráčejí do **chřtánu** stvůry a nebo do **konečníku**. Vstup přes konečník je popsán v Místnosti 5.

Chřtán (vstup z místnosti 6)

Pokud postavy nebudou opravdu velmi dopodrobna zkoumat stěny, tak si změny v chodbě vůbec nevšimnou. Na stěně se objeví slizká vrstvička hlenu, kterou lehce zamění za běžnou olezlinu ve vlhkém prostředí. Vrstva hlenu bude postupně sílit a bude na dotek měkká. Na podlaze bude mazlavé, lepkavé bahýnko (směs hlenu a jílu). Stále však nic, čeho by se měly postavy bát.

Jícen

Po několika směnách přijde družina k jícnu. Je to tuhá kožovitá neprůhledná blána, která má uprostřed vertikální spáru. Blána je pokrytá všudypřítomným slizem. Jakmile se u ní octnou na 1-2 sáhy, jícen se sám otevře, jako na povel. Pokud postavy couvnou, opět se jícen zavře. Jícen bude vypadat jako dveře - “šoupačky”. Za jícnem spatří na stěnách takové tyčinky, z dálky to bude vypadat jako krápníčky, nicméně ty se budou nacházet jak na stropě, tak i na stěnách a trochu i na zemi. Při bližším pohledu (po projití jícnem) postavy zjistí, že se jedná o kožovité tyčinky (klky), které jsou dlouhé 5 až 15 coulů, okolo každého je tak půl coulu prostoru. Jsou ohebné a je na nich spousta slizu.

Jakmile postavy projdou, jícen se opět zavře a už se neotevře. Silou jej nelze rozevřít - klouže to. **Pokud se postavy pokusí jícen rozsekat, vypustí had ze slizu neviditelnou omračovací mlhu, která VŽDY všechny omráčí.** Poté budou postavy hadem přeneseny “polykacími pohyby” do **střev**.

Střevo

Od jícnu bude délka klků narůstat, postavám bude čím dál tím tepleji, prodírat se budou po kotníky ve slizu a všudypřítomné vlhko s hnilobným puchem bude nesnesitelné (kouzelník, alchymista a hraničář -30% na úspěch při kouzelní). Čas od času se bude postavám zdát, že je v chodbě průvan. Do zad jim proudí čerstvý vzduch, do obličeje pak ještě hnilobnější (dech hada).

Každá postava přijde dříve či později vlivem prostředí (trávicí šťávy) o:

- kus oděvu či torny/vaku
- snížení SIL či Út zbraně (koroze)
- zranění způsobené popáleninami od kyselin

Pokud se pokusy obrátí na zpět, zjistí, že se jícen posunul směrem k nim. Opět platí, že jej nelze překonat a déle trvající pokus končí omráčením všech postav.

Ve střevě se nachází **ruka sochy** (viz Místnost 8 - Živá socha), která sem byla hozena Ingensonem. Postavy, které se ocitnou ve střevech hada by ji měly najít vždy (někdo o ní zapomne). Je těžká, váží asi 800 mincí (40kg).

Ve střevě dojde vždy k omráčení postav. Postavy omdlí a po probuzení zjistí, že jsou úplně někde jinde. Poznají to tak, že všude kolem nich se nacházejí roztodivné zbytky roztodivných tvorů (hlavně kosti stvůr, dále pak části zbrojí či vybavení dobrodruhů). Prostředí je zde nejagresivnější. Po omráčení vždy postavy přijdou o nějakou věc. Tedy více omráčení = více ztrát. Samy postavy jsou pak pokryty od hlavy až k patě všudypřítomným slizem.

Postavy by si měly uvědomit, že pokud se rychle nedostanou ven, tak se zde rozpustí jako jiní tvorové před nimi. Dokud si toto neuvědomí, tak nedojdou ke konečníku a PJ nechá postavy znovu omdlít.

Konečník

Jakmile si postavy uvědomí, že musí ze střev rychle ven, dostanou se ke konečníku. Vypadá stejně jako jícen, akorát se sám před postavami neotevře. Pokud postavy nechtějí čekat, až se nahromadí dostatek zbytků z potravy, budou muset vši silou do konečníku udeřit (Past Sil~9~nic/konečník se otevírá). Až dvě postavy najednou smí vyrážet. Konečník se však velmi rychle uzavírá, takže ostatní z družiny (ti slabší :-)) se budou muset procpat s vyrážejícími :-D

Hodnocení

Plný počet bodů dostane družina v případě, že si po prvním omdlení uvědomí vážnost situace a bude se snažit rychle z útrob hada vypadnout. Každé další "omdlení" znamená 3 body dolů.

6 - Jezírko s kyselinou

V jedné z místností bude takové malé, ale hluboké jezírko. Voda vypadá nezávadně, ale jedná se o velmi silnou kyselinu. Ghúl Noll do jezírka vkládá mrtvoly dobrodruhů a jiné havěti. Mrtvoly se zde velmi rychle rozpustí a zůstane po nich pouze věci ze zlata a stříbra a magické předměty.

Postavy zde mohou najít, zlaté a stříbrné šperky (spony, prsteny, náušnice, řetízky, ...) a **kouzelnou sekýru s charakteristikou 5/+2 místo 3/+1**.

Postava, která se dotkne vody v jezírku je automaticky zraněna. Bolest z žíraviny nastupuje pomalu (po 1 - 2 kolech). Počet ztracených životů je tak rovno procentu zasažené plochy těla (smočená dlaň = 1/10 životů, namočená ruka = 1/5 životů). Kouzelnou zbraň lze vyndat ponořením ruky (není tak hluboko).

Krom životů ztratí postava zasažené vybavení (oblečení, zbroj, opasek, ...). Kožené a dřevěné věci odejdou do několika kol. Kovové věci do jedné směny (koroze, zeslabení a zkřehnutí materiálu). Kyselině odolají pouze hliněné a skleněné nádoby, drahé kovy a magické materiály.

Družina si může vzít kyselinu do lahve / flakonku. Zranění kyselinou je za 3k6 životů (lahve), resp. 2k6 životů (flakonek).

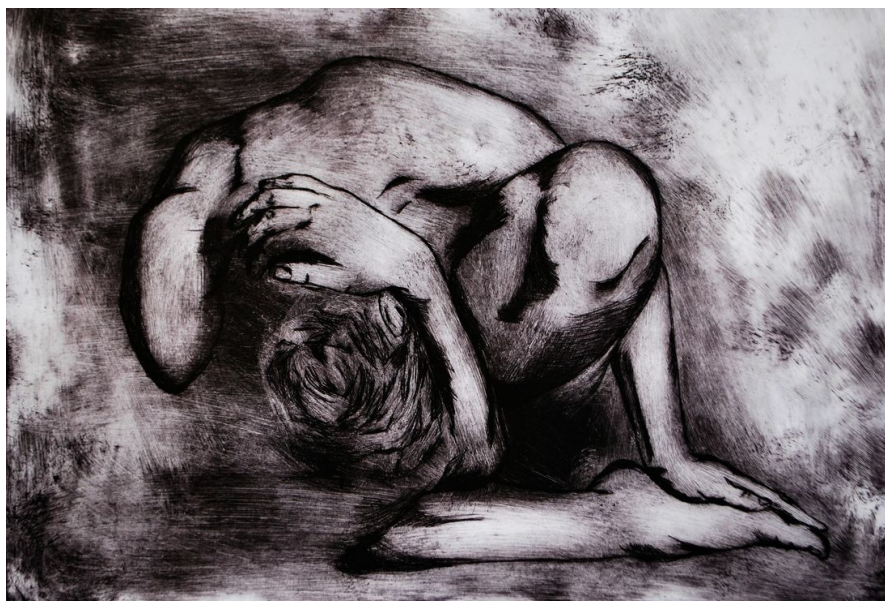
Hodnocení

Jakékoliv zbytečné zdržování se zkoumáním jezírka jsou body dolů. Jakmile postavy přijdou na to, co je jezírko zač, měly by místnost opustit a jít dál. Vyndávání šperků / sekýry znamená ztrátu 5 bodů automaticky.



7 - Dítě v koutu

Tato místnost je zcela prázdná. Prakticky se jedná jen o rozšíření chodby. Zhruba uprostřed je na jedné straně při zemi malý tunýlek, kam se stěží nasouká hobit před pubertou. Tento tunýlek je dlouhý asi jeden dva sáhy. V tunýlku se na konci choulí jakási pohublá postavička v rozpadajících se šatech, zády k postavám. Tvář si kryje do dlaní a nehýbe se.



Pouze postava velikosti A má šanci se do tunýlku natěsno vsoukat a dotknout se malé postavičky. Postava velikosti B a C se do tunýlku nevejde a ani rukou na postavičku nedosáhne.

Postavička je vysušená mrtvolka hobita dobrodruha, který se zde schoval před nástrahami dungeonu poté, co jeho soudruzi zahynuli. Měl takový strach, že zde raději umřel. Ghúll Noll nikdy nedokázal mrtvolku hobita vytáhnout, ale vždy se zde rád zastaví a zkouší to :-)

Mrtvolka hobita u sebe může mít něco cenného či zajímavého pro postavy. Nejhorší bude překonat strach a vlézt za hobitem do tunýlku.

Z tunýlku se dá získat:

- Lahvička hliněná s nějakou tekutinou (zeleno - slizová) - lektvar uzdravení za k3 životů
- mince 3x, která je stejná jako v bazénku Místnosti 8 se sochou
- **kouzelný tesák s charakteristikou 6/0** namísto 3/-1

Hodnocení

Družina dostane 10 bodů, pokud prakticky neřeší postavu v tunýlku. Pokud řeší její vytažení, pak mají 5 bodů pryč. Kdo bude řešit pohřeb, nedostane nic.

8 - Živá socha

Postavy přichází do místnosti, které dominuje **socha nějakého humanoida s kápí** z lesklého černého kamene (obsidián, sopečné sklo) v nadživotní velikosti. Někdo z hráčů si může povšimnout zvláštních záhybů na zádech, které spíš než jako ohyby látky vypadají jako něco podivného, co pod pláštěm mohlo být (*pozn. autora: že by chapadýlka?*). Rozhodně je patrné, že **soše chybí ruka**. Při prozkoumávání nevykazuje žádné nadpřirozené chování - je přece zjevně rozbitá :).



Jediná další věc v místnosti je **kamenný bazének** u zadní stěny, ve kterém leží několik cenností různého stáří (náramky, prsten, atd.), přičemž všechny ale vypadají téměř prastaře. Klíčem je najít jinde v podzemí právě ulomenou ruku a tu poté k tělu připojit (k nalezení uvnitř hada - Chodba 5 - 6). Ve chvíli, kdy se tak stane, socha ožije a postavám rukou pokyne směrem k bazénku. Je potřeba, aby hodili mince, nebo jiné cennosti v hodnotě jednoho zlatého do bazénku (v době, kdy toto vzniklo byl jeden zlatý velké jmění).



Pokud postavy do bazénku hodí mince v hodnotě zlatáku a víc, socha pokloní hlavou a vzápětí se v jedné stěně objeví tajný vchod, který vede do **spodní** části podzemí. Je tak možné se za odměnu dostat níž, aniž by hráči museli procházet "oficiálními" dveřmi, kde bude číhat nebezpečí. Poznámka - **tajný vchod nelze žádným způsobem objevit!**

Pokud by se hráči naopak rozhodli cennosti z bazénku vzít, nejprve jim bude bránit bariéra vody (síla~5~prorazí/neporazí). Jestliže ji prorazí a budou něco chtít brát, je to znesvěcení a to znamená problémy. Cennosti nakonec budou moct vzít, ale budou **prokletí**. Prakticky budou mít -1 na všechny hody po dobu, co jsou v podzemí a zároveň ztratí i body z hodnocení. PJ hráčům chvíli po odebrání věci řekne, že se začínají cítit trochu zesláble. Pokud to hráčům dojde a věci vrátí, prokletí zmizí, minus body za vylootování bazénku však zůstávají.

Jeden z prstenů, který lze z bazénku vytáhnout, je stříbrný s podivným černým kamenem. Jedná se o plně funkční **prsten černé vodoměrky** (chůze po hladině kapaliny). Alchymista je schopen to poznat. Hráči se tak musí rozhodnout, jestli si vzít a nechat magický předmět za cenu prokletí a nebo ho tam nechat.

Pokud ruku uvnitř hada najdou, jakožto samostatná část bude pro hráče taky nepříjemná. **Ruka funguje v zásadě jako rzivý netvor**, což znamená, že cokoli kovového by se s ní dostalo do kontaktu, po malé chvíli začne rezivět (degradace zdrojů v podobě zbraní, zbrojí, peněz a jiných kovových předmětů apod.). Navíc je i těžká - přece jen kamenná paže v nadživotní velikosti... Je tedy na hráčích udělat volbu, jestli tyto nepříjemnosti řešit, neboli dělat něco nepříjemného navíc, s tím, že to možná bude k ničemu, ale pak být za to případně odměněni (což nebudou předem vědět).

Odůvodnění magické schopnosti ruky: jelikož je kusem magické sochy a byl odstraněn nešetrně, magie v ní se začala vzpouzet a tak to, že díky čemu socha normálně žije a existuje, se nyní mění na pravý opak a tak působí neblaze na "nepřirodní" materiál kovu.

Co socha dělala v podzemí: Dveře, které kouzelník objevil a původně považoval za jediný a pravý vchod do spodního patra byl ale vchodem pro zasvěcené, kteří se očišťovali plavbou dole viz spodní patro). Tento vchod pak byl pro žadatele, nebo jiné věřící. Epizoda, kdy se ale jedna skupina dobrodruhů dostala skoro až do spodního patra a donutila tak kouzelníka k činu vyvolávání, byla právě skrz sochu, která původně sloužila jako hlavní vchod do podzemí. Kouzelník Ingenson si v tu chvíli s hrůzou uvědomil, že dva vchody dolů už nedokáže uhlídat a tak sochu, která umožňovala "tajný" vchod otevřít, poškodil. Ulomenou ruku zahodil do jezírka s kyselinou. Odtamtud ji však dostal některý z dobrodruhů. Ale ne daleko - dobrodruh byl stráven hadem a **ruka skončila ve střevě hada** (viz kapitola Chodba 5-6 (v útrokách nestvůry)).

Pokud postavy najdou ruku a aktivují tajné dveře, s jejich otevíráním poruší hermetickou uzavřenost, kterou v celé oblasti udělal Ingenson. **Jakmile otevřou dveře, ovane je závan studeného a vlhkého vzduchu a ozve se podivný "mlaskavě mokrá" zvuk jako když se něco obrovského a měkkého svalí do kaluže** -> vajíčko se v mezidimenzi začíná probouzet (na to ale nejsou schopni postavy přijít).

Hodnocení

Pokud spojí ruku a přijdou na otevření mechanismu tajné chodby vhozením cenností, získávají plných 10b. Vylootování bazénku znamená ztrátu bodů (času) přichází o -5 bodů.

9 - Zjevná past

I tahle místnost má v podstatě testovat chytrého hráče a jeho úsudek. Jde o to postavit ho do situaci, kdy je očividné, že místnost, která se před ním nachází, je past. Je jen na tvrdohlavosti hráče, nakolik je i přes náznaky schopen "ignorovat" místnost a jít prostě dál. Respektive nakolik ho bude lákat vidina možného pokladu i přes jasná znamení nebezpečí a jisté míry podezřelosti.

Jakmile totiž budou hráči v podstatě jakkoli interagovat s následujícím, jejich ztráty budou VŽDY větší, než to, co můžou ve finále získat. (*ponaučení: vidíš, že to je podezřelý, tak tam za každou cenu prostě nelez!*)

O co jde?

Kouzelník si byl vědom toho, že většina skupin, která mu leze do dungeonu, tam chodí hlavně za vidinou slávy a bohatství. Proto se rozhodl je napálit a v téhle místnosti je vystavit právě tomu, po čem tak urputně touží.



Jak to vypadá?

Jedná se o kruhovou místnost, ze které vedou další dveře pryč. Uprostřed je pak něco jako menší pódium. Na něm pak obrovská pootevřená truhla, která je pravděpodobně přeplněná pokladem.

Přibližně něco jako obrázek výš. Vedle truhly pak až nadpřirozeně krásná, nahá dívka přikovaná tlustými okovy k podlaze. Pláče a kňourá (asi) o pomoc. **Pozor! Tato krásná nahá dívka není Lighet z táborového ohně!**

Jak to funguje?

Hráči můžou místnost ignorovat a jít dál, což je ideální řešení. Všechno v téhle místnosti totiž křičí, že je tady něco hodně moc špatně. Kouzelník se zde totiž zaměřil právě na dva hlavní cíle klasických (hloupých) dobrodruhů:

Bohatství - Poklad: Pakliže postavy budou jakýmkoli způsobem chtít poklad vzít, řetězy, které poutají dívku, se rozplynou a s nimi i kouzlo zahalující pravou podobu dívky. Hráči tak záhy zjistí, že stojí tváří v tvář velmi hladovému, nasranému a paradoxně vitálnímu nemrtvému, jehož jediným cílem je všechny vyvraždit a sežrat. (Paralyzující super ghúl, nicméně bude dost silný na to, aby hráče výrazně pošramotil viz pravidlo výše)

Čest - Dívka: O tom, co je dívka opravdu zač, už víme. Ghúl pouze sténá a není schopen řeči a nemůže tak nijak verbálně apelovat na hráčské morální hodnoty. (Hráčům se to bude jevit jako vyříznutý jazyk, ale vše je opravdu jen iluze. Je to prostě stará, hnusná, zlá a hladová mrtvola) Každý rozumný hráč by se měl v tuto chvíli ptát sám sebe, kdo ta dívka je, proč je tady připoutaná a jak je možný, že tady přežívá už bůh ví jak dlouho. Což by je mělo přivést k tomu, že je stav, ve kterém se momentálně nachází pro všechny možná i lepší.

Pokud se rozhodnou ji i tak z nějakého podivného důvodu osvobodovat, řetězy půjdou poměrně snadno dolů a následuje stejný scénář jako při lootování pokladu z truhly. Prostě bolestivý souboj.

Hrači by měli vždy vyhrát (jsme přece jen v první části) bez ztráty ultimátního věnečku (rozuměj života) někoho z družiny, ale mělo by je to stát opravdu hodně. Klidně skoro všechny zdroje a minimálně tři čtvrtiny životů. Tohle totiž velmi hlasitě křičelo o průser a jen jejich hloupost nebo hamižnost zaslepila zdravý rozum.

Nicméně i přes vítězství nebudou potěšeni ničím jiným, než tím, že vyvázli živí. Tak jako vše v téhle místnosti ani poklad je neuspokojí. Truhla totiž vlastně není truhlou, ale dřevěnou krychlí s víkem a poklad je jen pár zlatých mincí a krámů jako poháry, které byly na krychli položené a tvořili tak iluzi přeplněné truhly s pokladem.

Hodnocení

Družina dostane 10 bodů v případě, že nebude zásadním způsobem interagovat s truhlou či krásnou dívkou. Dlouhé vykecávání či zkoumání je 5 bodů dolů. Pokud dojde na souboj s ghúlem, družina ztrácí všech 10 bodů.

10 - Dveře dolů

V této malé místnosti jsou dveře, kterými se dá dostat do spodní úrovně podzemí. Nad dveřmi je pak varování odrazující lidi od vstupu (**kouzelné, může ho přechíst kdokoliv**):

“Slyš poutníku, nejsi-li hoden, mlhavý opar Tvého bytí stane se součástí hlubinné nicoty.”

Na jednu stranu jde poznat, že text je napsaný nějakou formou asi cizí řeči, nicméně postavy mu rozumí. Je na něj sesláno kouzlo, které je jistou obdobou permanentní bábelské rybky. Tedy každý, ať už jakéhokoli původu, je schopen mu rozumět.

Vedle dveří je řetízek, který je napojen na zvonek za dveřmi. Na něj ghúl Noll zvoní a dává tím Ingensonovi najevo, že už douklízel a chce dolů. **Nejpozději zde musí družina narazit na ghúla Nolla - bude stát čelem ke dveřím v kataleptickém spánku.**

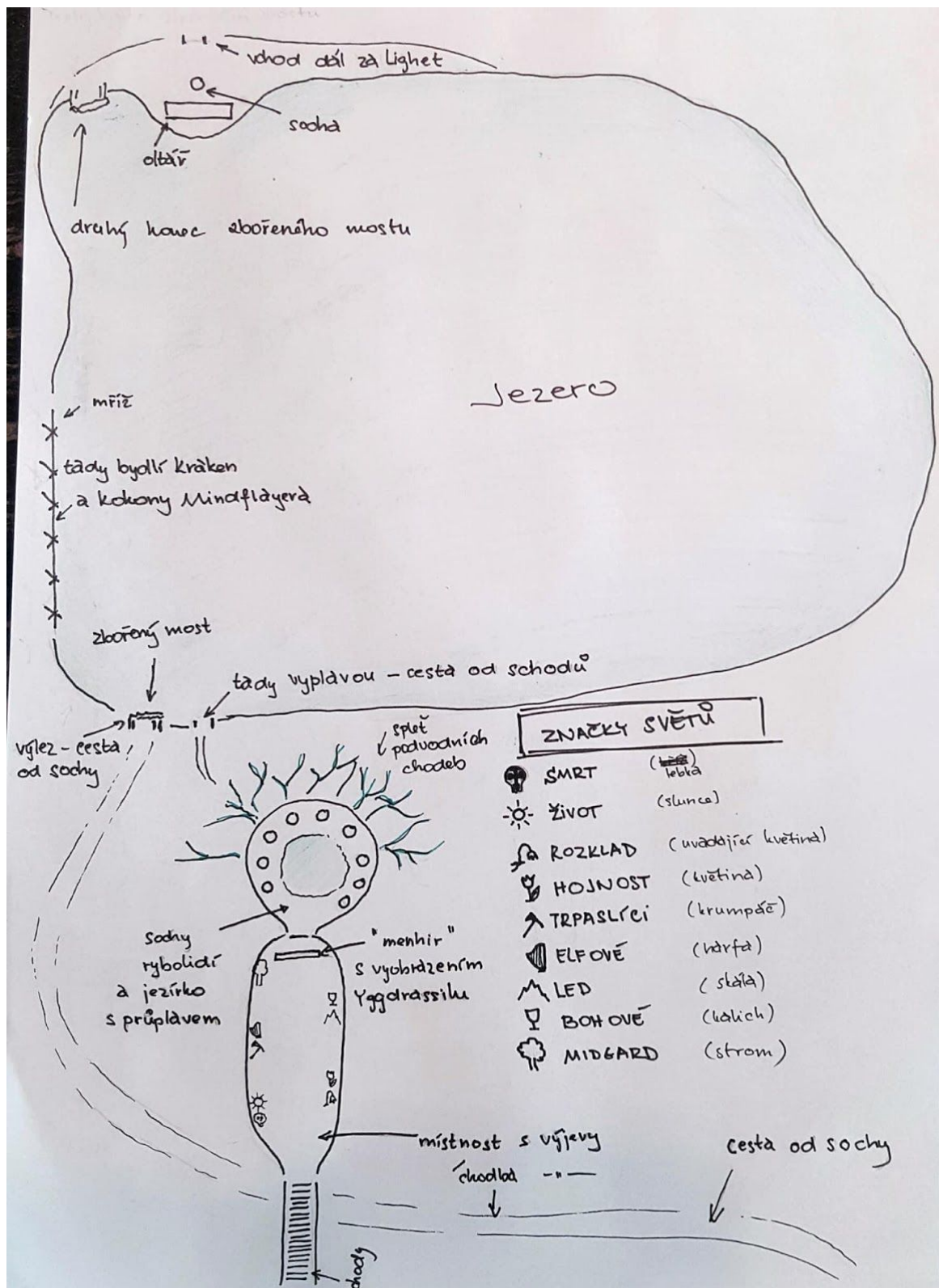
Dveře jsou kamenné a zamčené. Klíč v podzemí nelze nalézt. Překonat dveře se dá všemi možnými způsoby (odemčít, vyrazit, zakouzlit, hyperporostorovat se za atd.). Není na nich žádná past. Pokud postavy dveře otevrou, poruší hermetickou uzavřenost, kterou tady udělal Ingenson. **Jakmile otevrou dveře, ovane je závan studeného a vlhkého vzduchu a ozve se podivný “mlaskavě mokrá” zvuk jako když se něco obrovského a měkkého svalí do kaluže** - vajíčko se v mezidimenzi začíná probouzet (na to ale nejsou schopni postavy přijít).

Za dveřmi IHNED začíná vlhké a velmi strmé schodiště (postava která by se hyperpostorovala za dveře letí dolů...) s tím, že každý schod je přes půl sáhu vysoký. Pro každého člena je velmi namáhavé slézt až dolů. Podklouzává jim to, je možné hodit sem tam i na obratnost, jestli někdo nesletí dolů. Než se dostanou až dolů trvá jim to kolem 45 minut. Dole jsou úplně vyčerpaní.

Poznámka autora: nápis je zde ještě z dob prastarého kultu, který tímto jinými slovy říkal, že by měl návštěvník u sochy zaplatit desátek a jít oficiální cestou přes obsidiánovou sochu a ne se tady plížit zadními vchody pro věřící).

Spodní dungeon

Původní část podzemí, kdysi obývaná kultem, který Ingenson zkoumal.



Historie kultu

Kult vznikl před několika staletími, díky vizím šíleného mága Abdullah Ibn al-Haythama, ve kterých našel něco, co považoval za hranici devíti světů, kde se, daleko od vší lidské představivosti, rozprostírá nekonečná prázdnota všehomíra. Ta je obývána Prastarými – mocnými bytostmi, ničiteli světů.

Mezi ně pak patří i bytost spjatá s vodou, jejíž jméno bychom nejblíže mohli přeložit jako **Požírač zahalený mlhami**. Právě s ním mág navázal mentální spojení prostřednictvím vizí a snů a rozhodl se ho společně se svými přívrženci přivolat na tento svět a rozpoutat tak nový řád bytí.

Abdullah vzal své následovníky a uchýlil se na ostrov Steeri, nejsevernější známý ostrov světa, tedy nejblíže okraji a tím pádem i nejblíže svému bohu (*pozn. Autora: v této době věří, že svět je placka*). Zde pod sopkou pak kult prováděl své bezbožné rituály pro vyvolání Požírače. Krom menších démonků se jim v zásadě podařilo přivolat pouze jedno monstrum (*z mytologie znám jako Mereentâge – „Sea mist“, my bychom ji nazvali Kraken*).

Následovníci kultu však i přes počáteční menší úspěchy nedokázali, co zamýšleli a tak pomalu po smrti Abdullah Ibn al-Haythama upadali až postupně (už před stovkami let) plynule zanikli.

1a - Cesta ze schodů

Postavy tudy jdou, pokud prošli kamennými dveřmi s varováním a poté absolvovali dlouhý a úmorný sestup ze schodů. V tuto chvíli je už celé horní patro zbořené a nedá se tudy vrátit. Musí pokračovat dál a pokusit se najít jinou cestu.

Schodiště po asi 45 minutách (je to opravdu TAK hluboko) ústí přímo do široké chodby. Vzduch je zde překvapivě vlhký a velmi teplý (*o chlup lepší než sauna*). Je tam tma, nikde ani památky po loučích (nutnost svítit). Dlouhá, rovná a široká chodba (dva se vedle sebe pohodlně vejdou), pokračuje do tmy. Na stěnách jsou reliéfy vyhotovené technikou, která ukazuje, že toto místo musí být velmi staré. Tyto reliéfy zobrazují vždy dvojici z devíti světů Yggdrasilu, kdy tyto dva leží vedle sebe a kouskem se i prolínají. Výjevy se střídají po stranách.

Jejich pořadí je pak v následujícím pořadí (to je zásadní kvůli dalšímu postupu), je určeno v následující tabulce. U každého z výjevů je pak malá značka v rohu obrazu označujícího svět. Viz mapa.

Levá strana	Chodba	Pravá strana
Svět smrti (lebka) <i>výjevy plné tmy a mrtvol v agonických pozicích</i>		
Svět života (slunce) <i>plno světla, života, optimismus z toho vyložené číší</i>		
		Svět rozkladu (uvadlá květina) <i>samé hnědé, zelené bažinaté tóny, z výjevu je patrné, že tam něco žije, ale asi to není esteticky moc přitažlivé</i>
		Svět hojnosti (květina) <i>velmi podobné zemi, ale všeho je tak nějak víc, je to krásnější, zelenější, úrodnější</i>
Svět trpaslíků (krumpáč) <i>spletiště podzemních chodeb a štol, zlato a drahé kamení</i>		
Svět elfů (harfa) <i>vysoké stromy, vyšší než jaký si vůbec postavy dokážou představit, že existuje</i>		
		Svět ledu (skála) <i>hory, ledy a nějaká velká monstra (obři)</i>
		Svět bohů (kalich) <i>monumentální stavby, které nikdo z postav neviděl</i>
Midgard (strom) <i>lidé obdělávající pole, plavící se po moři, bojující mezi sebou</i>		
	Strom Yggdrasil	

Na konci chodby je pak poslední osamocený obraz. Jedná se o strom Yggdrasil, jehož struktura putuje po celé stěně a spojuje všechny světy/výjevy. To hráči znají z mytologie. Co je ovšem překvapí a trochu vyděsí, je, když si všimnou, že odkudsi z okrajů a nicoty se na něj sápadají jakási chapadla, z nichž hráči mají velmi divné pocity:

“Začíná vás při pohledu na podivná chapadla obepínající strom Yggdrasil mrazit v zádech. Temnota jakoby byla hmatatelnější než doposud. Najednou se vám zdá, že světlo, které držíte, bledne a sálá z něj méně tepla. Padá na vás jakási neurčitá tíseň, jako byste nebyli obklopeni stěnami, ale nacházeli se kdesi v nekonečně rozlehlém prostoru... trvalo to však jen nepatrný okamžik a ihned začínáte přemýšlet, že se vám to muselo jen zdát a pouze na vás dopadá tíha podzemních chodeb.”

Široká chodba ústí do kruhové místnosti. Zde je uprostřed jezírko (průměr cca 2 sáhy), které slouží jako vstup do podvodní spleti chodeb. Jiný východ odsud není. Spleť podvodních chodeb bude nutné proplavat v pořadí dle výjevů na reliéfech. Tedy v pořadí: smrt, život, rozklad, hojnost, trpaslíci, elfové, led, bohové, midgard.

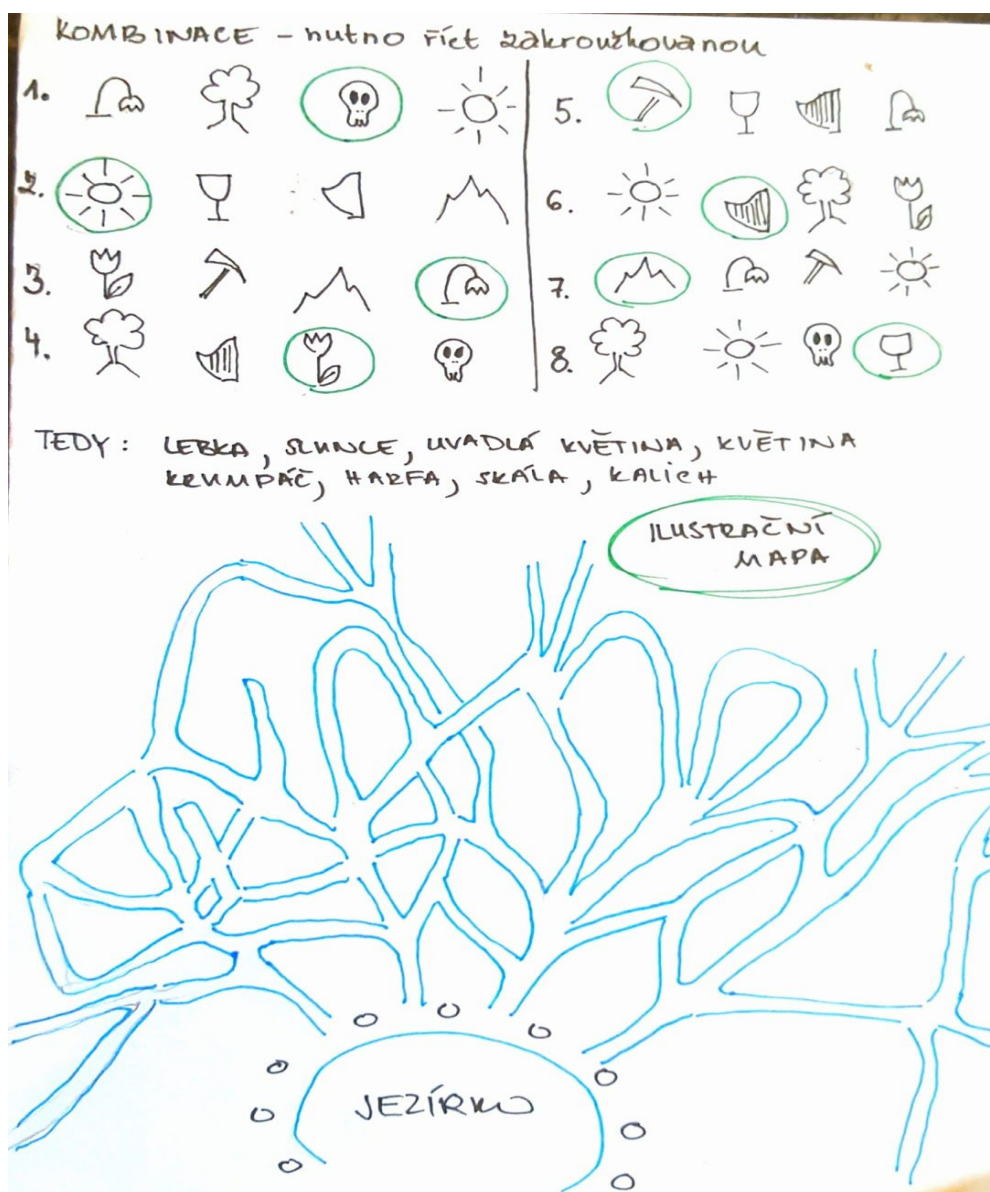
V kruhové místnosti je kolem jezírka **právě devět soch rybolidů z mírně průsvitného alabastru**. Stojí vzpřímeně na podlaze na ocasu, ruce mírně předpažené a pokrčené, dlaněmi směrem k jezírku (jakoby si je ohřívali). Hlavu mají zakloněnou a kruhová ústa rozevřená, takže tvoří jakousi vaničku. Ze stropu do každé tlamy stéká pramen sirné páchnoucí vody. Žábami soch pak vytéká voda, která je krásně čistá a stéká v pramínku po podlaze směrem do onoho jezírka - průplavu. Voda ze stropu je jedovatá (past odl 9 - 1žt kolo či lok / 9žt.). Přečištěná voda je pak ok.

Sochy jsou magické – přečistí jakoukoli tekutinu na vodu, voda vyteče, ostatní složky někam magicky zmizí. Pokud postavy **rozbijí některou ze soch či zabijí rybočlověka (viz dále setkání s nimi ve vodě) – voda začne být otrávená**. Za každou sochu či rybočlověka – past odl +1 a 1žt/kolo při pobytu ve vodě.

Průplav chodbami

Mapka je jen ilustrační, chodby se proplítají, někde se spojují, vrací, končí. Každá křižovatka, na kterou postavy připlavou bude vést do dalších 4 chodeb. Vidět zde téměř není, nicméně na každé křižovatce u každé chodby jsou svítící runy znázorňující jednotlivé světy (stejně jako značky u vyobrazených maleb viz výše - **viz kombinace na obrázku dále**). **Je potřeba plavat podle vyznačené kombinace (podle pořadí maleb v předešlé místnosti)**. Je teoretická možnost, že by se postavy byly schopné dostat k jezeru i s jinou kombinací znaků, nicméně ji nedokážou najít, dřív by se utopily. Bylo by to třeba na šedesátou chodbu, ne na osmou.

Voda je teplá (protože sopka) a čistá (protože rybolidi, viz dále). Jedná se tedy v zásadě o obrovské spletiště vzájemně se křížících chodeb, jako v klubku nití. Některé končí jiné pokračují bůh ví kam. Účelem je přijít na systém skrz hádanku s reliéfy a správným pořadím průplavu, **přesný mechanismus pohybu pod vodou ale není důležitý! Postavám plavání ztěžuje přítomnost rybolidů (viz dále)**, není tedy potřeba je příliš šikanovat na systému plavání.



Rybolidé jsou podivné bytosti, vzrůstem jako průměrný člověk, vypadající jako ošklivá mořská panna – rybí ocas, blány mezi prsty na rukou. Barvy bílé, rosolovité (medúzovité) konzistence. Nejpodivnější je však hlava – má kruhová ústa stále rozevřená, jako mihule/pijavice a na krku hodně žaber. Těmito ústy při plavání nabírají tyto bytosti vodu a filtrují ji skrze žábry. (Sama o sobě je ta voda jedovatá). V boji jsou neškodní. Druhou jejich vlastností je, že vydávají silný pištivý zvuk – může způsobit dezorientaci.

Je jich tu právě devět (stejně jako soch), každá má na starosti svoji část podvodních chodeb. Postavy tedy musí proplavat územím těchto rybolidů (ti mají inteligenci 0), kteří plavou netečně kolem postav. Vydávají u toho ale sonický pískot, který je slyšet už od ponoření do vody. Z dálky je poměrně neškodný. Jakmile se však přiblíží – proplavání kolem sebe trvá 2 kola – postava je na ty dvě kola silně dezorientována, zvláště pokud plave, dostane strach o život, praskají ušní bubínky, třesí hlava. PJ by měl scénu podat sugestivně – postavy se mohou rozhodnout rybočlověka zabít (pak ihned následuje mírná otrava vody z hnusu, kterej vyteče z rybočlověka).

Pokud postavy znají systém/logiku, jak proplavat (tedy podle pořadí výjevů), PJ to postavám nijak neztěžuje. Jediná menší komplikace jsou právě rybolidé. Proplave každá postava na jeden nádech, pokud jedná rozumně (neplave v plné zbroji a ošacení...). Pro dramatickost by se největší neplavci mohli trochu nalokat vody (tak max za 1/3 žt) pokud se družina nesnaží nějak jim pomoci (např. měchy se vzduchem, natáhnutí lana, spoluplávání, kouzla...). Za kladné body lze hodnotit každé rozumné zlepšovací.

Pokud bloudí, snaží se tedy proplavat náhodně, je potřeba hrát na topení (viz pravidla). PJ hintuje, aby to prostě zkusili jinak.

Hodnocení

Postavy získají 10 bodů, přijdou-li na systém průplavu a zohledňují způsob plavání (plné naložení, neplavci atd.). Pokud nepřijdou na systém průplavu (potřebují nápovědu) ztratí 3 body. Pokud nezohledňují způsob plavání a neplavce (jakékoli zohlednění věcí, co mají u sebe a toho, jak to zvládnou - neví, jak je to daleko) ztratí další 3 body. Při zabití prvního rybočlověka neztrácí body, každý další zabitý jim ubere 2 body.

1b - Cesta z tajné chodby

Jestliže postavy našly a využili tajnou chodbu skrz obsidiánovou sochu, procházejí dlouhou chodbou svažující se někam směrem dolů. Cesta trvá cca 45 minut. Chodba má madla na pochodně, které ale v držácích nejsou. Na konci chodby naráží na obloukový průchod, který však na první pohled není vidět. Čeho si postavy určitě všimnou jako první, je totiž vyobrazení stromu Yggdrasilu, který všichni znají z mytologie. Kolem něj je pak vyobrazeno devět světů. Co je ovšem překvapí a trochu vyděsí, je, když si všimnou, že odkudsi z okrajů a nicoty se na strom sápadí jakási chapadla, z nichž hráči mají velmi divné pocity ->

“Začíná vás při pohledu na podivná chapadla obepínající strom Yggdrasil mrazit v zádech. Temnota jakoby byla hmatatelnější než doposud. Najednou se vám zdá, že světlo, které držíte, bledne a sálá z něj méně tepla. Padá na vás jakási neurčitá tíseň, jako byste nebyli obklopeni stěnami, ale nacházeli se kdesi v nekonečně rozlehlém prostoru... trvalo to však jen nepatrný okamžik a ihned začínáte přemýšlet, že se vám to muselo jen zdát a pouze na vás dopadá tíha podzemních chodeb.”

Když prochází průchodem, nakonec musí prolézt menšími sutinami, aby zjistili, že chodba zde náhle končí menším srázem (asi dva sáhy) dolů, kde je rozlehlé jezero. Kdysi zde pokračoval kamenný most někam dál, ale ten je nyní zbořený. Je nutné se tedy dostat do vody a doplat (nebo přeletět,...) na druhou stranu jezera, kde tuší druhý břeh. **Rozhodně si všimnou, že na druhém břehu někdo stojí a je pravděpodobně natočený jejich směrem** (viz dál).

2 - Jeskyně

Vstup do přírodní jeskyně, která je z větší části zaplavená, s tím, že na druhém břehu jde vidět nějaké obrysy postavy a oltář. O co přesně jde, postavy můžou zjistit až ve chvíli, kdy vystoupí na břeh. To aby mohly, musí proplavat kolem **Krakena** (*jeden z úspěšnějších pokusů sekty o vyvolání boha*), který je v zásadě ochočenou bytostí přivolanou sektou za dávných časů. Většinu času tráví v podzemní v tunelu u jeskyně, kde dříve hlídal výše zmíněný ostrůvek. Z podzemní jeskyně vede průplav do oceánu, kudy se občas Kraken

vydává lovit (je o tom i zmínka v jednom z Měsícsvitů). Hintem zde je, že je toto místo nějak propojené s oceánem, tudíž je trochu slyšet příliv, voda v jeskyni klesá a stoupá.

Družina, která šla po schodech, vyplave z podvodního tunelu na okraji jeskynního jezera, nevidí nic než obrys postavy v dáli.

Družina, která by šla tajnou chodbou zjistí, že chodba náhle končí a pod menším srázem ihned začíná vodní hladina. Dříve zde byl nějaký mostek, ale bůh ví, co se s ním stalo (*sopečná aktivita uvolnila kameny, které svým pádem most rozbily. Light chodila do podzemí tudy*).

Obě skupiny tedy **musí proplavat kolem Krakena**.

Souboj s Krakenem

Po jedné straně jeskyně, kudy budou postavy plavat, je umístěna velká, silná mříž (ocelové pruty vetknuté do země a stropu). Jednotlivé pruty jsou od sobe natolik vzdálené, že postavy nemají problém jimi proplout. Na druhé straně mříže, jde vidět jen temnou vodu a široký tunel (20-30 sáhů), nicméně postavy mohou slyšet příboj, který značí, že tím směrem by mohlo být volné moře. Tam se však nachází mimo jiné i Kraken. Ten již mříží nepropluje, dokáže jí však prostrčit svá chapadla. A s těmi budou postavy bojovat...

Na první plavající postavu Kraken nezaútočí. Další dvě až tři mají smůlu:

“Najednou ucítíš na svém těle měkký kluzký dotyk, jakoby tě někdo objal kolem pasu. Než stihneš vykřiknout, objetí vmžiku zesílí, a cosi tě prudce stáhlo pod vodu... Když se rozkoukáš, spatříš tlusté chapadlo, které tě vleče kamsi za mříž do temnoty. Dále vidíš další dvě chapadla, jak proplovají skrz mříž směrem k vám...”

Kraken má při boji následující taktiku:

- lapení plavce chapadlem (první automaticky, druhý Past Obr~6 lapil/nelapil)
- tři kola postavu topit - ÚČ chapadla je 12, lapená postava si jen hází k6+ (všechny postihy za nehybnost jsou již zahrnuty v ÚČ chapadla)
- po třetím kole postava omdlévá, Kraken pouští postavu a chapadlem útočí na jinou

Zranitelnost Krakena:

- dýkou, tesákem, pokud má postava u sebe - stačí zuřivě bodat a chapadlo poleví
- všechna kouzla krom ohnivých (hraničářovy údery, blesky, ...)
- nelze s ramenem zápasit či jej škrtit

Bud' před bojem a nebo v průběhu něj si jedna z postav všimne něčeho bledého, kokoidního tvaru, přilepeného někde v dáli tunelu za mříží. (pozn. Autora: Jedná se o Mindflayerů kokony - viz třetí část).

Souboj by neměl postavami nijak dramaticky zahýbat, jde primárně o to, aby zjistily, že ve vodě něco žije a je to velký a fuj.

3 - Místnost se zrcadlem

Ve chvíli, kdy družina překoná situaci s Krakenem, může vylézt na břeh a podívat se na postavu, která vypadá, že je celou dobu pozoruje. **Jedná se** však pouze o **chapadlovitou sochu** (podobnou té, co byla v horním patře, ale tentokrát se sundanou kápí a tím pádem i odhalenými chapadýlky v obličeji - mindflayer) stojící u obětiště (oltáře) původní sekty, kde se konaly obřady, rituály a vyvolávání. Když se postavy rozhlédnou, uvidí za oltářem trochu skrytý, ale i přesto viditelný průchod dál.

Pokud postavy budou oltář blíže ohledávat (strana u jezera), najdou v něm zasazený temně modrý kámen. Pokud ho vyloupnou ven, získají **Lazurit** (pokud ho nosí kouzelník, získá při zaostření vůle navíc tolik magů, kolik je jeho úroveň; spánek nutný pro zaostření vůle se zkracuje na 4 hodiny).

Za oltářem, po krátké chodbičce, už následuje místnost, kterou naši dobrodruhové celou dobu hledají. Dříve se asi jednalo o jakousi přípravnu, kde se Abdullah chystal na své rituály, Ingenson si ji ale upravil k obrazu svému. Z místnosti jde po letech stále cítit přítomnost něčeho zvláštního, asi magie, ale takové, která není žádnému z hráčů povědomá. Už jen proto, že v místnosti je tlumené světlo, které jakoby vychází odevšad. Kamenná podlaha je zaprášená a místy popukaná. Jsou zde stopy křídý, zaschlé krve a ještě něčeho, co už ale nelze po té době identifikovat. Z místnosti pokračuje dál jediná chodba. Co postavy zaujme na první pohled, je **kovový rám, vysoký dva sáhy, stojící uprostřed místnosti. V rámu je jakýsi černý lesklý kov, který odráží světlo pochodní.** V něm postavy spatří ze začátku mlhavý, ale s každou chvílí jasnější obraz dívky, kterou spatřili v plamenech.

Když na ně dívka promluví jsou si jisti, že je to skutečně ona... Tady první část končí. Postavy nemají možnost na zjevení Lighet nijak reagovat.

Konec první části

Hodnocení první části

Družina má na paměti nutnost rychlého průchodu podzemím (max. 50 bodů)	
<i>(za níže uvedené prohřešky získávají postavy záporné body)</i>	
odchod z jeskyně, včetně návratu do vesnice (-25 bodů)	
spánek/odpočinek v jeskyni po prvním zemětřesení (-10 bodů)	
spánek/odpočinek v jeskyni po druhém zemětřesení (-20 bodů)	
spánek/odpočinek v jeskyni po třetím zemětřesení (-30 bodů)	
po prvním zemětřesení nezmíní, že je potřeba zrychlit postup (-5 bodů)	
po druhém zemětřesení nezmíní, že je potřeba zrychlit postup (-5 bodů)	
po třetím zemětřesení nezmíní, že je potřeba zrychlit postup (-5 bodů)	
družina chce schválně a bezdůvodně projít všechny místnosti (-5 bodů)	

Postup místnostmi horního dungeonu (max. 10 bodů)	
	(každá místnost se hodnotí zvlášť za 0 až 10 bodů. Vyhodnot' body u místností, kterými postavy prošly. Body sečti a vyděl počtem projitých místností. Tak dostaneš průměrné hodnocení za všechny místnosti. Příklad: Postavy prošly 4 místnostmi a dostaly v nich 7, 10, 6 a 8 bodů. Průměrné hodnocení místností je tak $(7+10+6+9)/4 = 8$ bodů)
	Místnost 1 - Hala s dveřmi - Rychlá kontrola přítomnosti pasti u klíče a jeho vytažení je za 10 bodů. Zbytečné diskuze, vymýšlení postupů jak získat klíč namísto akce jsou za body dolů.
	Místnost 2 - Boj o nohu - Ve scéně se hodnotí způsob vytažení. Pokud družina diskutuje a přemýšlí o řešení, dostanou na hodnocení minimum bodů. Naopak, rychlé, akční řešení se hodnotí pozitivně. Vodítkem může být čas, jak dlouho postavám trvalo osvobození. S každou minutou strhávej 2 body.
	Místnost 3 - Podivná podlaha - Za časově průměrné řešení je považován teleport jednoho člena družiny s lanem na druhou stranu místnosti a následné slézání stěny ostatními členy družiny. Toto řešení je za 5 bodů. Cokoliv pomalejšího je za méně bodů. Nejrychlejší řešení (lektvary, hyperprostory celé družiny) je za 10 bodů.
	Místnost 4 - Živé umění - Čím dříve se postavy zbaví vlivu sochy, tím více bodů družina získá. 10 bodů je za okamžité řešení (rozbití sochy, rychlá akce). Každých 5 minut řešení jsou 3 body dolů. Jakákoliv nápověda ze strany PJe ubere družině jsou další 3 body dolů na hodnocení.
	Místnost 5 - Mouchy - U této místnosti se hodnotí rychlost s jakou si družina poradí s mouchami. 10bodů dostanou, pokud na řešení přijdou do 2 kol. Za každé další kolo ztrácí 2 body.
	Chodba 5-6 - Had - Plný počet bodů dostane družina v případě, že si po prvním omdlení uvědomí vážnost situace a bude se snažit rychle z útrob hada vypadnout. Každé další "omdlení" znamená 3 body dolů.
	Místnost 6 - Jezírko s kyselinou - Jakékoliv zbytečné zdržování se zkoumáním jezírka jsou body dolů. Jakmile postavy přijdou na to, co je jezírko zač, měly by místnost opustit a jít dál. Vyndávání šperků / sekry znamená ztrátu 5 bodů automaticky.
	Místnost 7 - Dítě v koutu - Družina dostane 10 bodů, pokud prakticky neřeší postavu v tunýlku. Pokud řeší její vytažení, pak mají 5 bodů pryč. Kdo bude řešit pohřeb, nedostane nic.
	Místnost 8 - Živá socha - Pokud spojí ruku a přijdou na otevření mechanismu tajné chodby vhozením cenností, získávají plných 10b. Vylootování bazénku znamená ztrátu bodů (času) přichází o -5 bodů.
	Místnost 9 - Zjevná past - Družina dostane 10 bodů v případě, že nebude zásadním způsobem interagovat s truhlou či krásnou dívkou. Dlouhé vykecávání či zkoumání je 5 bodů dolů. Pokud dojde na souboj s ghúlem, družina ztrácí všech 10 bodů.

Jiný vstup do jeskyně, “bezpečná cesta” horním dungeonem (max. 5 bodů)		
	(družina hledá jiný vstup do jeskyně a dále si uvědomí, že musí existovat bezpečná cesta, resp. bezpečný průchod horním dungeonem)	
Roleplay (max. 5 bodů)		
	(hodnotíme především interakce uvnitř družiny)	
Souboj s rybolidmi (max. 10 bodů)		
	(v případě, že družina použije vstup přes sochu, dostává 10 bodů)	
Postup přes Krakena (max. 5 bodů)		
Hlídní reálného času (max. 15 bodů)		
	(hráči si hlídají čas do konce herního bloku)	
CELKEM (max 100 bodů)		