

Dračí Hlidka

hra na hrdiny

DOBRODRUŽSTVÍ MĚSTO ČTYŘ



AUTOR PŘÍBĚHU
PETRA "ASCELLA" VŘESOVÁ
ILUSTRACE OBÁLKY
MICHAL SIROTEK



Žánr a náročnost

Toto dobrodružství, jehož autorkou je Petra Vřesová, bylo vytvořeno jako součást kampaně Al-Sedkramúz, pod upravenými pravidly DrD. Lze jej však stejně dobře použít i pro Dračí Hlídkku, D&D a jakékoli jiné fantasy hry. Na místo města Al-Sedkramúz lze dosadit libovolnou významnou metropoli vašeho světa. Nad městem drží ochrannou ruku bůh místních lidí, pro jednoduchost bude dále v textu nazýván Patron, ve vašich světech je vhodné ho nahradit obvyklým kladným bohem.

Herní žánr: mysteriózní dungeon plný hádanek a boje, jemuž předchází vyšetřování ve městě. Závěrem dobrodružství je bitva o město.

Obtížnost: příběh je navržen pro bojově velmi zdatnou družinu na šesté úrovni, doporučená úroveň bojově slabších družin je okolo desáté.

Sestava družiny: je velmi vhodné, aby se jednalo o družinu s alespoň jednou postavou věřící v kladné božstvo, či alespoň s vstřícným vztahem k podobným silám. Část dobrodružství stojí na požehnání bohy, v jejichž jménu se postavy snaží pomoci městu. Naprosto ideální je stav, kdy má družina z předchozích dobrodružství kladnou reputaci ve městě.

Celková herní doba	30 – 40 hodin
Očekávaná sestava	3-5 postav (6.-10. úroveň)
Lokace	město
Roční období	libovolné

Tajemno, horor a drama	☑☑☑☑☐
Akce a bojové situace	☑☑☑☑☑
Vyšetřování a sběr informací	☑☑☑☐☐
Roleplay a komunikace	☑☑☐☐☐
Humor a veselé scény	☐☐☐☐☐
Hádkanky a hlavolamy	☑☑☑☑☐

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





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

Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!

Obsah

1. Příběh v kostce
2. Pozadí příběhu *(proč k němu vlastně došlo)*
3. Úvod pro družinu *(k přečtení hráčům)*
4. Časový sled událostí
5. Předpokládaný průběh dobrodružství
 - 5.1. Dějství první: Vize
 - 5.2. Dějství druhé: Město
 - 5.3. Dějství třetí: Odraz zřídla - Unasí
 - 5.4. Dějství čtvrté: Odraz zřídla – požehnání
 - 5.5. Dějství páté: Bitva o město
 - 5.5.1. Město
 - 5.5.2. Místo rituálu
- 6.1. Cizí postavy
- 6.2. Nestvůry
7. Hádanky
8. Předměty
9. Slovo závěrem
10. Mapy, doplňky





1. Příběh v kostce

Po sérii znepokojivých vizí o zkáze města se iniciativní družina sama může pustit do vyšetřování, v čem by daná zkáza měla spočívat. Dozví se o magické podstatě města, o úpravách provedených na městských zřídlech a jejich hrozícím kolapsu i tom, že městští správci „mají vše pod kontrolou“. Jejich snahy si všimne druid městského háje, jemuž stav zřidel dělá starosti. Méně iniciativní družinu osloví druid přímo.

V další fázi dobrodružství družina proniká do projekce městských zřidel, překonává překážky a může se stát tím, kdo osvobodí šílenou zřidelnou architektku. Pokud prohlédnou její hru, stávají se rukou kladného božstva a snaží se odvrátit skrytou hrozbu, která je podstatou celého konfliktu – povstání dávného vládce města Ziráfa.

Finální část dobrodružství je odvislá od předchozího způsobu řešení. Může dojít k epickému boji se Ziráfovými stínovými armádami a jím samotným o město, k jeho oživení a přivítání jako nového pána, nebo jeho zničení při narušení rituálu za městem, stejně tak je možné celý proces zastavit a dohnat Ziráfa k útěku (a jeho vyčkání na další vhodnou příležitost).

2. Pozadí příběhu

Před několika tisíci let, za časů Rizánské říše, ovládal město Al-Sedkramúz vladař – tyran, Ziráf. Podle svědectví *(které družina může získat v kapitole 5.4.)* byl vládcem spravedlivým, ale nikoli dobrotivým. Tento vznešený Rizánek za pomoci svých živelníků, čarodějů, alchymistů, stínotepců a jiných magických odborníků nechal do města přeměrovat zřídla čtyř živlů, která město obklopují ve vzdálenosti asi padesáti mil. Vytvořil fenomenální stavbu, díky níž mohl ovládat podnebí i počasí dané oblasti, a tím ovlivňovat úrodu, potažmo i náladu svých poddaných. Mimo čtyři základní živly však zakomponoval zřídlo páté, nejdůležitější – stín. Stín byl navíc jak v živelné symbolice, tak mezi patrony města. Za Ziráfových časů bylo město pod nadvládou čtyř hlavních bohů ze staré dvanáctky, každému bylo připsáno jedno ze zřidel, každý měl svůj chrám nad tímto zřídlem. Rizánské jméno města, Bizbédan, znamená v moderních jazycích Napajedla, či Místo spočinutí, Místo osvěžení. Šlo o napajedla bohů, kterým věřící prolévají svou krev a z obětí se následující dny museli zotavovat.

Energie živelných zřidel krmila zřídlo stínové, které Ziráf využíval pro své stínotepecké praktiky. Byla vytvořena křižovatka skrytých portálových cest, maják přitahující v zászvěti uvízlé poutníky i velmi efektivní, bezpečný portál propojující tehdejší Bizbédan s jinými světovými metropolemi. Doba slávy trvala dlouho a Ziráf vládl téměř nekonečně. I na něj však přišla tíže stárí, rozhodl se své tělo zakonzervovat a počkat na nejlepší dobu k znovuvstání. Po mnoho generací si řád městských stínotepců předává jako legendu instrukce k procesu oživení, stejně jako um ovládat městská zřídla. Dnešním “klíčником” je první městský stínotepec, údržbář zászvětního komplexu, šejkův bratranec, Jasip Ar-Rajfí. Se Ziráfem je v kontaktu a aktivně se podílí na jeho oživení

Přešly věky, Bizbédan padl při zániku Rizánské říše smetený zhmotněním boha zabíjení, Tachmy (mimochodem jednoho z uctívané čtveřice). Městská zřídla ožila svým vlastním životem. Ač se z okolí stala magická poušť, díky zřídům město a jeho nejbližší okolí zůstalo ohromnou oázou, schopnou uživit desetitisíce obyvatel. Město došlo obnovy a ujala se jej nová božstva nových osadníků, následovníků Rizánské říše, Al-Skalců. V první fázi své al-skalské existence bylo město očištěno od zmaru, od pošpinění bohem zabíjení, zasvěceno kladným (i méně kladným) al-skalským silám. Tak to bylo po dalších bezmála tři sta let al-skalské nadvlády, z Al-Sedkramúz je hlavní město severu sejpského emirátu, skutečná metropole, centrum obchodu, umění i věd, s vlastní magickou univerzitou.





Zhruba před sto lety se ambiciózní šejk rozhodl spojit všechna živelná zřídla a společně posílit vodu, aby se i okolní poušť mohla zazelenat, Ze severní Sejpy se měl stát krásný, úrodný kraj, třeba i nezávislý na sejspském emírovi. Šejk zkonzultoval svůj záměr se sultánem, najal odborníky na stavbu zásvětních prvků a manipulaci se zřídly, včetně několika cizinců, mezi nimi laigerskou zřidelní architektku Unasí. Tak se stalo. Na zřídlech byly provedeny změny, ovšem hlavní architekt prorokoval něco přes sto let (přesně 108 – 132 podle nebeských magických cyklů), než daná úprava dojde plné moci a polarita všech zřídél se změní na vodu. Ne vše se podařilo, tedy vlastně se nepodařilo nic. Jen byly zapláceny ohromné částky, ale šejk se to nikdy nedozvěděl.

Pět let po rekonstrukci postihla město obrovská tragédie. Zřídla se vzbouřila a elementární destrukce téměř smetla město, nejvíce palácovou čtvrť, na jejímž území je stínové zřídlo. Ta se z destrukce nikdy nevzpamatovala a nyní jde o magickou zónu chudinské čtvrti, temné uličky a zákoutí příslušející Sestrám noci, vrahům a čarodějníkům. Zodpovědnost byla připsána druidům a čarodějům, kteří ovládali čtvrť se zemským, potažmo ohnivým zřídlem, a údajně chtěli zvrátit rekonstrukci, aby jejich vlastní zřídla nevyhasla. Zodpovědný velečaroděj byl popraven, jeho zástupce uprchl, druidi byli vykázáni (Až po letech jiný osvícený šejk nechal druidy pozvat zpět a vrátil jim městský háj.).

Přijela zpět Unasí, s dary, s vyjádřením soustrasti a slibem, že vše napraví. I stalo se. Od té doby vše funguje jak má, zdá se, že voda posiluje, městské rezervoáry jsou plné, studnice přetékaají (městský háj vzkvétá, čarování na univerzitě se daří) sousední národ opět Al-Sedkramúz nazývá Napajedly. Měštští živelníci mají vše pod kontrolou, po každém výkyvu světových magických polí jdou na obhlídku ovládacích prvků v zásvěti a vše vypadá, jak má. Sice se před centrálním ovladačem objevil stínový drak, ale je to dobré, spí.

Unasíiny záměry však nebyly čisté. Pochopila moc zřídél, hlavně stínového, a rozhodla se ji využít. Za pomoci zřídél chtěla přejít do stavu zbožštění. I ona očekávala, že její proměna v božskou bytost potrvá oněch 108-132 let (v závislosti na pohybech nebeských magických polí). V pravý čas potřebovala získat esenci života, tedy krev, pro své povstání. “Naprogramovala“ tedy zřídla, aby se v jí očekávanou dobu začala chovat zvláště, a přivedla do její ovládací projekce (servisní strojojny) výpravu, kterou zaměstná řešením hádanek a využije ji (Touto výpravou může být velmi snadno družina, pokud včas neprohlédne Unasíinu past.). Unasí však celý proces proměny nezvládla a i když se bude snažit postavám obratně lhát a vykrucovat se, nezapře se fakt, že se stala vysokou spektrem. Důvěřivější družiny, které uvěří jejím lžím, budou mít boj s ní těžší.

Když bude Unasí zlikvidována (ať družinou, nebo bojovými kněžními při jejím pokusu vstoupit do reality), družina nalezne srdcovou centrální komnatu a tím získá požehnání kladného boha (Patrona). Aby družina pomohla zachránit město před Ziráfem, posunuje se v příběhu dál. Tehdy může dešifrovat Ziráfovy plány z oslavných desek, pohovořit s ovládacími prvky komnaty (obětovanými čaroději, jejichž duše slouží k ukotvení zřídél a jako správci “programu“) a dojít poznání, že celá záležitost se zřídly je jen maskováním pro Ziráfovo znovuvstání. Je na družině, jak se rozhodne s informacemi naložit, zda dojde k bitvě se Ziráfem o město, či ten uteče, aby uchystal plány na pomstu. Pokud Ziráf uteče, je družina v přímém ohrožení, toho se týká subquest Lovcův meč předcházejícího dobrodružství Třetí pouť, tato informace je však volitelná a družina se o osudu lovců, kteří omylem před dvaceti lety našli Ziráfovo tělo může dozvědět jinými cestami.





3. Úvod pro družinu (přečíst)

Zdá se vám velmi znepokojivý sen. Na scénách snu nic děsivého není, ale jeho vyznění přetrvává. Dojem, že ten sen není celý, že by měl pokračovat.

(K prvnímu hráči): Omamná vůně popínavých růží tě provází cestou arkádou. Míjíš jeden oblouk vedle druhého, s průhledy do zahrady. V zahradě další oblouky, drátěné konstrukce, po nichž se plazí růže. Připomínají slavobrány. Nebo snad portály. Kráčíš podloubím s křížovou klenbou, jeden portál za druhým. Jen vůně růží a klapání tvé obuvi o starou dlažbu.

Tu se otřese zem. Loubí se kácí, jednotlivé sloupy padají přes sebe, zemětřesení nabývá na intenzitě a jediné, co stojí, jsou ty brány z růží. Těm jediným se destrukce vyhýbá. Země puká a do trhlin padají dlažební kostky, kusy zdí i celé sloupy. Strašlivý rachot všude kolem tebe. Zvuk tvých bot je minulostí...

(K druhému hráči): Zahrada nějakého zámku, když se rozhlížíš, vidíš průchody mezi jejími jednotlivými částmi. Brány porostlé plazivými růžemi. Záhony a květníky podél pěšin jsou v plném květu, voní byliny, cítíš ve vzduchu levanduli i mátu, myrtu a muškát. A růže, hlavně růže. Jdeš pěšinou a jakoby ses prodíral závoji vůní. Projdeš branou a před tebou je kašna s fontánou. Uvnitř stojí socha. Válečník v plné zbroji, hledí zdvižený. Má v tváři rizánské rysy a snad škodolibý úsměšek. Couváš, na tom muži je cosi znepokojivého.

A najednou vše pohltní plameny. Požár. Růže hoří. Záhony hoří. Voda v kašně vře. Vzduch se tetelí žářem, je ti horko k nesnesení. Ten válečník... tam není.

(K třetímu hráči): Slyšíš dívčí smích. Jsou dvě, možná i tři. Jsou snad hned za vysokým živým plotem z popínavých růží, neproniknutelným, pichlavým. Obcházíš plot, nacházíš v něm průchod. Připomíná spíš bránu vysokou dobré tři sáhy. Růže se plazí po kamenných sloupech, ale tam, kde je vrchol oblouku, jsou povadlé. Suché listí ti šustí pod nohama. Projdeš branou a smích náhle nezní. Jako bys vstoupil do jiného světa, je chladno, pofukuje nepříjemně studený vánek, listí nedalekého vavřínu šumí. Jezírko před tebou je plné mrtvých zlatých rybek.

Scéna se mění. Zavane vítr opravdu velmi nepříjemný. Nese s sebou spoustu uvadlého listí, prach a písek, smetí. Zavane velmi silně, strhává růže. Z dálky se ozývá křik dívek.

(K čtvrtému hráči): Slunce pomalu vychází nad vysokou zeď porostlou břechťanem a plazivou růží. Dlouhé stíny se táhnou po celém prostranství. Jeden stín je znepokojivý, stín muže ve zbroji. Jakoby se hýbal. Jakoby žil svým vlastním životem, protože ta socha, která jej vrhá, je dokonalá. Nehybná dominanta obrovské kašny je vyvedena s jemnou starověkou precizností. Každý díl zbroje je dokonalý, koruna na helmici, o hruď opřený cizokrajný meč. Tak detailní práce, že ti vlastně nepřijde divné, že stín má jako živý. Je časně ráno a svěží vzduch naplňuje vůně růží.

A pak, z kašny se rozlévá voda. Proud vody, tryská se silou gejzíru. Socha mizí za clonou, obloha se v jednom okamžiku zatahuje a spouští se dešť, silný liják. Rázem stojíš po kotníky ve vodě. Po kolena. Ze zahrady je bahnitě jezero a prší a prší, vodní tříšť na tobě nenechává nitku suchou. Tu a tam, když zřídlo zpomalí, všímáš si, že ten muž je pryč.

Pokud je hráčů více, vytvoř další scény z palácové zahrady, kdy opakujícím se tématem je socha válečníka, portály a arkády, mrtví tvorové a popadané listí, růže.

Jste si jistí, že sen pokračoval. Ale ne a ne si vzpomenout. Přitom ten pocit naléhavosti! Je důležité si vzpomenout. Snad by mohl pomoci nějaký kněz či magik myslí, nebo rozjímání, meditace, modlitba k svému bohu...





4. Časová osa příběhu a sled událostí

rok -tisíce let	Město součástí Rizánské říše pod vládou tyrana Ziráfa. Vznik zřidelného systému manipulujícího s městem.
rok -1150	Pád Rizánské říše, magická destrukce celého systému
rok -532	Osídlení města Al-Skalci, první kontakt se Ziráfem v jeho stínové podobě
rok -288	Ucelený plán na znovupovstání Ziráfa
rok -108	Přestavba zřidel sultánovými odborníky a laigerkou Unasí
rok -103	Vzbouření zřidel
rok -102	Návrat Unasí, její rekonstrukce zřidel
den -30 - -3	(dle potřeby PJ) první znepokojivé vize seslané Patronem
den -3 - 0	možnost vlastního vyšetřování

den 0 **Pozvání do háje**

den 1	Rituál vstupu
den 1 až nejbližší neděle	Sbírání informací
den neděle poledne až noc	Průzkum zřidelné boční strojovny
den pondělí	Čas na přípravu
den úterý dvě hodiny ráno	Útok stínů a Ziráfa
den úterý 4 hodiny ráno	Rituál oživení Ziráfa
den úterý 5 hodin ráno	Příjezd Ziráfa na místo oživení
den úterý 6 hodin ráno	Návrat oživeného Ziráfa do města jako osvoboditele





5. Předpokládaný průběh dobrodružství

5.1. Dějství první: Vize

Družina by měla začít pátrat po svém snu, snažit se odhalit ten zbývající kus. Zde záleží na světě PJe a systému, jaké jsou možnosti tkaní snů, navrácení vzpomínek. Jistotou by měla být vůle kladného boha, který drží ochrannou ruku nad městem a je v jeho zájmu přežití města. Ten si vybral družinu jako svůj nástroj, jako lidi dostatečně nezávislé na městské politice a interních bojích o moc, a současně schopné dát věci do pohybu.

V pravý čas po vynaloženém úsilí se tedy družině odblokuje závěr vize/snu:

Destrukce, již jste byli svědky v závěru vize, pokračuje. Scény se spojují do jedné. Je to jedna a tatáž zahrada, kterou jste navštívili. Liják a požár, zemětřesení a vichřice. A k tomu, ze slavobran z růží, z části arkády, která nepadla, z lomených oblouků mezi živými ploty vystupují stíny. Hordy stínů, přízraků, duchů, mlhavých obrysů válečníků i netvorů. Některým se blyští pařáty či meče, jakoby byly jedinou hmotnou součástí zjevení, jiní kolem sebe šíří chlad. K těm šíleným počtům sedí jediné slovo: invaze. Procházejí zdi, procházejí vámi, s nemrtvou neústupností se valí ze zahrady pryč, do města.

A k tomu křik. Jakoby to byl hlas samotné věčnosti, rozumíte mu, i když slova jsou cizí, archaická.

„Toto je město čtyř! Město čtyř! Mé město!“

Z portálu nejbliž jezera vyjíždí temný jezdec, černý stín, jeho kůň působí nemtrvě, černá kůže se mu loupe, prochází bez odporu překážkami. Jezdec, válečník v těžké zbroji s korunou na helmě, má sklopené hledí. Jeho hlas vychází jakoby odevšud, není tlumen helmou. Řve do útoku a věkovitost toho hlasu zasahuje samotnou životní podstatu živých bytostí, pohlcuje vás hrůza. A když projede skrze vás a jeho obouruční meč, jistojistě rizánský, se mihne vzduchem, vaše vize v bolestech končí. Procítáte plni nepřírozeného děsu.

5.2. Dějství druhé: Město

5.2.1. Čtyři živly a stín - pátrání

Symbolika čtyř živlů z vizí by měla být zřejmá. Družina by se měla ubírat směrem zjistit o živlech něco víc. Nápomocni mohou být:

- * magičtí mistři/učitelé (pokud někdo z družiny podstupoval výcvik ve městě)
- * živelnická škola (informace od nich by měly působit zasvěceně, leč poněkud diletantsky)
- * městský druidský háj
- * magická univerzita a její knihovna (sem nemusí být snadný přístup, není přístupno veřejnosti, družina musí sehnat kontakty)
- * kronikář
- * okrajově představení kněží jednotlivých chrámů
- * osobní průzkum města





* pokud má družina vysokou míru věhlasu a kladnou reputaci, pak i šejkův vezír či některý s pobočníků stínotepece Jasipa. (*kontakt s Jasipovými lidmi může mít neblahé důsledky v předčasném upozornění Jasipa, že někdo strká nos do jeho záležitostí*).

Dotazy u druidů a živelníků neuniknou pozornosti zainteresovaných osob a v průběhu pátrání arcidruid Raham Džerbaní osloví družinu s adresným zadáním i detailnějšími informacemi o vlivu druidů (5.2.2.)

Důležité připomenutí pouze pro PJ: se zřídly opravdu není vše v pořádku, Unasí se chystá procitnout a tedy trochu povoluje jejich sílu, kterou druidi vnímají jako "otřesy" zřídla, a bůh Patron jako nebezpečí pro město, kdyby o sobě Unasí dávala vědět trochu silněji. Tyto Unasíny akce vyprovokují k činu Ziráfa a jeho podporovatele předčasně, tedy Ziráf a jeho armáda nejsou tak silní jak by mohli být.

Co se družina ve střípcích dozví:

- součástí města je pět zřidel, čtyři živelné v oválu na okraji vnitřního města, páté je centrální na průsečíku protilehlých živelů.
- centrální zřídlo je druhé vodní, protože od nepaměti je Al-Sedkramúz městem vody. V al-skalštině jméno města znamená "Sedm nekonečných studen".
- ve skutečnosti je těch zřidel šest, pod chudinskou čtvrtí je ještě jedno, temné. Proto je chudinská čtvrt' pod nadvládou stínu/temnoty. Ani městská stráž tam v noci nechodí, protože ta čtvrt' patří stínu.
- pod druidským hájem na východě je zemské zřídlo
- zemské zřídlo slábne, stejně tak moc druidů s ním spojená, což může být v budoucnu problém.
- vodní zřídlo je na severu pod šejkovým palácem, resp. jeho zahradou. Je tam nekonečná kašna. I když je největší sucho, ta kašna má stále vodu. Je napojená na samotný svět vody.
- zahrada šejkova paláce by mohla odpovídat zahradě ve vizi. Ta socha válečníka i portály růží tam skutečně jsou (zahrada je veřejnosti nepřístupná, ale lze to ověřit osobně např. zlodějem nebo létajícím čarodějovým přítelíčkem, či dotazem na někoho, kdo ji směl navštívit.)
- ohnivé zřídlo je pod magickou univerzitou na jihu
- vzdušné zřídlo je pod arénou, na západě. Vedle arény je popraviště a část městských pohřebišť.
- ve vykopávkách na svahu pod šejkovým palácem byly nalezeny artefakty po staré bohyni Xatle, modré dračici, patronce vláhy.
- podobně průzkum archeologů z magické univerzity doložil u pohřebišť, popravišť a arény starý chrám boha zabíjení, Tachmy.
- před zhruba sto lety proběhla přestavba zřidel, až tehdy se Al-Sedkramúz stalo městem vody, do té doby bylo centrální zřídlo všech čtyř. Pracovaly na tom kapacity oboru. Prý někdo přímo od sultána a nějací cizokrajní odborníci.
- nad centrálním zřídlem je jeden z hlavních chrámů kladného boha/patrona města s přilehlým klášterem, pod chrámem jsou rozlehlé rezervoáry. Vstup do servisní zászvětní komnaty byl tam, vedl z dnešní klášterní zahrady.
- Něco se s přestavbou nepovedlo a krátce po ní došlo ke katastrofě, všechna zřídla vyvrhla svou sílu, byly zde stovky mrtvých. Obzvlášť dnešní chudinská, dříve palácová čtvrt' byla postižena, protože tehdy zde mimo jiné byla i škola alchymistů a když se sem rozšířil požár, bylo to katastrofální. Navíc jakoby místo stínu ničily všechny ostatní živly, čtvrt' byla vypálena, postižena zemětřesením, které zničilo





většinu paláců, obyvatelé povražďeni útokem stínů ze záhrobí. Po bouři živlů se podařilo následky urovnat, ale zkáza byla značná.

- po katastrofě byli druidi vykázáni z města. Obávají se, že pokud se něco stane teď, že se situace bude opakovat. Pozemky háje jsou cenné, úrodné, šejkovi nebo jiné vlivné osobnosti by se zde mohlo líbit udělat soukromou zahradu.

- druidi spolu s jistými čaroději ohně byli obviněni z katastrofy. Prý se násilně pokoušeli změnit polaritu zřídla po přestavbě z vody zpět, což vedlo k explozi zřídla.

- jedna ze zřídelných architektů, cizinka, se následně do města vrátila a vše opravila. Vše funguje jak má.

- nic nefunguje jak má. Zřídla s výjimkou vody slábnou, druidský háj umírá, bojový duch arény slábne ani s tou vodou to není úplně v pořádku. Mniši u centrálního zřídla pod klášterem (v rezervoáru mají menší svatyni) pozorovali zamrzání.

- živelníci mají vše pod kontrolou. Do "strojovny" zřídla chodí první vodní živelník města, Rikách, Ar-Rachů, ve společnosti šejkova stínotepece/theurga – údržbáře zásvětých komnat (a šejkova blízkého příbuzného), Jasipa Ar-Rajfi. Po každém výkyvu světových magických polí obhlížejí situaci a zaznamenávají změny (ano, změny jsou), ale není sebemenší důvod k obavám.

Opravdu je vše pod kontrolou, ten drak spí.

- ano, je tam drak, pod městem, pod centrálním zřídlem. Vlastně se kvůli němu nedá k ovládacím mechanismům hlavního zřídla a jde provádět zásahy jen na bočních pěti, i když i tam se objevili strážci. No, vlastně posledních několik let není radno se ve čtvrté vrstvě pohybovat vůbec, ale vše je pod kontrolou.

5.2.2. V druidské zahradě

Družinu osloví druidi se seriózním zadáním, na jaké je většina hráčů zvyklá, pokud by nezačali s pátráním sami, a tím je nasměrují:

- Bud' si druidi všimnou pátrání skupiny, a kontaktují je proto, že vidí průnik zájmů.
- Mohou je kontaktovat pro jejich reputaci z minulých dobrodružství či kladný vztah k přírodě.
- Nebo i z prostého důvodu, že jsou cizinci, kteří když se do něčeho namočí, nebude to nikomu vadit a zodpovědnost za případný nezdar ponese oni, jako cizí žoldáci.

Dostanou pozvání do háje ve vnější městské palmérii, krásné místo s nejstaršími olivovníky, mohutnými cedry, rozkvetlými pomerančovými keři granátových jablek, mohutnými fíkovníky, vysokými palmami. Místo připomíná spíše prales než zahradu, kterým se ovšem vinou cestičky, tu a tam jsou záhonky léčivých rostlin, k posezení zvou klidná meditační místa u vztyčených kamenných stél. Ptáci jakoby zde zpívali krásněji než jen o pár metrů vedle v kulturní palmérii, listí šustilo ve vánku svěžeji, vzduchem se nese omamná vůně levandule, myrhy a máty. Háje rozhodně nevypadá oslabený, aspoň pro vnějšího pozorovatele. Pokud jsou v družině přítomni druidi či hraničář, pak zaznamenají vnitřní neklid.

Průvodce družinu dovede až k arcidruidovi, Rahamovi Džerbaní. Ten, v závislosti na tom, co má družina za sebou a jaký věhlas, učiní klasickou žoldáckou nabídku:

Žádá družinu, aby vstoupila do zásvětí zemského zřídla a uvolnila "špunt", který na něm byl vytvořen, uvolnila jeho sílu. Podle Rahama se má jednat o mocného tvora prodechnutého zemskou energií, golema či --- gnomara, který sílu zřídla kumuluje v sobě, a tím pádem v realitě zřídlo slábne. Podle Rahama byli





takoví tvorové nasazeni jako strážci do všech městských zřidel, ale něco je poškodilo a nepracují správně. Výsledkem je, že háj slábne a brzo může začít umírat.

Může zmínit i záměrnost oslabení zřidla – úrodná půda okolo města je cenná a někdo, (současnou terminologií developer) může mít zájem na vyhnání druidů z města odříznutím jich od moci, aby prostor háje mohl být využit pro stavbu nových palácových zahrad. (Ale druidy lze poškodit i obviněním ze škod napáchaných při reaktivaci zřidla či zřidel, takže jsou v nezáviděníhodné situaci.)

Družina je žádána o nastolení rovnováhy, pochopitelně za odměnu (dle úvahy PJ, testovací družině byla nabídnuta Živá voda).

Pokud družina přijme, je vybavena požehnáním na zbraně +3 proti zemskému živlu, vrhacími flakóny svěcené vody a její vylepšené verze (Horoborův úder, řečený “Horoborák“, 1k10+10 proti nemrtvým a stínům), poněvadž zásvětlí, i když v projekci zemského zřidla, je osídleno zejména bludnými dušemi, stíny, duchy a spektrami. Je jí dán čas na přípravu a dán termín k započetí rituálu vstupu (úsvit).

Rituál proběhne přímo na zřidle samotném za asistence mnoha druidů háje, v kamenném kruhu obklopeném tisíciletými olivovníky a oleandry (*doporučena barvitá popisná pasáž, jak první paprsky barví kmeny starých stromů, jak listy vrhají první stíny, jak se dotýkají kamenů, jaká vládne v háji atmosféra očekávání a naděje*). Avšak nezdaří se. Družina nikam neprojde, magenergie rituálu vyjde nazmar, pouze upoutá pozornost theurga Jasipa, který tím získá varování, že se druidi o něco pokouší, a že by měl být obezřetný.

Druidi pochopí, že problém je mnohem hlubší, než jen “špunt“ zemského zřidla. Že celý vchod do zásvětlí z bodu Země je uzavřen a musí se najít jiný vstup. Zmíní, že využití Vody (šejkova paláce) je zhora nemožné, stejně tak stín v chudinské čtvrti je nedosažitelný. Šance je u Ohně, Vzduchu a v centru. Družina dostává za úkol sehnat – nenápadně - veškeré dostupné informace, které by vedly k možnosti zneškodnění gnomara. (*Zde nutno podotknout, že to samo nestačí: jednotliví strážci živlu jsou již ovládnuti Ziráfem a jejich role je při vypuštění síly všech zřidel na město. Mají způsobit co největší chaos a škody aby je Ziráf mohl “zneškodnit“, následně se vrátit do města jako ochránce-osvoboditel.*)

Arcidruid Raham družinu obdaří glejtem opravňujícím k vstupu do městského archivu a knihovny magické univerzity. V knihovně lze v bestiářích nalézt doporučení, jak s posly živlů a vyššími živelnými stvůrami bojovat. Lze zde získat informace o starých bozích, kteří vládli městu před současným Patronem. V archivu jsou konstrukční informace, záznamy Unasí, záznamy o tom, co se stalo před sto lety, jak přestavba, tak následná katastrofa. Druidi se domnívají, že by zde bylo možné nalézt informace, jak se případné nové katastrofě vyhnout.

Raham dává družině dokonce posvěcení moci nahlédnout do šejkova archivu ohledně dokumentace o přestavbě zřidel. Zároveň ujišťuje, že druidi budou nápomocni ve všech rozumných požadavcích týkajících se vyřešení problému (např. získání sochy z magické univerzity je v jejich silách).

Družina nemusí s účastí na rituálu souhlasit, chování druidů jí může přijít prospěchářské a může se obávat, že uvolnění zemského zřidla by naopak rovnováhu mohlo narušit. Může proto druidy odmítnout jak slušně, tak natvrdo, nebo je nechat v očekávání („Máme toho právě hodně, dohodneme se později.“) Tehdy mohou postavy získat impulz, jak celou věc vyšetřovat na vlastní pěst a tehdy se ho hry zapojuje kladné božstvo – Patron města.

Pokračují znepokojivé vize o Ziráfovi, o ztrátě kontroly nad zřidly.

V případě tvrdého odmítnutí budou druidi aktivní sami i bez družiny, najdou jinou skupinu, s kterou provedou nepodařený rituál a tím vyprovokují Jasipa a po několika dnech vypukne dějství páté – bitva, již se družina účastní na straně obránců města před Ziráfovými hordami stínů.





Při opouštění háje každý z členů družiny vyjma magických a zvířecích společníků je nevědomky “vybaven“ suchým olivovým lístkem či jehlicí z cedru, skrze které druidi mohou sledovat pohyb nositele. Uchytí se ve vlasech, na plášti, na jiném kusu ošacení a postavy musí být opravdu pečlivé, aby se první den listu zbavily. Pokud jsou nevíšimavé, nebo nepříliš čistotné, může je list provázet i měsíce.

5.2.3. Otevírání cesty

Družina by se dříve či později měla dostat do městského archivu a pokusit se nastudovat, kde je cesta do strojovny a jak se tam dostat. Návštěva archivu přinese mysteriózní zážitek. Jako jediná dokumentace k přestavbě zřídla je družině přinesen svazek zápisků písaře sultánova stínotepece za výstavbu zodpovědného, se zmínkou, že jde o kopii pro město. Nezáživný a odborný výčet změn, procedur, osob, jež se na zásahu podílely, cíle, popisy zřídelného systému (pět zřídla + centrální, hlavní ovladač ve čtvrté vrstvě, boční ovladače u každého zřídla), financování a rozpočet. Několik stran ke konci je vytržených, avšak při zkoumání v ústraní (nikoli před knihovníkem) zaplane bílé světlo (jeden ze symbolů Patrona) a strany se božím zásahem obnoví. Zničené strany popisují nemožnost transformace, jakou si zadávající šejk přál a shrnují výsledek mise jako neúspěch. Jediné čeho se dosáhlo, je úprava ovládacích prvků, aby byly pochopitelné pro zdejší pracovníky. Zmiňuje se možnost, že při sounáležitosti s nebeskými magickými poli ke změnám dojít může v horizontu (v úvodu zmiňovaných) 108-138 let od úpravy. Družina zde může získat potvrzení, že se změn účastnila cizinka Unasí, jejíž talent je v poznámkách popisován jako uchvacující.

Jeden list je ze zářivě bílého papíru. Je zjevně navíc (*Tip: Kopii na konci tohoto svazku klidně vystříhni a ve vhodný herní okamžik předej hráčům. Obraz prázdného sloupoví pak mohou doplňovat nalezenými soškami*). Z jedné strany je **malůvka sloupoví, kdy na každém sloupu planou bílé ohně, mezi sloupy jsou ve výklencích sochy nejasného tvaru.** (Spíš než sochy je patrné, že “ve výklencích něco je“)

Na druhé straně je text:

Čtyři živly

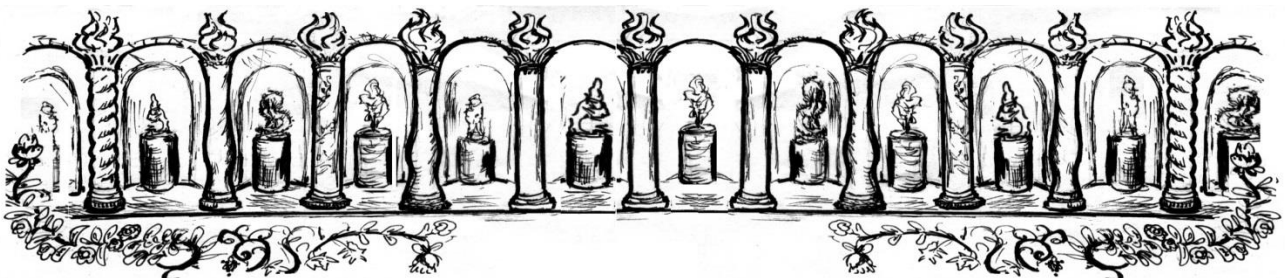
Měsíc v úplňku

Bílý den

Chraň se, kdo jdeš ven

(Pátráním může družina zjistit, pokud to neví, že bílým dnem je nazývána neděle, den oslavy patronského “bílého“ božstva města.

První část, zřetelně oddělená dvojitým odstavcem, se týká manipulace se zřídlem, druhá část vstupovýstupu ze strojovny. Náповědy Patrona nikdy nejsou přímočaré a jednoduché a v ucelenosti lze “hádanku“ dešifrovat až vstupem do centrálního ovladače zřídla.)



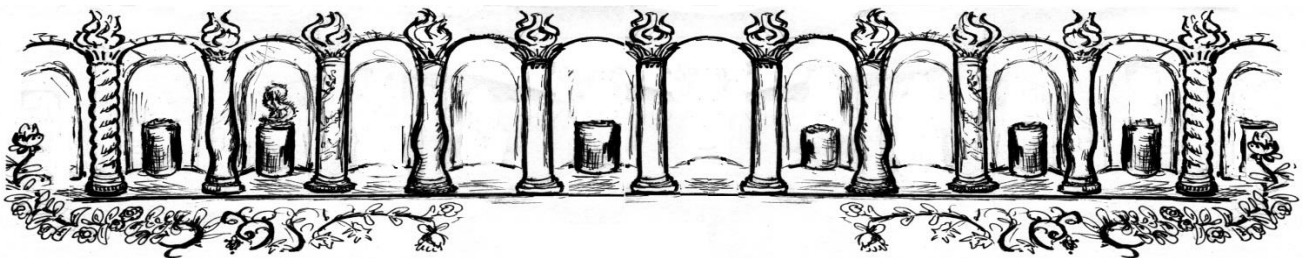
Pokud se v archivu družinu napadne shánět po něčem od Unasí, archivář najde jednu knihu o zásvětních a portálových manipulacích, odborný svazek – vědeckou publikaci, kterou dala darem zdejší knihovně. Při procházení knihy lze na několika stránkách nalézt rukou psané poznámky

Ty, kdož následuješ stopy mé, věz, že důležitá je třetí, pátá a sedmá. Protože Pět jest Uresova číslo, Tři jest číslem smrti, a poutníků Sedm jest.

A v kronice z roku jejího návratu (pět let po úpravě zřidel, bezprostředně po katastrofě) seznam darů, jakými vyjádřila soustrast. Mimo jiné trojici soch bohů její země, nedozírné hodnoty. Jedna byla darována univerzitě, jedna šejkovi, jedna církvi, jíž patří centrální chrám. Výslovně zmíněn je materiál jedné ze soch, neboť je velmi vysoce ceněný a z jediného známého naleziště (a to právě na Laigerských ostrovech). Jedná se o sochu na univerzitě z bílého obsidiánu. Jediná přímo zmíněná je Ures. O Uresovi se družina může z pramenů v univerzitní knihovně, nebo dotazy na učence či přímo Laigerce dozvědět, že je laigerským bohem spravedlnosti a náhody a má zpodobnění hadovitého draka. (*např. k% jestli se vyskytuje na trhu laigerský obchodník, učenec na stáži na univerzitě, či magický gladiátor u arény*).

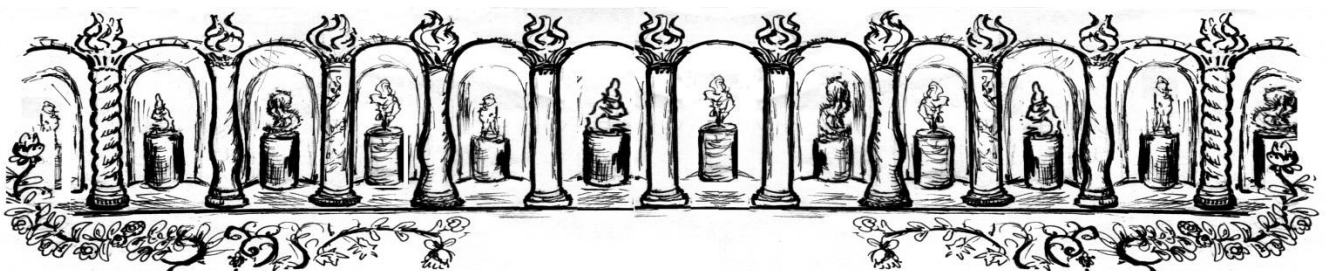
Kdokoli nábožensky aktivní pozná v obrázku sloupoví na nádvoří hlavního chrámu nad šestým, centrálním, zřídlem. Výrazných sloupů je **třináct**, výklenků mezi nimi **dvanáct** i s podstavci na sošky, ale nyní s jedinou výjimkou prázdnými. Většinou zde rostou plazivé růže a jiné popínavé rostliny. Jediná zde dnes umístěná socha je zpodobnění patronky léčitelů, sv. Rinzí, al-skalké světice.

5.2.3.b Sochy



Družinu čeká hádanka najít správné sochy. Lze připravit samostatné pátrací dobrodružství ohledně získání soch. Podle velikosti podstavců ve výklencích je možno odhadovat velikost, ale protože v archivu nestojí psáno, o jaké sochy šlo, jen, že zpodobňovaly bohy a ti mohou vypadat různě.

Družina může dostat mnoho falešných stop dle úvahy PJ. Sochy mají necelého půl metru výšky a váží asi 20kg. Nejsnazší je získání sochy boha Urese, patřící do pátého výklenku. Je snadné zjistit, jak vypadá, jeho získání je stopou k ostatním – vzhled, charakter, krystal, stopa k dračím bohům. Následně lze zjišťovat kteří z dvanáctky starých drakobohů byli přiřazeni smrti a poutníkům, což v pramenech magické univerzity je záležitostí pár chviliek. Následně lze cíleně pátrat po drakovi smrti, černém Tachmovi, a po ochránkyni poutníků, bílé Nidábe. Vylučovací metodou “bílý obsidián = Nidábe“ by družina velmi snadno měla dojít k tomu, že socha boha Tachmy bude u šejka.





- **Církev centrálního chrámu**



Ures

přímo v chrámu ve veřejnosti přístupných částech se nenachází nic, co by odpovídalo velikostí a charakterem. Této církvi však patří mnoho kaplí a menších kostelů po městě (lze se dotazovat kněží, věřících, družina si může sama udělat procházku po kostelech či poslat na letecký průzkum klášterních zahrad létavého společníka/čarodějova familiára). Kýžená socha se nachází v předsálí vojenského kostela v pevnosti městské gardy. Jde o Urese, hadodraka vytesaného z šedého kamene, s očima ze zelených smaragdů. Ve smyčkách těla objímá krystal. Lze však umístit do různých kaplí a kostelů různá božstva či svaté a hádanku tak ztížit. Sochu lze ukrást (je v předsálí, kde není dozor), i získat legálně. Např. pokud odblokování vzpomínek bylo pomocí kněží této církve, pokud je někdo z družiny dobrým věřícím... lze argumentovat blahem města, nutností dosadit sochu na původní místo, ale třeba i hrát na to, že je urážející přítomnost starého boha ve vojenském kostele – lze prověřit argumentační dovednosti družiny roleplayem.

- **Magická univerzita:**

Bílých soch se v areálu školy nachází několik, a to i soch, jež by šly vztáhnout ke smrti i k putování. Např. spřežení s kočárem s pohřebním vozem jedoucím do podsvětí je starobylý motiv smrti a zdobí školní jídelnu. Socha muže v kápi, s kosou z nepřírodně lesklého mramorovitého kamene (bílý obsidián nikdo z družiny dosud pravděpodobně neviděl, tak těžko usuzovat) stojí "na ráně" na odpočívadle na schodišti ke knihovně. Elfi poutník s holí a lucernou (typické zpodobnění poutníka) v patřičné velikosti je mezi mnoha sochami ve vstupní aule. Nidábe lze najít rovnou ve dvou zpodobněních: jako jednu z dvanácti figur starého pantheonu v archeologickém lapidáriu (vykopávka přímo z Al-Sedkramúz) a jako běloskvoucí dračici s krystalem v pařátech mezi několika dalšími sochami v chumlu bez ladu a skladu u dveří do pracovny mistra vazebné magie.



Nidábe

Všechny sochy mají katalogové číslo a na dotaz na něj je správcem odpovězeno, že jsou zařazeny k důkladnému prozkoumání. Legální získání zde je obtížnější, mistr se po sto letech dostal k prohlídce sochy a jejímu zařazení do výzkumu. Záleží buď na argumentačních schopnostech, nebo si lze sochu "vypůjčit" (metamorfóza za mistra, hraní poslíčka/učedníka, který mu ji má odnést domů). Zde lze využít i dobrých kontaktů mezi druidy a částí čarodějů, a sochu získat skrze vliv Rahama (družinu to musí napadnout a druidy v této záležitosti požádat o pomoc).





- Šejkův palác:



Tachma

Leteckým průzkumem lze sochu nalézt velmi snadno, stojí na fontánce v soukromé zahradě konkubín. Děsivý drak rdousící lidská těla, kolem něj poházená další těla v křečích. Velmi ošklivá socha. Krystal má skrytý pod tlapou, v níž mačká rytíře. V případě kladných kontaktů a vysoké reputace lze od vezíra či majordoma získat informaci, že taková socha se opravdu v paláci nachází, že je v zahradě dam a že dámy ji nemají rády. První konkubína by ji ráda i prodala (nesnáší ji), jen se obává následků, kdyby se to šejk dozvěděl. V návrhu je řešení výměny za jinou hodnotnou sochu, ideálně taktéž dračího motivu. Konkubína se domnívá, že socha byla do jejich zahrady umístěna záměrně, aby si dámy připomínaly, že ne vše je na světě hezké. Pokud by se postavy dohodly na odkoupení, cena je vyčíslena adekvátně našim 5 milionům (v testovacím světě 5tis. zlatých dinárů). Krádež přímo v šejkových zahradách naopak může být velkou výzvou pro zloděje.

V herní situaci, kdy jsou sochy umístěny na správná místa, na vrcholcích sloupů zaplane Patronův bílý plamen a otevírá se portál do strojovny.

Pokud družina s druidy spolupracuje, pak je Raham přítomen (resp. žádá o přítomnost u otevření cesty a je na družině, zda mu vyhoví, či ne) a před tím, než družina vstoupí, vybaví ji opětovným požehnáním. Tentokrát ne z vlastních sil, ale požádá o pomoc kněží centrální církve, protože se domnívá, že zde postavy nemusí čelit jen zemnímu živlu, ale všemu ostatnímu, hlavně stínům. Jedná se o požehnání +3 proti stínům/přízračným nemrtvým/odpůrcům Patrona, a dále o flakony Horoborova úderu a Obnovy (návrat vysátých sil ať ve formě odejmutých vlastností či rovnou úrovní; pozn. tato Obnova neléčí vlastnosti vysáté Uhusaiem).

Je žádoucí, aby se cesta otevřela v neděli – o bílém dni. Tehdy je síla Patrona největší a může družině poskytnout více "rad", požehnání a posílení božským vlivem. Pokud však k němu dojde v jiný den, nic se neděje, jen bitvy jsou těžší a možnosti léčení omezenější.

Pokud družina pracuje s požehnáním církve, dostane k zapůjčení **Helmu nespátrěných**, jejíž nositel vidí stíny a duchy, kteří nejdou vidět pouhým okem a **Zrcátko nespátrěných**, v němž se jako puntíky objevují stíny do vzdálenosti 10 sáhů jako na mapě (s instrukcemi, jak ho používat). Družina tak může lépe koordinovat boj s neviditelnými protivníky.





5.3. Dějství třetí: Odras zřídla – Unasí

Unasí měla vypracovaných několik možností, jak nalákat dárce krve do strojovny, několik cest. Po stu letech se dochovala jediná funkční cesta (chce-li PJ udělat hru zašmodrchanější, může připravit vyjma deníku Unasí s poznámkou o sochách i další cesty). Pokud dojde k jejímu oživení, hovoří o cestě, již přišla družina, jako o Cestě tří, dále zmiňuje Cestu dvanácti (původní z jiné části chrámového nádvoří do hlavní strojovny, v současnosti zablokovaná), Cestu jednoho (v šejkových zahradách, dnes přesměrována k Ziráfovi), Cestu pěti (Svatyně noci, zřídlo stínu v chudinské čtvrti, sídlo cechu vrahů) a Cestu sedmi (tuto má zabezpečenou Jasip, skrze ni prochází do čtvrté vrstvy ke stínovému ovladači, je napojena na jeho vzorec, nespouští Unasinu hru).

Cílem této pasáže je zabavit ty, kteří vstoupí, nechat je lámat si hlavu hádankami, nechat je “opravit” zřídla, nechat je vyčistit “nákazu” stínem. A ve výsledku je nechat darovat krev na oživení Unasí samotné. Družina, která vstoupí dovnitř nic netuší o Unasínských plánech pravděpodobně začne sama hledat cestu, řešit rébusy, čistit odrazy zřídla a tím pádem naplní Unasino zadání. Pokud se jí povede dobře, pak se s Unasí setká a ta se jí pokusí využít k cestě ven. Pokud v řešení hlavolamů družina selže, a možné ji v zájmu plynulé hry nenápadně navést k průzkumu portálové chodby, jejíž pomocí lze hádanky (Unasíin teleportační systém) obejít a dostat se ke Strážci stínu a následně do dalšího dějství bez konfrontace s Unasí samotnou. Unasí pak procitne nerušeně, nemusí se stylizovat do divadla pro družinu o hodné ochránkyni města, které záleží na jeho osudu a napravení starých chyb, a může se věnovat svému plánovanému povstání.

Komplexním průzkumem dungeonu by většině soudných postav mělo dojít, že vše působí příliš “naražičeně” jako “šipkovaná” (nemohu prozkoumat ohnivou místnost, dokud nemám ochranu z vody; nemohu přepsat říkanku, dokud nemám srdce elementála, stíny na mne nevtrhnou v hordě, ale po skupinách, prvek A nelze splnit bez prvku B...), již toto je zásadní stopa, že hrají hru někoho jiného, že plní zadání Unasí. Mohou ji takto odhalit a rovnou přejít ke kapitole 5.4. **Požehnání.**

V točité chodbě, kde se družina ocitne po vstupu do portálu u chrámu je několik klenutých oblouků/portálů, které lze aktivovat/deaktivovat. Chodba je svažitá s nízkými, dlouhými schody a barevnou dlažbou v barvách symbolizujících pět zřídla (oranžovo-červená, zelená, modrá, černá a bílá), tři metry široká, zcela temná. Pokračuje v zákrutu i na druhou stranu za postavy. Po průchodu se portál, jímž postavy přišly, deaktivuje.

Po velmi důkladném průzkumu lze ve zdobení každého portálu (stočená popínavá réva a růže) nalézt drobné lístky, které lze zmáčknout. Jde o ovladač daného portálu. (Ideálně průzkum provádí postava zloděje nebo jiného všímavého povolání, ale nemělo by být podmínkou, i družiny bez zloděje by po časově náročnějším průzkumu měly ovladač najít, budou-li se tomu věnovat). Nejde o nic patrného na první pohled ani při velmi zdařilém hodu na postřeh, jde o skutečné hledání mechanismu. Podle počtu stisknutelných lístků lze určit, do které vrstvy (patra) zásvětí se otevře, či na kterou Cestu na povrch. Vrstvy zásvětí jsou znázorněny různými, povrch révou. Jedná se o první hádanku (jak se dostat do všech částí dungeonu).

Dále má význam, **z které strany se lístky zmáčknou** v případě tří a čtyř – obě vrstvy mají dvě verze, dvě části strojovny, pracovní přední a zadní. Záleží na tom, které tlačítko se zmáčkne poslední. *(Např. na třetím portálu jsou dvě růže zezadu a jedna zepředu. Když postavy stisknou nejprve zadní dvě a posléze přední, otevře se portál do “třetí vrstvy přední, když si nechají na konec stisknutí jednoho ze zadních a předchozí libovolně kombinují, otevře se “třetí přední”.)*

Po zmáčknutí lze lístky zase „odmáčknout“ a tím portál deaktivovat.

Oblouky/portály jdou ve směru od centrální komnaty výše:





- První: přední strana réva (zablokovaná cesta jednoho)
- Druhý: přední strana dvě růže
- Třetí: přední strana tři révy a jedna růže, zadní strana dvě růže (příchozí Cesta tří z chrámového nádvoří; třetí vrstvy přední, kde se družina právě ocitla a třetí vrstva zadní)
- Čtvrtý: přední strana dvě růže, zadní strana dvě růže
- Pátý: přední strana pět rév
- Šestý: bez lístků
- Sedmý: Přední strana sedm rév
- Osmý až jedenáctý: bez lístků (nahuštěné velmi blízko u sebe, co dva kroky, to sloup)
- Dvanáctý: přední strana dvanáct rév. Zazděný, respektive na zdi.

Pouze révy se po průchodu samy deaktivují, růže je třeba přepínat.

Portálová chodba je ve všech vrstvách stejná s následujícími výjimkami: V druhé je namísto zřidelné komnaty/strojovny zahrádka, ve čtvrté zadní za dvanáctým portálem je místnost - hrobka Strážce stínu.

Ve čtvrté vrstvě, která je již sama o sobě nepřátelská živým bytostem, dochází k možnosti upíjení jejich životní síly samotným pobytem tam. Postavy hází proti pasti na odolnost a o kolik past nepřehodí, o tolik přijdou životů od maxima trvale, v terénu neléčitelně. Za každou hodinu, kterou postavy strávily ve čtvrté vrstvě, se past zvyšuje o 1. (je možno házet po každé hodině pobytu, stejně jako až na konci při východu do hmotného světa), začíná na 0 po první hodině. Vysáté životy vrátí kněžská Obnova.

V zászvětí plyne čas mnohem rychleji, než v realitě, proto mají postavy subjektivně mnohem více času. Tuto informaci mohou získat již ve městě, s přesnou časomírou je v hlavní strojovně mohou seznámit Strážci. Přibližný přepočet je: čtyři hodiny ve třetí vrstvě odpovídají hodině v realitě, šest hodin ve čtvrté vrstvě je jako hodina v realitě.

Vstupem smrtelníků se nastartuje proces ožívování pomocné strojovny včetně jejího Strážce.

Herní zkušenost: postavy se začnou o portály/sloupy zajímat až tehdy, když nemají kam jít. Není zjevné, že jde o portály, na odhalení spínacích mechanismů je třeba podnikat opravdu velké úsilí/čas. Je žádoucí, ale nikoli nezbytné, aby postavy šly v pořadí Třetí vrstva přední -> čtvrtá vrstva přední -> třetí vrstva zadní -> libovolné další.

5.3.1. Třetí vrstva přední

Cílem Unasí bylo přimět příchozí aktivovat zřidelný aparát, vložit uchovanou krev, a zároveň vstupující postavy oslabit, aby byly snadnou kořistí. Toho se nejlépe dosáhne zabavením příchozích (řešením rébusů), čím se získá i dostatek času pro Strážce, aby procítl a aby se ovladače aktivovaly.

Družina vstoupí do výše popsané chodby a okamžitě se ocitne pod útokem stínů, které po deaktivaci portálu posledním průchozím přicházejí i zezadu. Jedná se o středně obtížnou bitvu. (viz *Bestiář: Řadové stíny*).

Barevné dlaždice mohou ponoukat k opatrnosti na pasti. Jedinou "pastí" však je další skupina stínů za zatačkou u druhého portálu: objevují se ze stěn, zepředu, zezadu, všude ve vysokém počtu. Těžký boj. Někteří z nich jsou již vidět okem, takoví vysávají celé úrovně. (viz *Bestiář: Vyšší stíny*).





Chodba ústí do další, tentokrát kruhové chodby. Ve skutečnosti se jedná o olemování centrální komnaty, která je prozatím ukryta za zdi. Ve středu centrální komnaty pohled do zrcátka odhalí nesmírnou "skvrnu" stínu (samo zřídlo). Po vnějším obvodu jsou čtyři skoro čtvrtkruhové místnosti s projekcemi čtyř živlů. Portálová chodba vyústila na severovýchodě mezi vodním a zemním zřídlem.

Je zde mírné příšeří, vidět je i bez lucerny. V pravém ohybu, směrem k zemskému, se tyčí obrovská, zatím nehybná, golemovitá postava.

Z herní zkušenosti: polovina družin se chce vyhnout konfrontaci a zvolí cestu k vodnímu zřídlu, druhá polovina chce zjistit informace nebo odstranit případné nebezpečí, které by jí mohlo vpadnout do zad a vydá se k zřídlu zemskému.

Jedná se o gnomara, pravděpodobně slabšího, než proti jakému posílali druidi k zásvětní verzi zemního zřídla. Tento má necelé tři metry výšky (tedy dosahuje skoro ke stropu, ale vejde se), pohupuje se na místě a na družinu nereaguje, dokud ho ta sama nekonfrontuje. Pak si vzpomene, že umí mluvit. Velmi pomalu. Trochu. Jednoduše. (Je-li v družině hraničář, nejlépe druid, pak je domluva snazší). Je-li však napaden, bez pokusu o komunikaci, bojuje. Tehdy jde o velmi obtížný boj, kdy by měly být spotřebovány nějaké zdroje. (viz *Bestiář: Gnomar*).

„Zřídlo špatné, zřídlo umírá, vy strážce? Vy pomoct? Chybí krystal! Není! Staň se stromem! Žádnou zemi spálenou!“

S rozhovoru s ním je zřejmé, že není duševně úplně v pořádku (ani na gnomara), že se velmi snadno rozčílí a pokud jeho rozčilení bude družina podporovat, může lehce dojít k boji. Může však být zdrojem informací. Především z jeho vystupování má být patrné, že se zřídla "zbláznila".

Gnomar je dále "naprogramován", aby dal vodítko k řešení zřidelné hádanky, tu a tam v průběhu hovoru musí dávat najevo svou nenávisť k protilehlému živlu v Kruhu živlů, ke vzduchu. A stěžovat si, **že vždy všechno začíná větrem, vítr je vždy první.** (pokud chce vypravěč tápajícím družinám hádanku ulehčit, nemusí záležet na pořadí umístování segmentů). Dále by z hovoru s ním měla družina dostat klíč k obtahovací hádance ve smyslu, že **živly jsou si rovnocenné, všechny, a každý má být tam, kde má být.** Rozhovor s ním může být i velmi zmatený, ale tyto informace družina musí dostat, aby měla s čím pracovat v luštění.

Pokud družina tápe v momentu, kdy má plné znění nápisů a neví, co dělat, může se ptát gnomara, který jí dá vodítko: **„Cesta dál je srdce, tak je to správně. Srdce živlů vždy bylo klíč.“**

Pokud družina chce, aby ji doprovázel, vždy se zastaví kus za vstupem do místnosti sousedního živlu, zhruba na půli cesty mezi sousedním živlem k protilehlému Vzduchu. Dál nejde, "zatuhne".

Postupně doptáváním po průzkumu různých míst se dá dozvědět:

- Toto není pravé zřídlo, ale jen jeho projekce. I tak ale jsou potřeba strážci-elementálové, kteří zajistí jejich chod, jejich správnost, aby vše "vypadalo" jako skutečné zřídlo.
- Každý živel tu má svého strážce-elementála. (Patrná neochota mluvit o ostatních).
- Gnomar nemá příliš rád vodu. A oheň, když na to přijde. (Ne, zemi spálenou ne! Dřevo je palivem pro oheň, ale ne zemi spálenou!) Ale co opravdu nenávidí je vzduch jako protiživl. (Toho jsem nezabil, nemůžu tam!)
- Nechce si vzpomenout, co se stalo s ostatními elementály, pokud na něj družina tlačí (jestli ta hromada popela jsou pozůstatky ohnivého elementála), rozběsí se a je vážné riziko boje.





- Když je přinucen si vzpomenout, potvrdí, že hromada popela je Ohnivý, a temná skvrna na zdi Vodní, a že oba zabil on, když se změnila říkanka, kterou pořád v mysli slyší.
- Sdělí znění původní říkanky pro Zemi.
- Krystaly jsou "jídlo", ale teď jsou zkažené. Zkazil je stín. Jak se to stalo a kdo to udělal, neví.
- Krystal by měl být uprostřed atrapy/odrazu zřídla.
- Krystal je zdravé jídlo po odstranění stínu.
- Značky nad zřídlem, text tam nemá co dělat, hádanka se tu ozývala mluvená, sám prostor tak mluví.
- Elementála ohně zabil, když se změnilo znění hádanky na „Staň se životem, staň se smrtí“, když se ve vzduchu/prostoru změnilo znění.
- Křídový prášek, který zbyde po Poslu vichru, s úlevou identifikuje jako srdce elementála, srdce strážce (a na přímý dotaz dosvědčí, že i on má takové). Na dotaz, k čemu je to dobré odpoví, že: „**Srdce je vždy klíč.**“

Zemské "zřídlo"

Vyjma okraje místnosti, sáh širokého chodníčku po obvodu, je celá vyplněna pokroucenými kořeny plazícími se přes velké kameny. V podloží je tlející biomasa, vzduch je prosycen pachem hniloby. Velká část místnosti je téměř neprůchozí, lze lézt přes a pod zkroucenými mohutnými větvemi a kořeny, které se s křupáním natáčejí po živých příchozích, některé se snaží i švihnout, drtit, shazovat. Uprostřed místnosti je samo zřídlo, písčité prostranství, kde se materiál podkladu vsypává dovnitř. Je obklopeno pětící menhirů, nepřírozně šedých (o nich gnomar vypoví, že jsou to jeho mrtví společníci). V nejtěsnější blízkosti menhirů jsou kořeny zchřadlé, nezdravě vypadající.

V jiné části, zhruba deset sáhů od zřídla a čtyři sáhy od bezpečného chodníčku okolo místnosti, mezi pokroucenými větvemi a jinými dřevnatými věcmi září mihotavé světélko. Pro jeho prozkoumání je nutno překonat překážky, přelézat, vyhýbat se švihajícím dřevům. Ukáže se, že jde o krystal velmi podobný těm, které svíraly sošky draků-bohů, tentokrát je svíraný odumřelými kořeny a je nutno jej vysekat, což se neobejde bez reakce okolí (snazší bitva). (viz *Bestiář: Kořenění*).

Chvíli po vytažení zareaguje na blízkost živých bytostí stín, jímž je krystal infikován. Zaútočí. Pokud má družina přesilu (pokud si s krystalem nehraje někdo izolovaně), pak jde o nepřítel těžkou bitvu. (viz *Bestiář: Ječící přízrak krystalu*).

Ve chvíli, kdy je stín odstraněn se celá místnost uklidní, kořeny přestanou švihát, zřídlo se sesypá pomaleji, nad zřídlem se na stropě objevuje světélkující nápis křídou, který lze snadno přečíst. Hádanka, zabavení postav ze strany Unasí, zároveň klíč k pořadí, v jakém vkládat krystaly a později důležitý Kruh života a Kruh smrti. & Je chybící řádek: je vidět, že je tam něco smazáno.





Dračí Hlídka

hra na hrůty



Staň se vodou

Staň se stromem

&

Staň se životem

Staň se smrtí

V moment, kdy je vložen očištěný krystal do zřídla se znění říkanky změní:

Staň se vodou

Staň se stromem

Staň se tekoucí řekou

Staň se dřívím palivovým

Staň se přehradou zavalenou

Místo chybícího/smazaného řádku je sdělení „Staň se tekoucí řekou“, které má význam pro oživení Unasí.

Po umístění krystalu dovnitř vznikne hezká zenová zahrádka, celá místnost získá pokojnější vyznění, ale až po očištění všech místností od stínu přestane sesypání dovnitř a až tehdy nabyde zcela pokojného, příjemného dojmu jako vhodné místo k meditaci.

Ohnivě “zřídlo“

Na chodbě k ohnivě místnosti je ohromná hromada popela, pozůstatek Ohnivého elementála. Jsou zde stopy boje. Místnost samotnou nelze napoprvé prozkoumat, (pokud postavy nemají magické ochrany před žářem) je v ní pekelné horko, každé kolo pobytu zraňuje za 1k10životů magickým ohněm. K průzkumu je třeba získat ochranu z vodního zřídla.

Celá místnost hoří zášlehy, v jednom rohu (symetricky k místu, kde v zemské místnosti byl krystal v kořenech) bublá láva v malém jezírku. Jinak jde o popeliště s bafajícími plameny.

S maskami ze zřídla vody je v místnosti pouze teplo.

Zřídlo samo vypadá jako ohnivý vortex, krystal v něm ovšem chybí, stejně jako chybí nápis na stropě nad ním. Ten se objevuje až po odstranění stínu z krystalu. Metr kolem zřídla je opět tekutý písek, který se vsypá dovnitř.

Jediný podivný objekt, který zaujme, je “kostra“ zemského elementála, celá kamenná. Její pánevní kost či lopatku lze použít k sáhnutí do lávového jezírka a vyjmutí krystalu.





Láva je vřelá, v ní ukryt rudě žhnoucí krystal. Z něj se okamžitě v krystalu objevuje další přízrak (viz *Bestiář: Plamenný přízrak*).

Do lávy lze sáhnout i rukou ve vodní ochraně, ta v tom případě zmizí a postava je popálena za ¼ celkového množství životů. Jakmile je krystal očištěn, objeví se na stropě křídou psaný nápis:

Staň se skálou

Staň se výhni

&

Staň se smrtí

Staň se životem

V momentu, kdy je vložen krystal do zřídla se nápis mění:

Staň se skálou

Staň se výhni

Staň se vichrem rychlým

Staň se zemí spálenou

Staň se balónem horkovzdušným

Po čištění krystalu tekutý písek opět tuhne.

Větrné “zřídlo“

Jediné ze zřídél, které nepřišlo o svého strážce, ten je však infikován stínovým prokletím a ihned po vstupu postav útočí (viz *Bestiář: Posel vichru*)

Po zabití z něj zůstane hromádka křídového svítícího prášku, který lze použít ke zvýraznění správných slov/symbolů v říkankách.

Zevnitř místnosti se ozývá ševelení, šum, bzučení, doslova drnčí na nervy, po delší době může být až k zešílení. Vzduch, který vane na chodbu je zatuchlý, přiotrávený.

Uprostřed místnosti je opět sama projekce zřídla ve formě větrného víru. V něm létá spousta prachu, písku, i jiného smetí, bodláků, chuchvalců trávy, ale i křídel či částí těl různých ke vzduchu atributovaných zvířat (vážky, ptáci, netopýři...). Uvnitř zřídla je světlo, připomíná krystal, ale pro víření smetí není přesně vidět, zda to opravdu krystal je.

Nad zřídlem, tam, kde by měl být nápis, jsou vosí hnízda. S krokem dovnitř do místnosti se hnízda začínají bouřit, nabývat, útočí vosy (viz *Bestiář: Vosí roj*). Se zlikvidováním vos podstatná část nepříjemného zvuku utichá.





Na zemi roste hustá vysoká tráva po kolena, která si lehá do spirály kolem víru, pohybuje se, šumí. Je jedním ze zdrojů zlověstného šumu.

Pokud postavy vytahují "krystal" vsazený dovnitř zřídla (o nečekané situace a vynalézavé metody není nouze), ten vyloženě vyletí ven a již v letu se mění ve svítící přízrak, viz *Bestiář: Vichrný stín*.

Po jeho zlikvidování se objevuje první část nápisu. Ale již není co vložit do zřídla, pravý krystal chybí. (*Některé družiny mohou považovat zřídlo s "návnadou" za vyčištěné a dále se mu nevěnovat, tím dávají Unasí a Strážci více času k procitnutí.*):

Staň se plamenem

Staň se dechem

&

Staň se životem

Staň se smrtí

Hledání krystalu může navést k trávě, pod níž je prachové podloží o hloubce asi půl metru. Trávě smotné je zjevně nepříjemný dotyk živých bytostí, ustupuje, uhýbá z míst, po kterých postavy procházejí. Pokud ji postavy chtějí chytat a trhat, je mrštná, lehá si, nechce se nechat vytrhnout. Jak je vytržena, trhající postavu ovane závan chladu, na zrcátku se objevuje se tečka, vystupuje stín, prostupuje živou bytostí. Vypalování se může zdát efektivnější, leč po něm se tráva vrátí, je jí jen méně. Vždy se rovnoměrně rozprostře po celé místnosti, i pokud by mělo jít jen o stébla.

Pokud postavy „kypří“ podklad, odhrabávají, tak po určité době snahy narazí na místo, kde je schován krystal, z něj povstane nejsilnější ze stínových strážců krystalů. Je omotaný v pavučinách. (viz *bestiář: Pavučinový stín*). Očištěním se vír zklidňuje, křídýlka a nečistoty vypadávají ven, mění se v prášek.

Změna znění říkanky po vložení krystalu je následující:

Staň se plamenem

Staň se dechem

Staň se menhirem

Staň se monzunem vlídným

Staň se ohništěm udušeným

Vodní "zřídlo"

Venku před vodní místností je zatuchlý, mokřadní puch. Ale po vstupu dovnitř se vůně mění na příjemnou, svěží, voda uvnitř je křišťálově čistá. Zdrojem puchu venku je temný otisk na zdi, který býval Vodním elementálem, jehož zabil gnomar.

Ve středu místnosti víří vodní vír, krásný sloupec vody, zcela čistý. Místnost sama je půlmetru hlubokým bazénkem, kolem nějž jde metr široký chodníček kolem dokola. Ze stropu kape voda, bazének šplouchá.





Nad vírem je nápis v původní formě:

Staň se větrem

Staň se deštěm

Staň se výhni sopečnou

Staň se vláhou vsáklou

Staň se přehradou zavalenou

Jediná věc jinak než u jiných zřidel je kamenný chrlič v rohu místnosti, který přivádí čurek slabě páchnoucí vody. Voda z něj odkapávající je velmi chladná.

Pokud do roury chrliče postavy šťourají (např. lze použít některou z rovnějších větví z místnosti Země), něco hmotného uvnitř klade odpor, až se vyvalí ven igelitově působící nestvůra. Rychle se rozbalí do velikosti o dvě hlavy převyšující člověka, odhalí pařáty a vrhá se do boje, který je středně obtížný. (viz *bestiář: Dušička*). Po jejím odstranění je vzduch vlažejší a v bazénku se objevují medúzovité blány v počtu kolik je postav v družině. Působí to jako blanitá, zhmotnělá voda a současně maska. Pokud si ji postavy nasadí, plynule se rozteče po celém jejich těle a poskytuje tak ochranu před žárem (příjemný, chladivý pocit, jako by byl součástí Vody samotné).

(Gnomar vypoví, že to patří k vodě, JE to voda.)

Po vložení všech očištěných krystalů, ve všech čtyřech místnostech ustane sesypání písku, místo něj je zem, veškeré komnaty působí mírumilovnějším dojmem, centrální zřídlo (tečka uprostřed) však pracuje rychleji.

Postavy již mají všechny verze nápisů a žádnou zjevnou cestu dál, ani způsob, jak otevřít centrální komnatu. Tehdy by měly začít přemýšlet, co s nápisy. (Gnomar může ještě jednou zopakovat, že každý živel má být, kde má být). (Přehledně viz *kapitola Hádanky*) Dále gnomar může dát náповědu „*Cestou dál je srdce, tak je to správně. Srdce živilů vždy bylo klíč.*“ Což má poukazovat na svítivý prášek ze srdce větrného elementála. Pokud postavy prášek vypotřebují špatně, pak je tu stále gnomar, který má v srdci druhou dávku.

Pokud postavy postupují správně, obtáhnou svíticím práškem ze srdce Posla vichru nápis. Je třeba začít v místnosti Větru (vítr je vždy první) a jít buď kruhem smrti (dech->výheň->strom->děšť), nebo života. Záleží na vypravěči, jestli chce, aby měly jednotlivé kruhy vliv i v této hádance.

Po obtažení se postavy přemístí do **čtvrté vrtvy přední (5.3.2.)**

Kruh smrti: Oheň spálí zemi, Země zasype vodu, Voda zaplaví vzduch, Vzduch sfoukne oheň.

Kruh života: Oheň ohřeje vzduch, Vzduch přifouká vodu (děšť), Voda zaleje zemi, Země dá palivo (dřevo) ohni. Vzduch je bratrem vody, voda je bratrem země, země je bratrem ohně, oheň je bratrem vzduchu.





5.3.2. Čtvrtá vrstva přední

Ve čtvrté vrstvě, která je již sama o sobě nepřátelská živým bytostem, dochází k možnosti upíjení jejich životní síly samotným pobytem tam. Postavy hází proti pasti na odolnost a o kolik past nepřehodí, o tolik přijdou životů od maxima trvale, v terénu neléčitelně. Za každou hodinu, kterou postavy strávily ve čtvrté vrstvě, se past zvyšuje o 1. (Je možno házet po každé hodině pobytu, stejně jako až na konci při východu do hmotného světa), výše pasti začíná na 0 po první hodině. Vysáté životy vrátí kněžská Obnova.

Postavy prolnou do té místnosti, v níž skončily obtahování. Na první pohled vypadá stejně, ale je pochmurnější, temnější. Zatímco ve třetí vrstvě bylo vidět dobře i bez lampy, zde je tma a jediným slabě svítícím objektem je krystal ve zřídle, menší a slaběji svítící, než ve třetí vrstvě. Nápis na stropě v této vrstvě není.

Při přesunu zamrazí v zádech, padne chlad a tíseň.

Když postavy vyjdou z místnosti, vidí, že zde je centrální komnata otevřená, obehnaná arkádou, ale dovnitř vidět není. Válí se tam oblak magické temnoty.

Zrcátko signalizuje mraky rojících se stínů uvnitř v mraku tmy. Zdá se, že nemohou překonat hranici a vyjít ven mimo arkádu. Pokud se postavy pohybují chodbou, stíny kopírují jejich pohyb, naráží do „stěny“ z temnoty, zdržují se tam v celých chumlech. Je jich až několik desítek.

Postavy mohou bariéru překonat, mají-li zájem, nebo vyhladit stíny vrháním kouzel či svćených vod.

Při dostatečném množství zabitých stínů vyjde ze zřídla Uhusai (viz *Bestiář Uhusai*), hlavní nepřítel připravený Unasí k zabavení, či přímo obětování narušitelů. Je s ní nekrostínově propojen a veškeré vyrvané vlastnosti postav předává jí, tedy jsou neléčitelné a nevratné. Konfliktem s družinou je přímo posilována Unasí.

Uhusai ignoruje bariéru, projde skrz. Výsledkem je mimořádně náročná bitva, která může vyhladit i některé slabší družiny při špatné taktice a koordinaci. Za každou vlastnost, která je družině upita se ta konkrétní vlastnost přidává Unasí, za každou zabitou postavu ta získává +3 úroveň (a o tolik je v pozdějším konfliktu nebezpečnější).

Uhusai je původně běžná nestvůra zászvětí, ale nekrozásahy jej Unasí upravila ve vpravdě důstojného nepřítele i velmi silným skupinám. Za století posilování ve zřídle získal ale i své vlastní zvláštní schopnosti a po jeho zabití zůstane družině alchymisticky zpracovatelné srdce, které je surovinou pro lektvar trvalého posílení. (viz *Předměty Srdce Uhusai*)

Před kontaktem s Unasí je bitva s Uhusai „nepovinná“, stačí neprovokovat stíny.

Pokud Uhusai není zlikvidován, tak právě sem se snaží oživená Unasí družinu přivést, aby ji zlikvidoval za ni, nebo za složení sil jich obou. V této kombinaci jde o mimořádnou výzvu i velmi silným skupinám.

Pokud Uhusai postavy nezlikvidují, ale s Unasí se vypořádají a pak se do čtvrté přední vrstvy dostanou až v rámci dějství Požehnání (viz 5.4), božský Patron jej od zřídla odstaví a k boji vůbec nedojde.

Jednotlivá zřídla jsou ponurá, divná, ale nic zvláštního zde nelze najít. Jsou výrazně klidnější než ve vyšší vrstvě, lze do nich bez problému sáhnout, aniž by postavy musely vymýšlet nějaké obskurní způsoby.





Nad jednotlivými oblouky arkády jsou v místech protilehlých vstupům k jednotlivým zřídům poměrně velké zdičky a nad nimi ozdobně vyvedené nápisy:

Bratr vody

Bratr země

Bratr ohně

Bratr vzduchu

Velikost zdičky odpovídá velikosti krystalu ve zřídle (této čtvrtovrstvové zmenšené verzi).

Nápis Bratr vody je naproti vstupu k vodě, bratr ohně naproti vstupu k ohni atd.

Bratr živlu je sousední živel ve směru Kruhu života, což lze vydedukovat z nápisů ve vyšší vrstvě (*např. testovací družina přišla okamžitě s úvahou, že bratrem vody nebude země, když se má stát přehradou zavalenou, ale ten druhý*).

Po vložení správných krystalů (tedy do Bratra vody vzduch, do Bratra země vodu...) dojde k dalšímu přesunu podle Unasí, a to zpět do třetí vrstvy, ovšem tentokrát do její druhé části, pracovně označované jako zadní.

Pokud se sem družina dostane portály z chodby, pak platí popis z následujícího dějství Požehnání (5.4)

5.3.3. Třetí vrstva zadní

Na první pohled místo, kde se postavy ocitnou, vypadá jako přední část vrstvy. Jen gnomar je nečinný, nehybný, nereaguje. Postavy na první pohled ani nepoznají, že něco není v pořádku, ulevilo se jim po návratu ze čtvrté vrstvy, jsou zpět v lepším světle, mez barvami. A zásadní změna - mají otevřenu centrální komnatu.

Jediný zásadní rozdíl je v případném nepořádku, který tu postavy mohly zanechat při řešení kapitoly 5.3.1.: je zde uklizeno. Pro případ stopování i stopy chybí.

V centrální komnatě lze vidět zřídlo – temný prostor prázdnoty, nicoty v podlaze. Je obklopeno barevnými dlaždicemi v symbolických barvách živelů. Uprostřed něj je v prostoru zavěšena duchovitá, průhledná Unasíina socha. Tváří se útrpně, hlavu zvrácenou, otevřená ústa, bolestný výraz, Lze se jí dotknout, což způsobí postavě pocit lehkého zamrazení v zádech, ale neublíží.

Vnitřek arkády (směrem do centrální komnaty) je zdoben komplikovanou mozaikou uměleckého stylu, jaký se stále po městě dá najít a byl moderní zhruba před sto lety. Nic starodávného, ziráfovského. Květinové motivy, ve kterých je tu a tam ukryto nějaké zvíře, ovoce, krajinný prvek či jiný symbol. Při velmi důkladné prohlídce se zaměřením na hledání právě takových symbolů mohou postavy najít symbol sopky, menhiru, tekoucí řeky i vichru nesoucího listí (blíže popsáno v kapitole Hádanky). Mozaika lze u těchto symbolů jednoduše, nenásilně rozebrat pod ní jsou schrány s ampulemi Unasíiny krve, každá se symbolem živlu, pod jakým byla nalezena (sopka=ohně...)

Do mozaiky jsou plynule zavázány malé zdičky na obloucích vedoucích ke zřídům. Do zdiček pasují ampule. Jejich správné umístění podle nápisů vrátí krev Unasí, přivede ji zpět k životu. Správné umístění





je podle verše, z něhož je úryvek vzat, tedy např. „výheň sopečná“ je v nápisu ve vodní místnosti, takže ampule se symbolem ohně nalezená pod sopečnou mozaikou patří do zdičky směrem k vodnímu zřídlu.

Při správném vložení se stínové zřídlo uzavírá, Unasí se vrací hmota, dokončí výkřik, klesne na kolena a chvíli vzlyká. Je zraněná, zničená, potřebuje léčení, jídlo, působí vcelku mimo, nějakou dobu není s to reagovat. Pak se odsune pryč od zřídla, vodu či jiné obcerstvení přijme s povděkem, stejně tak léčení. Chvíli to trvá, pak se vzpamatuje.

Ptá se, jestli už nastal čas, jestli už se zřídla bouří.

Odvpráví svůj příběh, pokud postavy zajímá, kde se vykresluje v nejlepším světle, jako expertka, která navzdory městským autoritám chtěla městu pomoci. Na svou vlastní zodpovědnost se rozhodla zvrátit úpravy, na kterých se původně podílela spolu se sultánskými odborníky, rozhodla se uzavřít stínové zřídlo, vytvořit boční ovládací stanici, aby šlo převzít kontrolu nad městskými zřídly z bezpečí, mimo hlavní ovládací místnost. Jde o projekci zřidelné podstaty, o boční strojovnu, jak tvrdí.

Dále tvrdí, že ne vše se vyvíjí, jak má. Někdo, něco, tu dělá další zásahy. Něco se jí dotklo zevnitř. Vstup do zřídla byl bolestivější a děsivější, než vůbec očekávala.

„Experti spolupracují?“ „Ale dostali jste se sem... Město, které nespolečně, si nezaslouží záchranu.“

„Vstoupila jsem do stínového zřídla, abych ho uzavřela. Povedlo se to, není to příliš příjemné, kdybych věděla, jak moc je to nepříjemné, hodím to vašim kněžím na hlavu a nevracím se sem. Udělala jsem víc, než si vaše město zaslouží. Darím rozumí, ale spolupráci nikoli.“

Zodpoví různé dotazy postav, jedná s nimi přátelsky, byť trochu s odstupem vznešené dámy. Jejím cílem však je postavy zlikvidovat a nasát jejich sílu. Snaží se je přesvědčit k návratu jí zvolenou cestou, nebo k návštěvě čtvrté přední vrstvy, aby jí s nimi pomohl Uhusai.

Ohledně některých dotěrnějších otázek proč něco udělala, jak udělala, se vykrucuje, mlží, snaží se do přehrše učených slov zabalit skutečnost, že postavám lže a snaží se je jen využít. Pro tuto chvíli neví, co od nich čekat, jakou silou disponují a kdo na ně čeká venku. To se snaží obratně zjistit.

Rozhodně odmítá návrat do chrámové části, kde je možnost čekajících posil. Chce povstat jako bohyně, její záměry sice nevyšly, nezvládla sílu zřidel, ale stala se z ní vysoká spektra, což jí trochu zatemnilo úsudek. Pořád doufá, že k božství má už jen krůček.

Možné odpovědi na dotazy postav:

- Nebyla při smyslech po celou dobu ve zřídle, takže neví, co se tu dělo. Ví jen, že tu je něco velmi v nepořádku, co se týče stínového zřídla.
- Vytvořila tuto boční strojovnu jako pojistku, aby šlo obejít původní mechaniky ovládnání skutečných zřidel.
- S jejím oživením by se síla zřidel měla vrátit do normálu. Gratulace, že postavy odvrátily apokalypsu.
- O Ziráfovi moc neví. Dávný vládce, toť vše. Ví jen o zajímavém podloží města, s nímž šlo dále pracovat. Ví, že ho na svědomí mají rízánské stínové mistři, ale že by některý z nich mohl být živ a chytat se povstat, tomu nic nenavštěvovalo.
- Zřídla, všech pět, byla vytvořena v minulosti rízánskými mistry. Je to tak dávno, že se ustálila





nová rovnováha a zřídla se stala součástí ekosystému. Snaha vyřadit stínové zřídlo se ukázala nešťastná, sice je zde práce mnohem obtížnější, když je tu elementů pěn namísto čtyř a stín je excentrický k ostatním, ale o to je situace zajímavější. Větší výzva.

- Připustí, že autorem Uhusaie je ona, ale někdo na něm dělal zásahy, rozhodně neměl dvě hlavy (pokud jí postavy tuto skutečnost sdělí, nebo jí dokonce ukážou trofej, znervózní).
- Stínové zřídlo funguje jako brána, díky němu bylo město v rizánských dobách majákovým městem, dalo se cestovat po celém tehdejší známém světě. Tato část je však zničená.
- Teď je opravdu již vše v pořádku, městské centrální zřídlo, které bylo tak nešťastně přeformováno na vodu se opět stane spojenou silou všech pěti. Bude to sice mít pro město i nějaké neblahé důsledky v úbytku vodních zdrojů, ale nastane rovnováha a harmonie. Všem utlačovaným elementům se vrátí jejich původní síla.
- Nemohla tyto úpravy, které nyní vyčištěním od náказы stínem postavy provedly, udělat již před sto lety, musela počkat, až se po katastrofě nahromadí dostatečná síla, aby bylo s čím vůbec pracovat (zjevná lež).
- Může vyprávět o Cestách jednoho, tří, pěti... kam vedou/vedly.

Snaží se nalákat družinu do pastí, projít zaručeně pravou cestou, tehdy trvá na projití konkrétním portálem. Pokud postavy nesouhlasí, napadne je, mění se ve spektru. (Tehdy získávají stopu v prohlížení portálů mezi vrstvami, když je suverénně vedla k obloukům a snažila se je aktivovat). Pokud není zabita svěcenou vodou, propadne její duše do čtvrté zadní vrstvy, kde ve slabší verzi družinu konfrontuje znovu.

Je ochotna je vést: do první, do čtvrté přední k Uhusaiovi, do čtvrté zadní, kde je připravena horda stínů a do vnější Cesty pěti vedoucí svatyně Noci. Naprosto odmítá jít cestou tří, jíž přišla družina v očekávání nepřátel. Důvěřivé družiny, které uvěří jejímu mlčení a ochotně ji doprovází, napadne v podmínkách pro ni nejvýhodnějších.

Boj s ní je nesmírně těžký, a to i pro družinu, která se jí snaží vyprovokovat a usvědčit ze lži, či družinu, která je na něj připravena. Družina by měla přijít o mnoho zdrojů.

Skupina, která uvěří, že Unasí byla hlavním nebezpečím (nedá si dohromady vize o Ziráfovi), se v tuto chvíli může vrátit do reality se zprávou, že zřídla byla očištěna a Unasí, která zneužívala jejich sílu, byla zabita. Dále se nemusí věnovat průzkumu a přesune se rovnou do dějství Bitva 5.5. Za takového stavu má město mnohem menší šance Ziráfovi vzdorovat, je nepřipravené, bez informací. Pouze povstání Ziráfa je více uspěchané, než by mohlo být, Jasip ví o narušení boční strojovny postavami a spěchá v obavách, že by někdo schopnější mohl odhalit jeho záměry, kdyby nechal vše na patřičnou dobu.

Pokud se družina po likvidaci do reality nevrací, může pokračovat v průzkumu dungeonu, což jí usnadní několik Unasíiných předmětů, zejména Klíč hlavního strážce (*viz Předměty*), který vyrobila z klíčů všech menších strážců jednotlivých zřidel. Ten dává nositeli intuitivní dovednost zřídla ovládat, stejně jako mu umožňuje přístup do Unasíiných osobních komnat ve čtvrté vrstvě zadní. Dále nosí velmi zajímavý prsten (*viz Předměty*).





5.3.4. Druhá vrstva

Druhá vrstva je především pastí a snahou odvést pozornost průzkumníků. Komnata s projekcemi zříděl je na konci schodiště nahrazena jedinou zahradou obklopenou velmi vysokou zdí (za kterou se rozléhá šedivá mlžná pustina plná stínů, pokud někdo na zeď vyleze – je patrné, že se zahrada nachází v širém zásvětí). Obloha působí velmi nízko, takřka na dotyk, je tvořena šerými chuchvalci mlhy. Ač je zahrada pěkná, kvůli mlze a přítmi působí velmi neutěšeným dojmem. Dominuje jí průhledný, “duchovitý” strom uprostřed. Jeho kořeny zvedají dlažbu, boulí přilehlé záhony. Pokud se postavy přiblíží dostatečně, snaží se je shodit do puklin útokem větví. Větve, podobně jako stíny, ignorují hmotnou ochranu (zbroje, šaty), a dotýkají se rovnou životní podstaty postav (*viz Bestiář: Strom*).

Čtvercová zahrada je přeřata puklinou, jež se táhne do hlubin, do temnoty. Na několika místech je trhlina skryta pod záplavou smetí, popadaným listím stromu. Pád do pukliny se rovná smrti, postava propadne mezi vrstvami do prázdnoty. Její záchrana může být samostatným dobrodružstvím.

Po obvodu zahrady rostou různé exempláře zásvětní flóry, mohou být využitelné pro alchymistu. Nejzajímavější rostlina, zvonivá zásvětní violka vydávající líbezný zvuk, je obklopena další trhlinou zavátou šedivým listím, částečně kryta pavučinou. Pokud se někdo dostane do vzdálenosti 3 sáhy a blíže, čelí pasti Odl+Int~9~omámení/nic. Omámený se snaží natrhat violky (a při té příležitosti je vážná hrozba pádu). Při trhání se odhalí hlíza, ze které povstává stínová violkovitá bestie, dravá rostlina, snažící se omámeného zničit. Pokud postavy získají hlízu neporušenou, ocení ji druidi. Pěstovaná ve správných podmínkách produkuje základ pro lektvar ducha, posilující vůli a inteligenci (*viz Bestiář: Violka*).

5.4. Dějství čtvrté: Odras zřídla – Požehnání

V této pasáži se ocitají postavy, které prohlédly Unasiínu hru, a pochopily, že jde o něco více, než problém jedné šílené architektky. A nad takovými drží ochrannou ruku sám kladný bůh města, Patron.

Patronovi jde o zachování města, o pomoc současným lidem, kteří ho uctívají, o odvrácení Ziráfovy hrozby návratu ke starým pořádkům, a využije pro to čehokoli, co má po ruce, včetně družiny, která následuje jeho znamení. Družina může dále pokračovat v průzkumu, dostat se do míst, která předtím nenavštívila či opomněla a hlavně se vrátit do čtvrté přední vrstvy, kterou většina družin opustí po bitvě s Uhusaiem. Tam je vstup do centrálního ovladače, nyní blokový Patronem. Jako božstvo může Patron manipulovat okolnostmi pouze nepřímo, skrze znamení, vize a mírné zásahy a zázraky. S jedním takovým se potýká už déle než týden Jasip a nyní jeho svědkem je právě družina.

5.4.1. Čtvrtá vrstva zadní

Hned v úvodu při průchodu portálem je družina napadena velmi silnou hordou stínů, Unasiínou pojistkou. Velmi těžká bitva.

Schodiště zpět pokračuje až do kobky Strážce stínu. Vstupem družiny započal proces jeho znovuožívání, je ve formě ducha v kobce přítomen a komunikuje. Může družině odpovědět na různé dotazy ohledně funkce labyrintu, ale zdůrazňuje, že jeho vzpomínky jsou silně poškozené, protože zemřel dvakrát. Jednou jako člověk, když byl předělán na strážce a jeho duše připoutána k ovladači, podruhé jako Strážce, když zde byli architekti před sto lety a vyřadili ho z provozu. Až Unasi jej použila jako záložní program, který měl převzít vládu nad stínovým zřídlem.

Možné informace, na něž se družina může doptat:





- Strážců celkem bylo deset, jeden menší na každé zřídlo a jeden v centrálním ovladači. Menší strážci byli vyřazeni a celé ovládání zřidel nyní lze provádět jen z centrálního ovladače.
- Unasí konkrétně jeho samého připravila k oživení, aby stínové zřídlo bylo nezávislé na zbytku, a ona mohla využít jeho sílu k svému zbožštění. Ve výsledné fázi procesu patrně potřebovala jeho podporu a proto vstup živých postav na popud Unasíiných znamení jeho oživení nastartoval. Je však stále velmi zmatený.
- Vysvětlí funkci zřidel: Jejich ovládání podléhá pohybům nebeských těles, které se projevují v magických polích světa. Je třeba reagovat na jednotlivé dny podle toho, které planety a měsíce jsou v jakém postavení, aby to pro město i pro sílu zřidel bylo optimální. Toto byly základní úkony, jimž se strážci věnovali. Šlo o udržování hladkého chodu zřidel, aby město nebylo v ohrožení, nedošlo k živelné katastrofě či vypouštění jednoho živlu na úkor jiných. Strážci mají vestavěný smysl pro rovnováhu. I to byl důvod, proč je při přestavbě vyřadili, když jejich cílem bylo posílit vodu na úkor zbylých živlů.
- Zatím není natolik oživen, aby mohl opustit svoji hrobku. Nebo mu v tom něco brání. Takže nemůže pomoci s nastavením svého ovladače. Nemá ani svůj vlastní klíč, který mu odebrala Unasí, a vytvořila z něj nadřazený ovladač.
- Vypráví o Ziráfovi, o původu zřidel, základní příběh z historie – až zde dostane družina podstatné informace, na kterých může stavět, a to: **že nejde o Unasí a její zásahy, ale o vize vážící se ke zkáze města, které jsou mnohem závažnější, směřují k samotnému Ziráfovi.**
- Vypoví o Ziráfově povaze (spravedlivý vládce, ale nikoli dobrotivý), o tom, že z pragmatických důvodů se neštítal libovolných obětí, obětování duší schopných čarodějů a z nich vytváření pouhých nástrojů jako je on. Bylo to obvyklé.
- Může vypovědět, co kde ve městě bylo za jeho časů – z toho družina může získat podstatné informace pro možnou bitvu se Ziráfem: kde se budou objevovat stíny, kde byla městská pohřebiště, co bylo pod dnešní chudinskou čtvrtí v okolí stínového zřídla. Ziráf bral stín za to hlavní, tedy se zde nacházela radnice, ale i institut uchování těl. Sám strážce v tomto institutu ukončil svou fyzickou existenci.
- S nostalgií až láskou vypoví o starých časech, kdy město bylo portálovou velmocí, kdy jeho stínové zřídlo živilo cesty do ostatních metropolí, obchod vzkvétal, město rostlo a prosperovalo. Ale nemá touhu to vracet, nespolupracuje se Ziráfem, ale libovolným pánem města, jak bylo určeno, jak byl stvořen on i všichni ostatní Strážci.
- Mluví o Ziráfovi jako Ochránci města. Ochránce používá často jako titul.
- O plánovaném Ziráfově znovuvstání neví, ale pokud se družina doptává na detaily, tak potvrzení tohoto aktu z jeho slov může vyplynout. Vzkříšení a naděje na lepší život ve vhodnějším věku byl jeden z prvků rizánské víry, ale místo aby nechali podobné jevy na bozích, pokoušeli se o nesmrtelnost/vzkřísitelnost pomocí vědecké magie. O nastavení zřidel na bitvu vítěznou ve prospěch města jako entity/samostatné jednotky může říct až Ovladač.
- O zkáze města při válce s bohem Tachmou vypoví, že to bylo nejhorší období dějin a že Ziráf dobře udělal, když se tomu vyhnul svým odchodem do říše stínu.
- Toto místo je boční strojnou, kam Unasí přesměřovala ovládání. Využila původní Ziráfovy práce, jen ji doladila.
- Jeho obětovaná duše měla zaručovat stabilitu města i portálových cest.





- Byl zabit při přestavbě zřidel na vodu. Znovu oživen o něco později Unasí, aby získala jeho klíč.
- Rovnováha je prioritou.
- Pokud postavy nevědí, jak manipulovat s portály mezi vrstvami, poví jim to (odlišení dolů/nahoru, vpředu/vzadu). Případně kam i vedou jednotlivé portály v chodbě – mezi vrstvami, a kudy ven.

Vespod je jedna jediná rozlehlá místnost, naplněná šedivě studeným světlem. Uprostřed piedestal s pableskující září, velmi složitým zařízením plným ovládacích krystalků. Bez dlouhodobého studia ani postavy s nejvyšší inteligencí v družině nejsou schopny pochopit přesný smysl a nastavení. V podstatě může ovladač na podstavci připomínat tištěné spoje zářící chladným svitem, tu a tam je do zdírek vložen energetický krystalek. Okolo podstavce stojí dokola pětice sloupů.

Jediný zajímavý nález je tělo jednoho z Jasipových předchůdců zpola uvízlé v neaktivním portálu. Odhalí jej až velmi důkladný průzkum. Tělo má u sebe ampuli Ziráfovy krve důležitou k jeho oživení. Ampule je schovaná v medailonu zdobeném rizánským nápisem „Cesta ochránce“.

Po obvodu místnosti je několik zatarasených či ucpaných portálů (potvrdí i strážce, že v současnosti jsou zablokovány a to dost možná samotným Ziráfem). Jediný je družina schopna otevřít pomocí Unasíina amuletu, a to dveře do její osobní komnaty.

S ovladačem stínového zřídla lze manipulovat, ale protože je to jen jedna z pěti místností, zásahy jsou velmi slabé.

Unasíny osobní komnaty

Zde si družina může doplnit Unasíin příběh, získat důkaz o jejím postupném šílení, a získat nějakou kořist (několikero rób, předměty pro její osobní komfort, kosmetika, historické nápoje...). Vkusně, luxusně zařízená místnost s několika stíny ponechanými na stráži (středně obtížná bitva).

Ve stolku mezi psacími potřebami je ampule se Ziráfovou krví, kterou Unasí získala při rekonstrukci zřidelného dungeonu.

V šuplících stolku jsou listiny s jejími deníky, poznámky k architektuře dungeonu, útržky jejích plánů, vysvětlení jejích záměrů. Vše působí velmi šíleně, něco postavám může poskytnout vysvětlení, něco je dokonale zmást.

(Deníkové zápisy jsou připraveny i v doplňcích na konci tohoto svazku . Jsou psány fontem ručního písma Přílohy, vytiskni, rozstříhej na jednotlivé boxy a rozděl mezi hráče)





Dračí Hlídkka



hra na hrstiny

Skládačka. Vše je jen skládačka. Začínám pochybovat o úspěchu. Naštěstí sám Ziráf oddělil portálovou vrstvu od zřidelné, ale stejně je třeba mimořádné opatrnosti. Dračí krev není zadarmo, úsloví známé napříč národy.

Vzpírat se původnímu řádu je bláznovství. Al-Skalci jsou blázni. Ztracená energie, je třeba řád respektovat a využít jeho sílu. Jen doufám, že jejich krev má hodnotu aspoň hobitů a spolu s energií generovanou masovou smrtí poslouží.

Deaktivace strážců při úpravě na vodu byla chybou. Pochopitelně. Bez pětice jimi ovládaných klíčů nelze se zřídly úspěšně manipulovat. Nabízí se možnost přivést je zpět pomocí stínové rezonance, oživit jejich ostatky za pomoci vzpomínek prostředí na jejich aktivitu zde. Hrozí, že budou neúplní, ale účelu snad poslouží.

Rezonance nedostatečná! Ač nerada, musím zajít dále na pole nekrověd. Bezpečnější cesta? Šamanské barbarské krevní umění? Zopakovat oživení pomocí krve? Chybí dárce!

Ztráty příliš veliké. Proces proměny bude dlouhodobý, delší nad očekávání. Sto let? Musím to stihnout do devátého, nejpozději jedenáctého měsíčního cyklu, než se projeví změny na zřídlech mistra Al-Bataší. Třeba zajistit dodávku krve v pravý čas, chaos zřidel!!! Nebo postačí k přilákání pozornosti otřesy? Fiktivní odraz zřidel a jejich otřesy. Přijdou vyřešit hádanku a darovat krev? Jistě. Jsou to Al-Skalci.

JE TŘEBA PROŠKOLIT STRÁŽCE!!!

Není to nádhera? Devět cyklů čekání jako devět měsíců v lůně matky! Ta symbolika mne dojíhá. Jak dojaté asi budou matky inkvizitorů, kteří se stanou tělem a krví zkázy?





Dračí Hlídka

hra na hrdiny



KREV! JEHO krev! Jak ráda bych ji využila! Nesmím!!!

Veškeré ovládání přesměřováno do stínové komnaty. Panel přetvořen podle Ugnaliho rovnic chaosu. Jistota, že neproškolený stínotepec stráví alespoň cyklus luštěním kódu. Hlavní ovladač pěti je stále aktivní, zabezpečen drakem z hlavní chodby. Budiž pojistkou, kdyby stínové zřídlo selhalo, padlo, či já byla neúspěšná.

Ztrátu krve pocítuji, soustředění složité. Orgány zatím nepostrádám.

Je třeba zamezit vstupu do základní místnosti zřidelnou chodbou. Zabavit inkvizitory luštěním hádanek a pomalou aktivací mé vlastní síly. Snad v dobu, kdy tam vstoupí, již budu schopná jim působit na mysl. Záleží na míře krve v oběhu, na míře jejich krvácení. To znamená vyčerpávat je pomalu a postupně, nechat je doplňovat síly.

Upravený Uhusai by měl zpomalit i elitní inkvizitorskou jednotku. Co je člověk bez mysli? Méně než bez krve!

Aškenajův most! Uhusai musí předat získanou mentální energii strážcům a tak je aktivovat v případě problémů. Absurdní, jsem více nekromagikem, než zřidelním architektem. Na to se však historie neptá.

Ne, NE! Sílu, i tu duševní budu potřebovat sama k probuzení!

Poslední zápis. Labyrint přesměřován, základové cesty aktivní, čísla podstaty funkční, imitace zřidel, jejich strážců, elementálové, vše na místě. Strážci oživení, ale spící, stínové zřídlo připraveno. Pět klíčů spojeno. Doufám, že jsem byla dost konkrétní, kdybych přišla o vzpomínky, sílu, či došla jiné újmy, abych byla schopna navázat.





5.4.2. Čtvrtá vrstva přední po zabití Unasí a Uhusaie

Stále bariéra černoty, ale lze jí projít Odl-7-nic(mrazivý pocit)/vysátí úrovně.

V centru arkády žhne místo odrazu zřídla bílý plamen, vysoký a zářivý. Sloup světla. Symbol Patrona.

Patron drží ochrannou ruku nad Sedkramúz.

Kolem zřidel je pět modlitebních sedátek umístěných asymetricky ve smyslu zřidel. Na sedátcích al-skalské polštářky asi 100 let staré. Po usednutí se postavy cítí velmi příjemně jako při intenzivní modlitbě, meditaci nebo v lehkém opojení omamnými látkami.

Podlaha je vyvedena klasickými barevnými dlaždicemi. Vnitřek arkády je podobný třetímu patru – jsou velmi honosné, zdobené. Na širokých sloupech jsou okolo místnosti kamenné desky s oslavnými reliéfy.

Je na nich vyprávěn příběh pomocí figur. Reliéfy jsou jemně modelované, velmi detailní.

- 1) Lidi nosící cihličky, nesou živly a staví jim domečky: až humorně vyvedeno stavění města a budování zřidel.
- 2) Stojící město. Na čtyřech věžích planou živly, ale uprostřed současný chrám, aby bylo dobře patrné, že jde o stávající město. Na místě stínového zřídla stojí černý sloup. Tato část působí temně, ponuře: černý jezdec na vzpínajícím se koni jakožto symbol stínového zřídla je umístěn na sloupu.
- 3) Všechny živly vyjma toho s jezdcem nahrazuje voda. Undiny, hydry, vodní příšery. Velmi podrobný průzkum odhalí skrývajícího se draka mezi budovami dnešní chudinské čtvrti, je ozdoben vzorečkem připomínajícím rizánské písmeno U (později se postavy mohou doptat, že toto je symbol výzkumného oživovacího ústavu). V obrazu je dále ukrytý klíčník, jenž odemýká dveře drakovi u sousední budovy, koná rituál k jeho povolání.
- 4) Všechny sloupy ve městě jsou černé, hrdou se z nich zástupy živelných bestii následované stíny, hordami stínů. Ulicemi pochodují od zřidel velcí elementálové, ničí, terorizují, velcí patroni živlů vedou do bitvy samotnou podstatu živlu (titíž na jakého posílal arcidruid v úvodu). Černý jezdec vyjíždí ulicí od šejkova paláce, kolem něj, areálem paláce počínaje, přes ulici dále se objevují další a další stíny, zabíjejí lidi, prostupují jimi, detailní výjevy lidského utrpení a vraždění. Živly se bouří v období snového příběhu pro postavy. Velmi znepokojivý, negativní výjev. Nad městem létá drak, střídá na daném místě hydru z předchozího vodního výjevu. Drak působí velmi nemrtvě. Tři mudrci sledují celou scénu z povzdálí, vně bran, pozorují, dělají si poznámky. Branami lidé prchají z města, všude je zmar a chaos.
- 5) Pětice rakví kolem studánky/zřídla. V nich spočívají vznešeně působící lidé.

Desku s pátým výjevem lze odstranit, pod ním skutečný reliéf: oslava Ziráfa. Přijíždí jako osvoboditel do města, stíny padají mrtvé, lidé jásají, vítají jej. Vjíždí na koni do šejkova paláce, třímá zástavu města, na hlavě má korunu. Drak je kus za městem, leží mrtvý na zemi, tři mudrci jsou u něj, opět si něco zapisují. Nevypadá zabitě, vyjma jednoho vpichu s dýkou na krku nemá žádné rány. Okolo něj rituální plamínky.

Po modlitbě se otevírá průchod do místnosti ovladače: sloup bílého světla nahradí centrální prostor, v něm se otevírá portál.





5.4.3. Ovladač

Ovládací komnata je kruhová místnost se skleněnými stěnami, skrze které je vidět do širého zászvětí, kde hned za dveřmi spí drak. Na postavy nikterak nereaguje.

Uvnitř místnosti leží dvě těla v pokročilé fázi rozkladu. Podle výbavy jde o Jasipovy strážce. Ochranný okruh ovladače se probudil k aktivitě a postavil se proti Jasipovi, selhal z vůle Patrona. Sám Jasip tehdy stihl uprchnout a to je důvodem, proč se sám příliš ke zřídům nehrne. Neví, co přesně se stalo, proč ochrana Ovladače zareagovala a zabila dva z jeho lidí. Od jejich smrti zde nebyl.

V centru místnosti je kruhový ovládací panel s výsečemi pěti zřidel, nesmírně složitými linkami připomínajícími tištěné spoje, symboly, vsazenými krystalky. Deska vypadá natolik složitě, že i nejbystřejší postavy s průpravou v šifrování magických zařízení by nad přístrojem strávily mnoho týdnů, než by rozlouskly funkce. Pokud však mají postavy Klíč hlavního strážce, pak po několika minutách prohlížení zjistí, že samy intuitivně dokážou panel ovládat. Nevědí, jaké je “správné“ nastavení, ale dokážou udělat, co chtějí. Posléze panel sám ožije, zjeví se Ovladač stínu, “hologram“ obětovaného čaroděje, který s družinou může konzultovat různé otázky, jež ji napadnou ve vztahu k historii, k ovládání zřidel, k Jasipovi... Ovladač se chová, jako by družina byla správcem zřidel, tituluje ji Pánem zřidla. Zčásti na tom má vliv držení Klíče hlavního strážce, ale především Patronova ochranná ruka, kdy po projití portálem z bílého plamene získali jeho požeňání. Pokud postavy klíč nemají, nevádí, mohou se na zásazích domluvit s Ovladačem.

Ovladač je živá bytost, i když změněná v “program“. Objevuje se jako hologram/stín, ale má zachovanou osobnost, je to spoutaná duše, odraz živého člověka oprostěný od emocí.

Panel je trojvrstvý. První vrstva pracuje se samotnými zřidly. Druhá vrstva trpí Unasíinou úpravou, kdy původní “panely Draků“ byly překryty dlaždicemi s vyobrazeními souhvězdí zpodobňujícími zdejší světce. Každý z Draků/starých bohů symbolizuje některý z aspektů života a ovlivňuje tak náladu ve městě. Dlaždice svatých vypadají, že s nimi nic nastavovat nelze, jsou to pouhé obrázky. Po jejich odstranění se však objeví původní panel Draků, kde je aktivní pouze bůh války a smrti, Tachma (Ovladač vysvětluje, že jeho aktivita značí, že ve městě dochází k častějším nepokojům a z dětí se nejčastěji rodí válečníci).

Třetí panel je kalendářní. Umožňuje nastavovat konkrétní data, vyvažovat magické vlivy pohybů nebeských těles a tak udržovat stabilitu a rovnováhu zřidel. Lze pomocí něj také časovat změny, například pokud si postavy přejí změnit nastavení zřidel do začátku bitvy, lze zde nastavit patřičné zpoždění.

Ze srdcové místnosti se ovládají i hlavní vnější zřidla umístěná v soustředném kruhu kolem města ve vzdálenosti padesáti mil vzdušnou čarou (který vymezoval dřívější Ziráfovo panství). Vnější i městská zřidla se mohou navzájem ovlivňovat, předávat si sílu.

Ovladač si je přesně vědom stavu času a jeho plynutí venku i v zászvětí. Je schopen koordinovat akce.

Ovládání zřidel:

Lze je směřovat dovnitř (do města) a ven (vnější sada).

Lze modulovat sílu zřidel, jednotlivě zasahovat do celého kruhu, omezit tlak na jedno, přidat na další.

Lze je zapojit kruhem života a kruhem smrti jako v Unasíině hře. Jedná se o tvořivý a ničivý princip živlů.





Směřováním mimo kruh (nezapojení ani života ani smrti), ale zapojení zvnějšku dovnitř podporuje chaos, posílení stínu.

Podle Ovladače je pro město nejlepší rovnováha, ale nyní po dlouhou dobu nebyla zachovávána, tedy je možná nejlepší nastavit přesný opak.

Současné nastavení:

Všechna zřídla vyjma vody a stínu jdou ven. Odvádí se síla městských do vnějších a městská tímto spí, jsou velmi slabá. Voda a stín naopak proudí dovnitř. Není zapojen žádný z kruhů, což podporuje chaos.

Ovladač sdělí, že se se zřídly něco děje, že poslové žívlů v nich umístění přicházejí k životu. Jedná se právě o bytosti, na které původně druidi najali družinu. Pokud dostane od držitele Klíče zadání, dokáže tyto bytosti potlačit a i když se zřídla dočasně otevrou, bytosti nemusí pomoci páchat zkázu po městě. Jediné, co nedokáže odstavit, je drak pod chudinskou čtvrtí (dřívějším ústavem pro oživování/ márnici, zobrazení na reliéfu ve vstupní místnosti).

Ovladač sdělí svou dedukci, že současné nastavení odpovídá na vyvržení síly zřidel zhruba za 4 měsíce v den bezměsíčné noci o svátku boha Tachmy, ale s příchodem "klíčníků" (družiny) se něco spustilo a proces vypuštění zřidel se urychluje, dojde k němu v hodinách až dnech (**postavy mají čas na přípravu i na to případně samy určit, kdy k otevření dojde .)**

Když dojde k debatě o nadcházející bitvě, Ovladač potvrdí, že Ziráf je zde stále přítomen. V Jasipových komnatách v zászvěti kdesi pod městem má stále svůj palác, hordy stínových služebníků (Ovladač považuje i postavy za jeho služebníky) ve stínové formě, a že se chystá k procitnutí. Žádá postavy, aby mu doručily své ampule krve, které jistě mají v držení coby Páni zřidel. Tehdy se družina může vyptat na proces oživení a udělat si obrázek o nadcházejících událostech, připravit plán, jak zvládnout bitvu vítězně a bez toho aby Ziráf uprchl a mstil se.

Ovladač popíše zevrubný průběh rituálu oživení:

- 1) Ziráf potřebuje jednak **svou konzervovanou krev** jako médium života. Lahviček bylo celkem 12, dvě mohou mít postavy (jedna z tajné komnaty Unasí, jedna ve čtvrté vrstvě z ostatků pomocníka Jasipova předchůdce), další dvě jsou nenávratně ztraceny, ale zbylých osm by mělo pro oživení stačit, i když budou možná chybět nějaké vzpomínky, Ziráf bude mírně oslaben, ale i polovina by měla stačit pro plnohodnotné oživení. Silné osobnosti jako Ziráf se však silou své vlastní vůle dokážou vypořádat s případnými ztrátami. Postavy mohly něco málo pochytit z Unasíiny nápodoby, přičemž vědkyni stačily čtyři lahvičky. Zbylé ampule mají klíčníci, Jasipovi spojenci. Mnohé jsou po generace ukryty na zvláštních místech s kódovými označeními (*pozn. pokud PJ chce zapojit tuto pasáž, můžou se postavy po návratu z dungeonu pustit do boje o čas a pokusit se získat alespoň některé lahvičky dříve, než protivníci*).

Tyto ampulky se obvykle dávají na speciální, k tomu určená místa. Ovladač zmiňuje, že v márněním institutu pro to měli výbavu. Druhé podobné místo leží asi tři míle za městem, bývala tam stínová svatyně. Pak se použije rituál aktivace, k dodání potřebného množství magenergie a směřování do oživovaného. Při rituálu musí dojít k lidským obětem. Duše ucítí tah a navrátí se zpět do oživovaného těla.





- 2) Dále je třeba smrt silného tvora, jakým je drak, aby došlo k potřebné magické rezonanci. Drak v nekroformě vyčkává pod chudinskou čtvrtí (temná poskvrna v okolí stínového zřídla přeje i umístění současné Svatyně Noci). Mají ho "ochočeného", aby město jen postrašil a odebral se na místo rituálu, kde se nechá pokojně zlikvidovat, Jeho finální smrt vygeneruje takové množství magické životní síly, že to dovolí Ziráfovi povstat.

Celý útok na město je pouhé divadlo, Ziráf při svém návratu město "zachrání" a tím bude uznán, zvlášť když "nešťastnou náhodou" bude zavražděn šejk a jeho rodina (a nejspíš všichni, kdo budou toho času v paláci, kde se otevře severní zřídlo a vypustí hlavní stínová horda, zaútočí i nemrtví povstávající ve hřbitovních zahradách ve svahu palácového kopce). Město bude bez legitimního vládce a Ziráf snadno uzme opětovně vládu.

Útok bude probíhat primárně otevřením zřidel, ze kterých se má vyhnout přemíra živelných tvorů vedená Poslem živlu a provázena hordou stínů. V čele stínů pojede Ziráf jako stínový jezdec, zavraždí šejka, současně povstanou nemrtví a stíny dávných Rizánců. Pohřby byly pod Ziráfovým příkladem vedeny "zajímavě", tak aby mrtví v budoucnu posloužili jeho záměrům (Ovladač zmíní, že pohřeb byl v rizánské kultuře velmi důležitou součástí života).

Pak se Ziráf přemístí k Místu rituálu, zatímco stíny budou dál plenit město, dojde k jeho oživení, přenosu duše do hmotného těla za pomoci krve a smrti draka se následně vrátí již jako muž z masa a kostí do města, odvolá stíny (které v očích přeživších obyvatel porazí).

V tuto chvíli se nabízí otázka: Co s tím může dělat družina?

To plně závisí na její akceschopnosti, dedukčních schopnostech. Primárně je třeba nastavit zřídla "dobře". Pak je třeba město varovat, kde se budou objevovat nemrtví, kam je třeba vyslat vojsko, odkud evakuovat co nejlvíce civilistů a minimalizovat ztráty tam, kde se dá očekávat největší prolnutí stínů.

Když stínotepci uvidí, že jim teče do bot, rituál urychlí, možná i udělají nějakou chybu a toho lze využít, reagovat rychle a překvapit je.

Pokud družinu napadne otázka, jestli, když zde něco změní, hnedka sem nepřijde Jasip a nedá to do původního stavu, měla by si složit, že jestliže má Patronovo požehnání, pak opět Patron nedopustí, aby hned vzápětí někdo přišel a jejich snahu zvrátil. Těla Jasipových služebníků jsou důkazem, že mu strážcovství města bylo odňato.

5.4.4. Závěr dungeonu

Po východu z místnosti Ovladače (a pokud je třeba tak po dalším průzkumu), před dobou, kdy se družina chystá ven, vstupuje do dungeonu Jasip Ar-Rajfi, aby zkontroloval, co se to děje. Již zaznamenal zásahy družiny a potřebuje ověřit, co přesně se děje. Je doprovázen dvěma osobními strážci, šermířem a čarodějem z elitní gardy (16.+ úroveň).

Při setkání s družinou může dojít k boji, který bude pro většinu družin velmi těžký až neřešitelný, pokud nevyužijí překvapení ve svůj prospěch, nezaútočí ze zálohy (za předpokladu, že je vůbec napadne se setkání s někým živým obávat).

Výřečná družina však poměrně snadno (zvlášť je-li ve městě známá v pozitivním smyslu, nebo jako pouhá námezdní síla bez vlastních cílů) může ze setkání vyjít bez boje, pokud vymyslí věrohodnou výmluvu, Jasipa z ničeho neobviňuje a zbytečně se nevyptává. Jasip sám o konfrontaci nestojí, pokud nemá důvod k obavám. Aktuálně mu jde o rychlé oživení Ziráfa a střet s družinou považuje za zbytečný, pokud mu ta nestojí v cestě ke splnění jeho cílů. Tedy pokud družina např. řekne, že pracuje pro





arcidruida nebo chrám, že celý dungeon vyčistila a nezbyl tam ani stín, vypoví o Unasíně hře, o tom, jak zlikvidovali městu škodící entitu a teď jsou na odchodu pro odměnu/podat zprávu a vše je z jejich pohledu již v pořádku, pak je Jasip nechá jít. Nesmí se ani slůvkem zmínit o návštěvě ovladače, pak naopak Jasip udělá vše proto, aby je zadržel a dostal z nich informaci, jak se tam dostali, co tam dělali, co všechno vědí.

„Á, pan stínotepec! Udělali jsme tady za vás dost práce. Měl jste vůbec potuchy, že vám zřídla ovládá šílená laigerka? Ale nemusíte mít obavy, všechno jsme zvládli, nezbyl tu jeden jediný stíneček... a že tu teda bylo hodně nechutných příšer, to teda jo. ...My? Někjaké změny? No, jak jsme dávali věci do provozu mezi těmi zřídly, a oživilo to tu zkamenělou laigerku, byly tam totiž lahvičky s její krví, tak se možná něco spustilo...“

Za situace bez boje Jasip družinu požádá, aby se urychleně vydala ven Cestou tří a dále nepřekážela, on že si zkontroluje, co se tu vlastně stalo. Informuje je, že vně portálu čeká jím pověřené komando, že sice očekávají nějakého narušitele a jsou připraveni pro boj se stíny, ale mají rozkaz zadržet kohokoli, že tedy musí počítat s tím, že budou podrobeni výslechu.

Jasip se vyptává, kde všude byli, co dělali, ale jen stručně. Nemá moc čas se zdržovat, je zde aby udělal patřičné zásahy pro znovuvstání Ziráfa, získal zde jeho uloženou krev.

5.4.5. Chraň se, kdo jdeš ven!

Družina má tři možnosti, jak opustit dungeon. Cesta Sedmi do Jasipových komnat se rovná sebevraždě, vyčkává tam sám Ziráf se svými stíny. U Cesty Tří v chrámové zahradě čekají Jasipovi lidé připraveni družinu (resp. jakéhokoli narušitele) sebrat pod zámek a vyslechnout. Pouze Cesta Pěti, která podle domněnek Jasipa měla být zablokovaná, ale lidé z assassínské svatyně Noci ji otevřeli zásahem jejich bohyně, je zdánlivě bezpečná. (*Směřování cest může družina znát od Strážce, od Ovladače stínu nebo od Unasí*).

Svatyně Noci je zahalena magickou temnotou, v níž assassíni - kněží Noci vidí díky požehnání jejich bohyně. Postavy samy vidí pouze pod vlivem kouzla Vidění ve tmě nebo jiného obdobného, případně jedna postava může vidět pomocí assassínské škrabošky.

Propátrání místa, kde se družina objevila, může být zdrojem nebezpečných i veselých scének. Družina se pohybuje v naprosté magické tmě vnitřní zahrady svatyně a musí se dostat ven, nejlépe nepozorovaně. To zařídí, jen pokud se dostatečně chrání před vstupem do portálu – ideálně má seslanou neviditelnost.

Pokud ji ale zadrží assassíni-kněží, propustí ji se vzkazem, aby se v následujících událostech vědělo, že svatyně Noci stojí na správné straně. Ze strany Noci jde o politiku, vědí, že jsou trnem v oku a leckdo by se jich rád zbavil, ukončil jejich sporné působení ve městě. Že by mohlo dojít k čistkám. Chtějí mít argument na své straně „my jsme přeci pomohli“, „jsme na straně Patrona“.

Malá zahrada s altánem, v němž vyčkávají dva kněží, popíjejí čaj a vykládají taroty. V zahradě samotné hlídkuje další dvojice kněžích, čeká na aktivitu portálu. Zahradu lze opustit přeledením zdi (obtížné, ale nikoli nerealizovatelné) či průchodem do budovy se svatyní.

Venku je srdce chudinské čtvrti, magické ochrany svatyně Noci způsobují zkreslení orientace, bloudění po uličkách, kdy se lidé vždy vymotají na centrální rušnější chudinské ulici a nedaří se jim nalézt cestu zpět ke svatyni. Uličky v jejím nejbližším okolí jsou zdánlivě neobydlené, pusté.

Chce-li vypravěč odchod dramatizovat, může přidat šarvátky s gaunery chudinské čtvrti.





5.5. Dějství páté: Bitva

Za ideálního stavu by měla družina ohlásit, co se stalo důvěryhodným městským institucím, s tím, že se bojuje o čas, že urychleně probíhají přípravy na znovuvstání Ziráfa. Nezáleží na tom, zda kontaktuje druidy, představitele Patronova chrámu, magickou univerzitu či přímo úřad šejka města či městskou gardu. Je-li v ohrožení město a jeho šejk, najde se dost rozumných lidí, kteří budou jednotní v jeho obraně.

Pokud to družina neučiní a město ponechá v nevědomosti (či se dokonce bude snažit ve strachu ze zrádce Jasipa vše ututlat), město zůstane nepřipraveno a závěrečná bitva v ulicích bude mít mnohem horší následky, ba je možné, že Ziráf bude skutečně přijat jako zachránce a osvoboditel. Totéž nastane, pokud družina opustí dungeon po likvidaci Unasí – město je bez varování, a zřídla a stíny povstanou v noci, kdy město spí a nic netuší. Bitva je pak spíše masakrem v neprospěch obyvatelstva.

Jasip se v tuto chvíli snaží shromáždit všechny zbývající flakóny Ziráfovy krve, či alespoň jejich větší část a dopravit na Místo rituálu, obětování draka.

Družina má dvě možnosti, co dělat: zapojit se do bitvy o město nebo se vydat na Místo rituálu a snažit se ho překazit/zpomalit a zlikvidovat samotného Ziráfa, aby neobtěžoval v budoucnu (a ji samotnou nestíhaly podivné náhody a nehody zhusta vedoucí ke smrti). V jedné či druhé části je družina nahrazena skupinou šejkových vojáků a bojových mnichů z Patronovy svatyně. Hráčsky jsou atraktivní obě možnosti.

Výsledek závisí na tom, zda Ziráf zvítězí, uteče či bude zlikvidován.

5.5.1. Město

Zde je na PJI a jeho vypravěčských schopnostech, aby vylíčil útok stínů, následující poznámky jsou jen lehkou inspirací.

- První se otevřou živelná zřídla a z nich vyjdou poslové živlů doprovázeni kvantou živelných nestvůr a elementálů mnoha druhů, kteří ničí přilehlé okolí dle svého elementu. Poslové živlů nevzejdou pouze tehdy, pokud se postavy přičinily a požádaly Ovladač o jejich odstavení.
- Al-Sedkramúz v okolí zřidelních míst zachvátí projevy prostředí spojené s vypuštěním síly zřidel jako otřesy, kamenění, záplavy, prudké provazce deště, požár, vichřice... I tyto projevy mohou být menší, pokud si postavy dobře vedly v předchozí části.
- Ze stínového zřídla vyjede Ziráf coby Černý jezdec provázený hordami stínů, neviditelných či sotva-viditelných protivníků, kteří se dotýkají samé podstaty životní síly a jediným dotykem ji mohou z prostého občana vysát.
- Na hřbitovních místech povstávají nemrtví.
- Ziráf projíždí městem, částečně stínový, částečně hmotný, šíří kolem sebe auru děsu, jeho obouruční meč prochází zbrojemi obránců, jeho přízračný oř proráží překážky. Pokud se jej nepodaří zastavit či oslabit, projíždí až do paláce šejka, kterého zabije. Tehdy se rozplývá, vstupuje do zásvětí a přemísťuje se na Místo rituálu.
- Zatím stíny plní město.
- Pod chudinskou čtvrtí, pod chrámem Noci se s otřesy probudí pohřbený drak, jeho povstání zničí část čtvrti, lidé zde umírají nejen pod doteky stínů, které se hnou ze zřídla, ale i pod sutinami





domů. Drak “postraší“ město, vyhýbá se případné vzdušné obraně (šejk má v armádě dva varany) a odebírá se na Místo rituálu, kde má být zabit. Je plně ovládaný Ziráfovou vůlí a ten jej nechce nechat padnout v bitvě, potřebuje energii jeho smrti využít plánovaně, modulovaně pro své vlastní znovuvstání.

Průběh bitvy je odvislý od toho, jak moc je město připraveno, jaké varování družina dala či nedala příčinným autoritám a kolik uběhlo času. Může jít o zcela katastrofickou scénu, kdy město zůstane téměř vylidněno, stejně tak většina civilistů se může stihnout ukrýt v chrámech. Může být vzbudováno vojsko, čarodějové s kouzly zviditelňujícími stíny, kněží s požehnáními na zbraně pro vojáky, v akci může být městská garda i šejkova osobní armáda a bojovní mniši.

Dále záleží na tom, zda je zadržen (či přímo popraven) zrádce Jasip, který by aktivně podporoval manipulaci s náhodou Ziráfa.

Pokud se družina chce aktivně podílet v této pasáži, lze jí přiřknout mnoho rolí a ve výsledku může mít velkolepý bitevní zážitek. Například může:

- Chránit civilisty a majetek (žádoucí je zdůraznění atmosféry chaosu v ulicích těch, kdo se nestihli ukrýt v chrámech, nárek, nepokoje, rabování – i při ohrožení města se najdou takoví, kteří se chtějí obohatit na úkor druhých).
- Bojovat o ulice.
- Chránit konkrétní osoby, rodiny, objekty před přívalem stínů.
- Zapojit se do likvidace stvůr lezoucích ze zřidel – vyčkávat v jejich blízkosti a společně s vojáky likvidovat jejich příval u samotných zřidel.
- Zastávat funkci posílů mezi jednotlivými bojujícími čtvrtěmi, doručovat zprávy mezi veliteli, tehdy uvidí možná nejvíce ze zkázy města, družina má šanci potkat mnoho rozmanitých nepřátel a rozdílných typů scén.
- Pustit se za Černým jezdcem, snažit se zastavit ho osobně.
- Jít po Jasipovi a jeho věrných, usvědčit ho ze zrady.

Černého jezdce (tedy Ziráfa), který se snaží vést své hordy a děsit obyvatele, lze “zabít“. Když jeho počet životů klesne pod polovinu, mizí, prostupuje do zászvěti i se svým koněm a míří načerpat sílu na Místo rituálu.

Ziráf, pokud není ve formě Černého jezdce “zabit“ dělá chaos až do úsvitu. Pak se přemístí na Místo rituálu, nechá bojovat dál živelné stvůry a stíny bez své vlády, pouze pod dozorem Jasipa (a možných několika stínových generálů, nejvyšších stínů, spektrálů). Pokud rituál proběhne úspěšně, s prvními paprsky se stává hmotným, skutečným pánem a jako Ochránce vjíždí do Al-Sedkramúz, stíny se rozplývají, kudy jede, zachraňuje, náhodně hojí vysáté obyvatele, vrací život. **Využívá starých legend o ochráncích, kteří povstanou, když je zemi té či oné nejhůře.** Získává si tak dav pro sebe, lidé mu provolávají slávu. Bitva je vítězná a on, připomínající krále z dávných časů (kterým ve skutečnosti je) získává Al-Sedkramúz pod svou vládu. Pokud mu družina aktivně čelila, přinutí ji přísahat mu věrnost, ale v prvních dnech vlády je velkorysý a ty, kteří mu vzdorují, pouze vysílá do vyhnanství (s tím, že je časem dostihnou prapodivné náhody věšící nad jejich smrt otazník...)





5.5.2. Místo rituálu

Ze starých chrámů stínu a Tachmy zbyly pouze základy a neurčité terénní nerovnosti. Stojí pouze pár zdí, jež lze využít ke krytí před obřadníky.

Na místě je přítomno několik Jasipových věrných, kteří se chystají provést rituál oživení. Jasip sám se připojit neměl, protože rituál podmiňuje smrt obřadníků (což ale postavy nemají jak zjistit, tedy jeho přítomnost mohou očekávat). Na místě se proto hodí vztyčit magické bariéry proti útěku skrze zásvětí narušující stínotepecké schopnosti. Většinu běžné dostupných zásvětních bomb však Ziráf sám dovede obejít.

Na prostranství, kde býval hlavní oltář stínů obřadníci pod vedením hlavního živelníka, Rikácha Ar-Rachů, vytvářejí kruh živlů doplněný o stín přesně podle městského modelu. Zažehávají oheň, přinesen je malý stromek v květináči, vědro vody, na místě vzduchu tančí sylfa. Ve vnějším kruhu je dvanáct mís (umístěných jako číslice na hodinách) a pod nimi zdířky na ampule s krví. Několik ampulí je na místě a další neztracené se v průběhu noci schází.

Pozn. testovací družina provedla "zlodějskou" záškodnickou akci, kdy pod vlivem neviditelnosti obsah ampulí vyměnila za obyčejnou krev a tím si pojistila, že rituál bude slabší až neúspěšný.

V průběhu noci, když jsou ampule kompletní (pokud do šíření kolem třetí až čtvrté hodiny nejsou, pak Rikách riskne začít rituál bez nich) začíná skupina pomalu s rituálem. Sesílají živelná kouzla, s holi živelníka obcházejí kruh směrem života, pak přivádějí oběti, které umísťují do středu kruhu. Ve víru barevných efektů z jednotlivých míst symbolizujících živly šlehají plameny, fičí vítr, rozléhá se voda, malinko se chvěje země a jde zásvětní mrazivo a tíseň. Pokud se postavy skrývají někde blízko, vybavují se jim střepy snu o ničeném městě (současně zdálky na obzoru mohou vidět ohně ve městě, probíhající bitvu, což na klidu nepřidá).

S šířením Rikách provede oběť a trojici nuzáků zabije se současným zaklínáním, jejich krev přiláká draka. Ten se zařičením opouští město, přilétá do rozvalin, usedá vedle kruhu, sklání k němu hlavu, pokládá ji co nejbližše symbolu stínu. Tehdy Rikách proklaje sám sebe, krev prýstící mu z rány posiluje draka, který vyčkává na Ziráfa. Drakovi se očividně zacelují jak čerstvé rány, které mohl utržit při průletu městem, tak zjevné stopy rozkladu jeho tkání.

Drak je omámený, neútočí, pouze vyčkává. Pokud by jej však postavy (vojáci, kdokoli) napadli, procitá k životu a řevem varuje Ziráfa. Dračí řev má nesmírnou sílu, všechny postavy v okolí několika desítek metrů jsou ohlušené, otřesené, magici mají narušenou schopnost sesílání kouzel. Tehdy se sem Ziráf protáhne zásvětím ať je kde je ve formě Černého jezdce, která je silnější, ale bez regenerace zranění.

V případě, že rituál pokračuje nenarušen, další z mužů přebírá Rikáchovu funkci, pokračuje přehlídka živelné magie, drak se pohupuje ze strany na stranu, a blíží se úsvit. Tehdy je pravá doba narušit rituál, když drak se zdá být zcela smyslů zbavený. Ulehá, čeká na porážku

S úsvitem přijíždí Ziráf ve stínové formě, zbylí obřadníci vrcholí s rituálem a Ziráf proklaje drakovi hrud' svým polopřízračným mečem, dopadají spolu doprostřed kruhu, kde víří dračí krev, spojuje se s kouřem v barvách živlů, jiskřením, celou scénu zahalují měňavé výboje a obřadníci stojící v kruhu jeden po druhém sesychají, umírají, rozsypají se v prach. Ziráf hmotní a sílí. Pije dračí krev. A pak, najednou on i jeho kuň vyjíždí podobní vznešeným sochám z dávných časů, ohromní a nádherní. Ziráf jako král míří k městu, za sebou nechává vyhasnuté místo rituálu, vyšťavené na dřevě. Z draka zbývá pouze popelavá silueta, která se záhy rozpadá v hromadu prachu. Pokud jsou postavy během tohoto procesu příliš blízko, čeká vysátí životní síly i je, moc rituálu pozře i jejich život. Podle toho, jak blízko se nacházejí, mohou zestárnout o několik let až desetiletí, až dokonce zemřít, pokud jsou blízko kruhu po celou dobu.





Pokud je drak zabit v průběhu rituálu, pak Ziráf vyčkává, co nejdéle si dovolí, na první paprsky vycházejícími nad město, kde na minaretech žhnou bílé plameny vítězství Patrona. Stejně pokud je Ziráf coby Černý jezdec vyhnán z města dříve, než své tažení chaosu dovede ke konci, vyčkává vpovzdálí ve stínové podobě a sbírá síly na dokončení rituálu. Když není zbytí a slunce vychází, přijíždí na místo posílit se alespoň trochou dračí krve než se odebere zpět do světa Stínu. Tehdy mají postavy šanci jej zničit.

Pokud je rituál pouze překažen a Ziráf není zabit, tak utíká, skrývá se do stínů a bude vyčkávat na další příležitost.

Bitva se Ziráfem – stínem by měla být velmi těžká, zvláště nepřipraví-li jej postavy o jeho koně. Mělo by jít o epické zakončení dobrodružství.

Postavy mají celou polovinu noci připravit se u místa rituálu na střet a nechat provést část rituálu tak, aby nalákaly Ziráfa do pasti. Zatímco probíhá rituál, mohou v blízkosti připravovat např. palebné pozice, či se jinak připravovat na velký střet.

Možné alternativy průběhu rituálu ukazuje tabulka:

Narušení rituálu před započítím a v iniciační části	Příchod Ziráfa Černého jezdce spolu s Jasipem v plné síle, snaha o dokončení a využití nepřátel jako zdroje síly namísto obřadníků
Konfrontace přilétajícího draka	Dračí řev a příchod Ziráfa Černého jezdce
Narušení rituálu v době, kdy drak usíná	Nepovšimnuto Ziráfem, ten přijíždí a následně buď utíká, nebo bojuje
Připravení Ziráfa o ampule s krví i o dračí smrt	Oslabení Ziráfa, snáze vjede do pasti

5.6. Závěr

Ať tak či tak, to co zbylo z města je zachráněno nebo aspoň „zachráněno“ a je na obyvatelích a vládcích, jak si povede dále.

Za situace, že Ziráf je mrtev a drak je mrtev: Ziráf se v oblaku šedého prachu sesype (*Předměty: Nátěr Ziráfova prachu*). A přichází boží zásah. Ostatky draka kamení, mění se v bělostný mramor. A z ruin staré Ziráfovy svatyně se Patronovou vůlí pozvedá nový chrám, běloskvoucí, hladké stěny kopírují původní půdorys svatostánku, na nich rostou hladké kopule, do výše se vypíná několik věží s tulipánovými střechami, v nichž zaplne bílé světlo Patronovo. Je-li družina přítomna, zažívá velkolepou scénu, kdy přímo kolem ní roste nový chrám. Naplňuje ji posvátná úcta. Zkamenělý drak je součástí interiéru hlavní lodi. Přímá ukázka moci Patronovy a poděkování svému lidu za zničení Ziráfovy hrozby, za obnovení klidu ve městě. Není-li družina na místě, může se o vzniku chrámu dozvědět z doslechu od vojáků, kteří ji mohli nahradit v bitvě se Ziráfem. a historiky kolují, nabývají na síle, kult Parona nabývá na významu. V budoucnu se stane město důležitým poutním centrem, kam se lidé z daleka budou chodit dívat za zhmotnělý boží zázrak.

Pokud postavy sehrály svou roli v Patronově plánu, jsou prohlášeny za hrdiny, čeká je odměna podle výše jejich postavení, zázemí a předchozí reputace od samotného šejka (prostřednictvím jeho vezíra).





6.1. Cizí postavy

Jasip Ar-Rajfi – šejkův stínotepec (člověk), 23. úroveň, theurg/stínotepec

- asi 170 cm vysoký, hubený starší pán
- věk zhruba 60 let
- prošedivělý plnovous, tenké rty i obočí, pichlavý nos i pohled hnědých očí
- drahá bojová róba z šupin prazvláštního zvířete, fialovo-černý turban s odznaky svého stavu, za pasem bohatě zdobené rodové dýky.

ROLE: *nositel Ziráfova odkazu, strůjce jeho povstání, formálně správce městských zřidel a osobní stínotepec – tkáč náhody šejka.*

Rikách Ar-Rachů – městský živelník (člověk), 18. úroveň, theurg/živelník

- baculatý muž středních let
- věk zhruba 45 let
- dlouhý pěstěný plnovous předčasně prošedivělý je sepnut zdobenou nefritovou sponou s atributy vody, kulatá tvář, zkoumavé zelenkavé oči
- modré roucho s četnými vodními symboly, tyrkysově modrý turban, živelnická hůl

ROLE: *nositel Ziráfova odkazu, strůjce jeho povstání, formálně správce městských zřidel a učitel školy vody, hlavní počasník.*

Raham Džerbaní – arcidruid (člověk), 19. úroveň, druid

- drobný, kostnatý stařík s nezdravě hnědožlutou kůží
- věk neurčitelný, starý
- řídké vousy, svrasklá, zvrásněná kůže, vpadlé teple hnědé oči
- zbroj z kůry, kožek, kamení, písku, částí rostlin v absurdní kombinaci, kdy pozorovatel nechápe, jak dané komponenty mohou držet při sobě. V kontrastu s tím plášť z kvalitní tkaniny a zlatou výšivkou listů vypadá velmi draze.

ROLE: *zadavatel úkolu družiny, žádá o uzdravení a posílení zemského zřídla*

Unasí – laigerská zřidelná architektka (laigerec/elf) 10. úroveň ve formě báně, theurg/stínotelec

- skoro dva metry vysoká žena tmavé kůže a černých vlnitých vlasů, pronikavých jantarových očí, štíhlé, dokonalé, souměrné postavy
- vzhledový věk okolo 30 let
- šedé šaty s jednoduchou černou výšivkou na lemech– symboly boha náhody, patrona stínotepců, šupinový “korzet” připomínající více róbu, než zbroj, bohatě zdobený opasek s brašničkou na lektvary a svitky.

ROLE: *pomohla s přestavěním ovladačů zřidel do pro al-skalce pochopitelné podoby, později se je rozhodla využít k vlastnímu zbožštění. Zřídla však byla silnější než ona, proměnila ji ve stínovou vyšší spektru (viz níže)*





6.2. Nestvůry

Řadové stíny

Životy: 15 - 25
ÚČ: 3 – 5 + **hod ODL-7 – vysátí vlastnosti/nic (ignorují zbroj)**
OČ: 5 (běžné zbraně působí poloviční zranění, stříbrné a magické zraňují v plném rozsahu, oheň a ohnivá kouzla zraňují jedenapůlkrát)

Stíny se objevují v bitvách dle úvahy PJe v přístupových chodbách. Obvykle dvoj až trojnásobek počtu postav v družině, zpravidla vedené jedním až několika vyššími stíny.

Zcela ignorují zbroj, postavy si započítávají pouze obratnost a magické ochrany.

Řadové stíny nejsou vidět.

Vyšší stíny

Životy: 50 - 75
ÚČ: 7 – 10 + **hod ODL-8 – vysátí úrovně/vysátí vlastnosti (ignorují zbroj)**
OČ: 7 (běžné zbraně působí čtvrtinové zranění, stříbrné a magické zraňují v plném rozsahu, oheň a ohnivá kouzla zraňují jedenapůlkrát),

Stíny s životy 70 a více jde spatřit i bez podpůrných prostředků, jsou natolik silné, že jsou částečně viditelné jako pableskující obláček s pařáty.

Gnomar

Životy: 150
ÚČ: 15 + *zvl.* **Zkamenění:** pokud vezme více než 10 životů, postava čelí pasti ODL-počet životů nad 10 – zkamenění/nic
OČ: 8 (běžné zbraně působí poloviční zranění, stříbrné a magické zraňují v plném rozsahu, kouzla na bázi elementu Země jej léčí, kouzla na bázi elementu Vzduchu zraňují za dvojnásobek).

Jející přízrak z krystalu

Životy: 70
ÚČ: 10 + *zvl.* **Jekot:** jako první útok použije přízračné děsivé zaječení, všechny postavy v okruhu deseti sáhů čelí pasti ODL-7-ztráta 10% celkového množství životů a -2 k ÚČ a OČ po celou dobu bitvy/-1 ÚČ,OČ. **Vysávání životů:** Každým úspěšným zásahem snižuje postavě trvale horní maximum životů o 1.
OČ: 10 (běžné zbraně působí čtvrtinové zranění, stříbrné a magické zraňují v plném rozsahu, kouzla a elementární zranění působí dvojnásobné poškození).

Přízrak vypadá jako letící rozšklebená stařena s rozmazanou tváří, víří kolem ní cáry mlhavých hadrů, před sebou má natažené pařáty s až přespříliš hmotnými, blyštivými spáry.

Kořenění

Životy: 25
ÚČ: 18
OČ: 2

Nesčetné kořeny a větve se natahují po postavách, snaží se je srazit k zemi, což se jim podaří, pokud zasáhnou za 10 a více životů.





Dračí Hlídka

hra na hrůtiny



Posel vichru

Životy:

130

ÚČ:

Plošný smrdutý oblak: jednou za kolo používá útok uvolněním jedových plynů, plyny zasahují dvě pásma (průměr 5 sáhů) a postavy jím zasažené čelí pasti ODL-7-zranění za 1/2 aktuálních životů/zranění za 1/4 aktuálních životů (šíření vnitřností).

Dušení: snaží se obklopit postavu, vytáhnout jí vzduch z plic, ta čelí pasti ODL-9-dušení (ztráta 3k6životů za akci) a -3 ÚČ, OČ/ nic.

OČ:

3 (běžné zbraně působí poloviční zranění, stříbrné a magické zraňují v plném rozsahu, kouzla na bázi Země zraňují dvojnásobně, vzdušná kouzla včetně blesků Posla léčí).

Smrdutý oblak o průměru tří sáhů, víří v něm prachové částice, tedy je velmi dobře viditelný jako kompaktní shluk malých tornád.

S ubýváním životů se oblak zmenšuje. Pod 70 životů na dva sáhy, pod 40 životů na sáh průměru.

Vichrný stín

Životy:

100

ÚČ:

10(+ zvl). Vysávání: po každém zásahu postava čelí pasti na vysátí vlastnosti jako v případě stínů ODL-10-vysátí úrovně/vysátí dvou stupňů vlastností. Podobně jako ostatní stínové nestvůry i tato ignoruje zbroj.

OČ:

5 (běžné zbraně působí čtvrtinové zranění, stříbrné a magické zraňují v polovičním rozsahu).

Svítilící přízrak děsivé ženštiny, strašlivé pařáty bezohledně cupují vše živé, víří kolem ní vítr.

Vosí roj

Životy:

70

ÚČ:

20/10/5 (+ zvl). Jed: ODL-5-k10/k6 životů

OČ:

0

Čím je vos méně, tím se snižuje ÚČ roje. Útočí současně na všechny postavy v dosahu tří sáhů.

Pavučinový stín

Životy:

100

ÚČ:

12 (+ zvl). Vysávání: po každém zásahu postava čelí pasti na vysátí vlastnosti jako v případě stínů ODL-10-vysátí úrovně/vysátí dvou stupňů vlastností, taktéž ignoruje zbroj.

OČ:

7 (běžné zbraně působí čtvrtinové zranění, stříbrné a magické zraňují v polovičním rozsahu).

Přízračná bytost omotaná zašedlými pavučinami, pouze svítilící pařáty mají hmotné obrysy.

Dušíčka

Životy:

70

ÚČ:

7 (+zvl). Vysávání: ODL-6-k10/k6 životů vytržením ze životní podstaty; ignoruje zbroj.

OČ:

5 (běžné zbraně působí čtvrtinové zranění, stříbrné a magické zraňují v plném rozsahu, voda a ledová kouzla léčí, oheň a ohnivá kouzla zraňují dvojnásobně).

Mokře působící stín, připomíná bublinu dušíčky vypuštěnou z vodnického hrnečku, pouze pařáty působí hmotně.





Plamenný přízrak

Životy:

95

ÚČ:

10 zvl. Pálení: ODL-10+ zranění ohněm za 2k6/1k6. **Vysávání:** ODL-7- vysátí jednoho stupně vlastnosti/nic.

OČ:

7 (běžné zbraně působí čtvrtinové zranění, stříbrné a magické zraňují v plném rozsahu, voda a ledová kouzla za dvojnásobek, oheň a ohnivá kouzla jej léčí). Plamenná přízračná figura, drápy žhnou lávou.

Uhusai

Životy:

300 (když má životy pod 1/2 ztrácí první hlavu, pod 2/3 ochabuje i třetí hlava, do konce souboje vydrží pouze prostřední, druhá hlava)

ÚČ:

První hlava: 12 proti mysli (bonus za sílu vůle nebo inteligenci + úroveň postavy), výsledkem útoku je vysátí tolika bodů duševních vlastností, kolik činí rozdíl mezi hodem na útok a obranu, pokud se postava dostane na 1, je vyřazena z boje. Vysátí vlastností je léčitelné pouze pokročilými kněžskými či nekromagickými kouzly, léčba je dlouhodobá (1 stupeň za týden léčby nebo adekvátně). Vlastnosti vysáté Uhusaiem nelze vyléčit Lektvarem obnovy ani běžným návratovým kněžským/hraničářským kouzlem. Je třeba dlouhodobé léčení veleknězem.

Druhá hlava: 20 proti životní podstatě zasaženého (bonus za vůli nebo inteligenci + bonus za odolnost), výsledné zranění je za životy, i když je podstatou zásahu do životní síly a propojení síly ducha s tělem.

Třetí hlava: hypnotický pohled, pokusí se ovládnout postupně každého člena družiny, SV (INT)-6-ovládnutí na 3 kola/nic

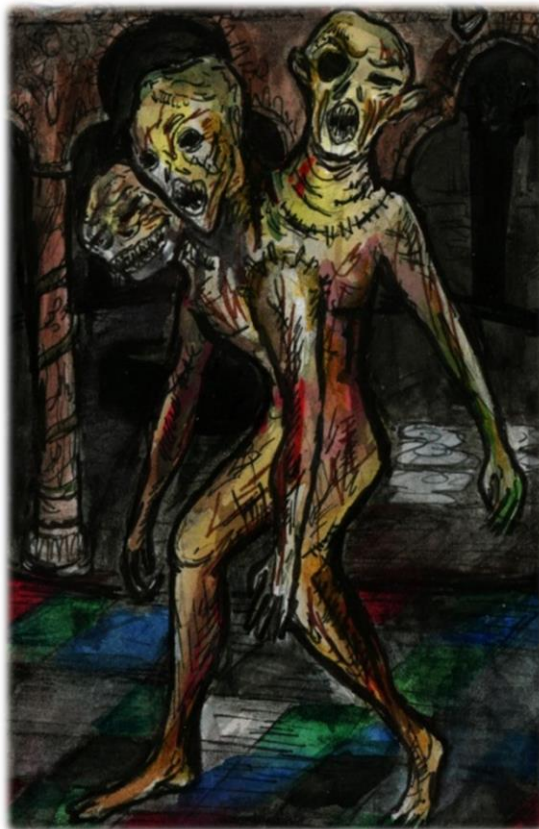
Pařáty: 12

OČ:

5 (běžné zbraně nezraňují, stříbrné a magické zraňují v plném rozsahu, svěcená voda a jiné prostředky proti nemrtvým zraňují za dvojnásoben, oheň a ohnivá kouzla jeden a půl krát.).

Nemrtvě působící bytost sešitá z mnoha kusů šedivé kůže a růžových tkání, některé části svařtělé, jiné mokravé či masité. De facto připomíná dva a půl metru vysokého ghúla s našitými dalšími dvěma hlavami. Přestože útočí pohledem svých hlav, musí se dostat na "kontaktní" vzdálenost tří sáhů.

Hlavy jsou na sobě nezávislé, mohou sledovat různé protivníky, které mají v dohledu. Uhusai má inteligenci, taktizuje, "přemýšlí", snaží se zneškodnit co nejvíc protivníků rozkládáním útoků. V každém kole zaútočí všechny hlavy a 2x pařáty.





Dračí Hlídka

hra na hrůtiny



Unasí – spektra

Životy: 130
ÚČ: 10+ 1 za každou vlastnost, kterou vysál Uhusai postavám + zvl.
Vysávání: ODL-8-vysátí úrovně/vysátí stupně fyzické vlastnosti **Jekot:** jako první útok použije ječení, které ohluší všechny slyšící postavy a dotýká se samé podstaty životní síly. Všechny postavy v okruhu 15 sáhů čelí pasti ODL nebo SV/INT (podle toho, co mají vyšší)+Roz-8-ztráta ½ celkového množství životů/ztráta ¼ celkového množství životů (úroveň spektry je 9)
OČ: 5 (prostředky proti nemrtvým a stínům zraňují za dvojnásobek, oheň a ohnivá kouzla o 10% více).



Po odhalení Unasí, coby nepřítelé, se ta promění ve spektru, zprůsvitní, tvář se jí změní do zlovlné, rozšklebené masky, ruce v ohavné pařáty. Když se dostane pod ¼ životů rozplývá se a propadá do nižší vrstvy, kde regeneruje v Unasí - odraz.

Unasí - odraz

Životy: 45
ÚČ: 5 + zvl. **Vysávání:** ODL-5-1 stupeň fyzické vlastnosti/k6 životů od maxima
OČ: 3 (prostředky proti nemrtvým a stínům zraňují za dvojnásobek, oheň a ohnivá kouzla o 10% více).

Obláček připomínající rozmazaného ducha Unasí.

Violka

Životy: 30
ÚČ: 7
OČ: 3 (běžná zranitelnost)

Bestie, jež povstala z hlízy violky, je monstrem o velikosti hobita připomínající kořen mandragory. Puklina v hlíze odhaluje děsivé špičaté zuby, které trhají maso z omámené postavy. Omámená postava je buď zcela znehybněná, nebo má postih -3 k obraně.

Stíny po městě

Životy: 10 - 95
ÚČ: 2 - 12
OČ: 1 - 8





Ziráf - Černý jezdec

Životy:

2000

ÚČ:

18/+2 obouručním mečem 3x kolo (+12 iniciativa) + zvl. Vysávání: ODL-10-jeden stupeň fyzické vlastnosti / nic; ignoruje ½ zbroje; útočí inteligentně vždy pro danou situaci, aby odstavil co nejvíce protivníků co nejdřív, ale pokud vyhodnotí jako taktičtější likvidovat členy družiny jednoho po druhém, učiní tak.

OČ:

10 (běžné zbraně působí čtvrtinové zranění, stříbrné a magické zraňují v poloviční míře, oheň a ohnivá kouzla stejně tak prostředky proti stínům kouzla zraňují v plné míře)

Temný válečník v černé zbroji se spuštěným hledím, černý plášť za ním vlaje, koni jiskří oči.

Jeho dotyky jsou částečně nehmotné, šíří kolem sebe auru děsu, v níž si všichni zasažení hází proti pasti Int/Odl (vybírají vyšší vlastnost) -10/7-ochromení/částečné ochromení/nic. Ochromení se projevuje Zpomalením postavy, jejím zmatečným rozhodováním a postihem ke kouzlení i k boji.

Částečné ochromení je „pouze“ -2 uč, oč a strach zaútočit na Černého jezdce přímo.



Ziráf u zřídla

Životy:

1000

ÚČ:

18/+2 obouručním mečem 3x kolo (+12 iniciativa) + zvl. Vysávání: ODL-10-jeden stupeň fyzické vlastnosti / nic; ignoruje ½ zbroje; útočí inteligentně vždy pro danou situaci, aby odstavil co nejvíce protivníků co nejdřív, ale pokud vyhodnotí jako taktičtější likvidovat členy družiny jednoho po druhém, učiní tak. **Kružný sek** 15 první akci v kole může využít kružný sek, kde zaútočí současně na všechny protivníky které má z čelní a boční strany.

OČ:

10 (běžné zbraně působí poloviční zranění, stříbrné a magické zraňují v plném rozsahu, oheň a ohnivá kouzla zraňují o 10% více, prostředky proti stínům o čtvrtinu více)

Vznešený Rizánek, dva metry vysoký, atletické postavy, dlouhé plavé vlasy, na hlavě špičatou korunu, na sobě těžkou zbroj porytou runami, obouruční meč stínové podstaty, pableskuje skrze realitu a zasahuje samotnou životní sílu...

Pokud může, útočí ze svého stínového koně. Pak nemůže provést zvláštní útok Kruhového seku, ale jeho ÚČ a OČ je o 3 vyšší, navíc i kůň může kopat a kousat, pokoušet se povalit protivníky.

Ziráfův obrněný kůň.

Životy:

120

ÚČ:

15 (kopnutí dvakrát za kolo), **10** (kousnutí)

OČ:

7 (běžné zbraně působí čtvrtinové zranění, stříbrné a magické zraňují v plném rozsahu).

7. Hádanky





Kruh smrti: Oheň spálí zemi, Země zasype vodu, Voda zaplaví vzduch, Vzduch sfoukne oheň.

Kruh života: Oheň ohřeje vzduch, Vzduch přifouká vodu (déšť), Voda zaleje zemi, Země dá palivo (dřevo) ohni. Vzduch je bratrem vody, voda je bratrem země, země je bratrem ohně, oheň je bratrem vzduchu

1. Pro otevření cesty do čtvrté vrstvy je třeba "očistit" odrazy zřidel od stínu. Současně je zapotřebí srdcem elementála (svítícím křídovým práškem) obtáhnout ta správná slova ve znění říkanek na stropě. „Každý živel má být tam, kde má být.“ je zásadní informace – je potřeba obtáhnout slovo příslušící danému živlu v jeho komnatě. Tedy v zemské komnatě je to slovo "stromem", v ohnivě komnatě slovo "výhní", ve vzdušné komnatě slovo "dechem" a ve vodní komnatě slovo "deštěm".
2. Říkanek se změní po očištění zřídla od stínu. Nahrazeny jsou řádky "Staň se životem" a "Staň se smrtí". Je přidán řádek navíc jako vodítko k hádance 4. Čtvrtý řádek je vodítkem k odhalení kruhu života a kruhu smrti. Jak jdou za sebou živly v negativním a v pozitivním smyslu. V jakém pořadí je kdo koho bratrem a koho nepřítelem. *V této herní situaci je pro PJ vhodné použít lehce smazatelnou tužku nebo vodní fix a psát nápisy na vhodné podložky znázorňující jednotlivé komnaty.*

- **komnata Země:**

Formule: "Staň se životem." >, se mění na formuli > "Staň se dřívím palivovým."

Formule: "Staň se smrtí" > se mění > "Staň se přehradou zavalenou".

- **komnata Ohně:**

Formule: "Staň se životem" > se mění > "Staň se balónem horkovzdušným"

Formule: " Staň se životem" > se mění > "Staň se zemí spálenou".

- **komnata Vzduchu:**

Formule: " Staň se životem" > se mění > "Staň se monzunem vlídným"

Formule: " Staň se smrtí" > se mění > „Staň se ohništěm udušeným“.

- **komnata Vody:**

se nemnění, jediná nebyla postižená stínovou nákazou, tedy je zde původní znění formule:

"Staň se životem" odpovídá "Staň se vláhou vsáklou"

"Staň se smrtí" odpovídá "Staň se plící zaplavenou".

3. K otevření cesty ze čtvrté vrstvy do třetí zadní je třeba vložit krystaly z odrazů zřidel do příslušných zdírek. Nápis u zdírek zní „Bratr vody“, „Bratr ohně“... míněn je tedy Kruh života. Podle znění očištěné verze říkanek je třeba vydedukovat, že bratrem vody je vzduch, voda je bratrem země, země je bratrem ohně, oheň je bratrem vzduchu.
4. Pro oživení Unasí je třeba získat ampule s její krví, které se skrývají ve schránkách pod komplikovanou mozaikou. V mozaice je třeba nalézt symboly z třetího řádku říkanek. Kamínky, z nichž jsou tyto symboly, lze snadno rozebrat a schránu tak otevřít. (Tekoucí řeka s vlnkami, symbolický vítr nesoucí listí, tyčící se menhir, sopka). Ampule je třeba umístit do správných zdírek podle toho, kde byly nalezeny.





Dračí Hlídka

hra na hrstiny



- Ta, jež byla pod mozaikou řeky, a je označena vodním symbolem, patří do zdířky označené symbolem země.
- Ta, která se nacházela pod mozaikou větru, je označena vzduchem a patří do ohnivé zdířky.
- Ampule pod mozaikou menhiru je označena zemským symbolem a patří do zdířky vzduchu.
- Ampule pod mozaikou sopky s ohnivým symbolem patří k symbolu vody.

Země

Staň se vodou

Staň se stromem

&

Staň se životem

Staň se smrtí

Staň se vodou

Staň se stromem

Staň se tekoucí řekou

Staň se dřívím palivovým

Staň se přehradou zavalenou

Vzduch

Staň se plamenem

Staň se dechem

&

Staň se životem

Staň se smrtí

Staň se plamenem

Staň se dechem

Staň se menhirem

Staň se monzunem vlídným

Staň se ohništěm udušeným



Voda

Staň se větrem

Staň se deštěm

Staň se výhni sopečnou

Staň se vláhou vsáklou

Staň se přehradou zavalenou

Oheň

Staň se skálou

Staň se výhni

&

Staň se smrtí

Staň se životem

Staň se skálou

Staň se výhni

Staň se vichrem rychlým

Staň se zemí spálenou

Staň se balónem horkovzdušným



8. Předměty

Zrcátko nespátrěných

Malé zrcátko padnoucí akorát do dlaně v tenkém dřevěném rámečku. Na jeho povrchu se jako tečky zobrazují nejbližší stíny do vzdálenosti 10 sáhů. Postava zrcátka potřebuje mít v ruce, aby viděla, kde stíny jsou. Orientace vyžaduje trochu tréningu.

Helma nespátrěných

Helmice k těžké či plátové zbroji, její nositel vidí veškeré duchy a stíny bez omezení.

Srdce Uhusai

Slizce až želatinově působící lektvar, který dovede alchymista-odborník vytvořit ze srdce této stvůry (v počtu tolik kusů, kolik je osob, jež se na likvidaci Uhusaie podílely), způsobí trvalou proměnu osoby, která jej pozřela. Každou bitvu postava získá jeden útok, kterým může podobně jako Uhusai zaútočit na duševní integritu cíle a snížit mu některou z psychických vlastností dle svého výběru (inteligence, vůle, charisma...)

Klíč hlavního strážce

Artefakt složený z pěti železných kruhů (původních klíčů) porytých rizánskými značkami. Nositel získává povědomí, jak ovládat zřídla a to jak z centrálního Ovladače, tak ze samotných zřidel. Dále získává vnímavost vůči celému prostředí Unasiina dungeonu, vidí i zdánlivě zamaskované vstupy, získává povědomí, kam vede který portál, vycítí portály. Na amulet se postava musí naladit, věnovat alespoň směnové úsilí „komunikace“ s předmětem.

Unasiin prsten (Unasiina krev)

Jemný stříbrný prstýnek s čirým diamantem, v němž pulzuje kapka krve. Prsten kompenzuje největší Unasiinu slabost, vitalitu. Při kontaktu se stíny poskytuje bonus +3 v hodů na odolnost proti vysátí životní síly. Také zvyšuje počet životů postavy o hodnotu její úrovně. Pokud se nositel dostane do stavu blízkého smrti, nebo je dokonce čerstvě mrtvý, kapka jej přivede zpět k životu, čímž prsten pozbyde svých schopností.

Nátěr Ziráfova prachu

Nátěr na zbraň, který po dobu jedné bitevní scény umožní postavě dvouhody na útok (výběr lepšího z hodů), protože Ziráf uměl ovlivňovat náhodu. Dále každým úspěšným zásahem za více než 10 životů vysává protivníkovi bod síly. Počet nátěrů, který lze vyrobit je roven trojnásobku bojujících členů družiny.





9. Slovo závěrem

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

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



© 2019 Petra Vřesová

Korektury: Petr Pret Vařeka

Ilustrace obálky: Michal Sirotek

Mapy, doplňky: Petra Ascella Vřesová

Všechna práva vyhrazena

Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora.

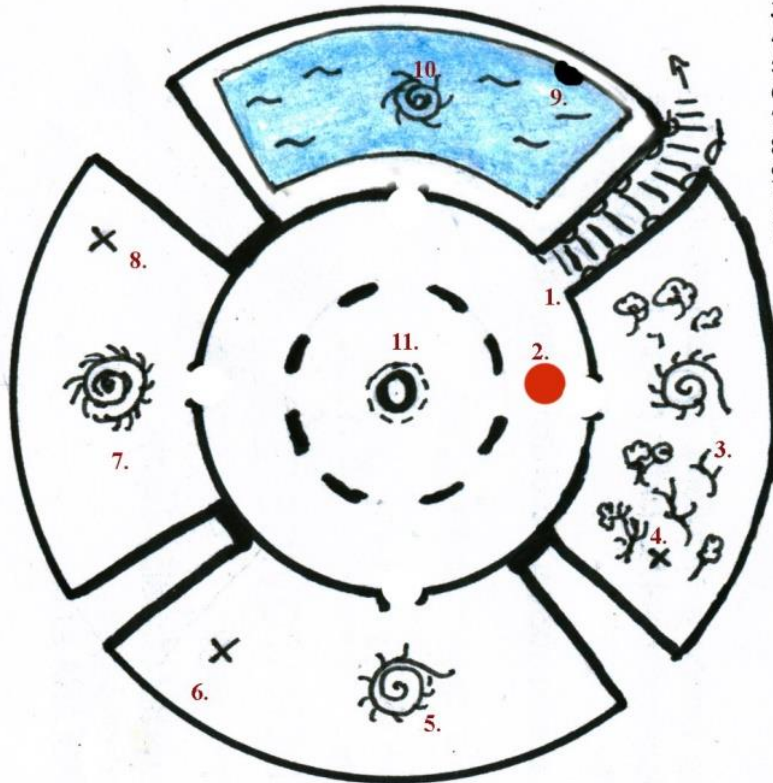
Původní zdroj byl upraven do podoby příručky, která je umístěna k volnému stahování na portálu www.DraciHlidka.cz, a určena hráčům fantasy RPG her.

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



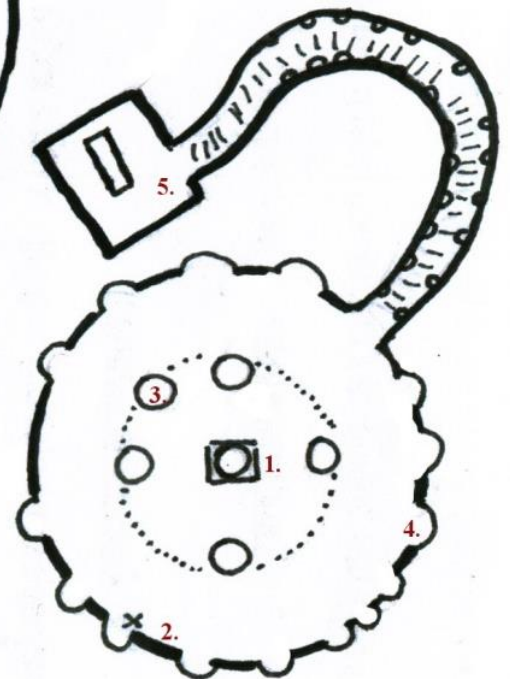
10. Mapy, doplňky

III. vrstva přední



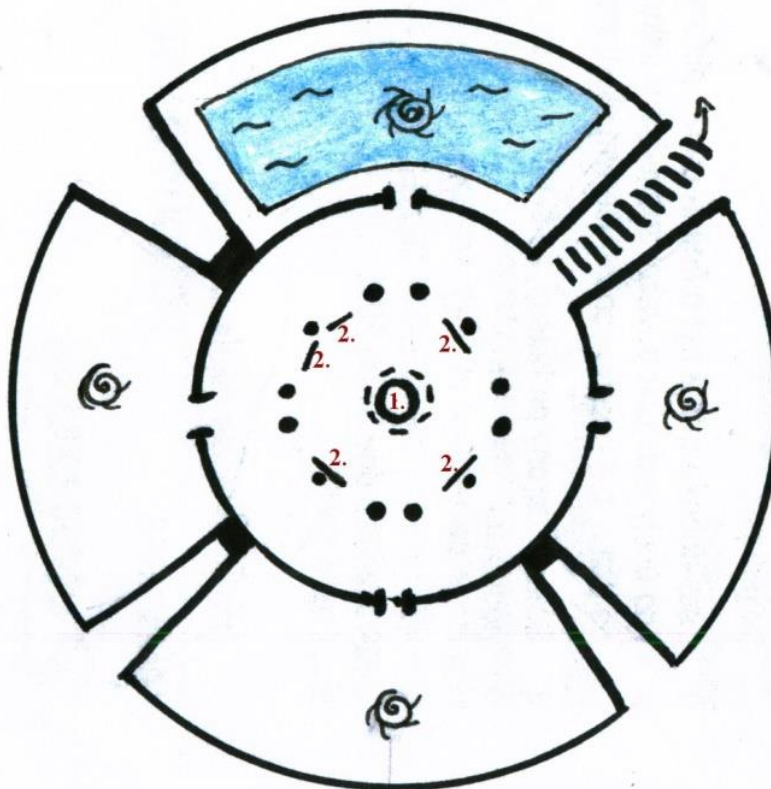
1. vstup z portálového schodiště
2. gnomar
3. odraz zemského zřídla
4. umístění zemského krystalu
5. odraz ohnivého zřídla
6. umístění ohnivého krystalu
7. odraz vzdušného zřídla
8. umístění vzdušného krystalu
9. chrlič s nákazou
10. odraz vodního zřídla
11. odraz stínového zřídla

IV. vrstva zadní



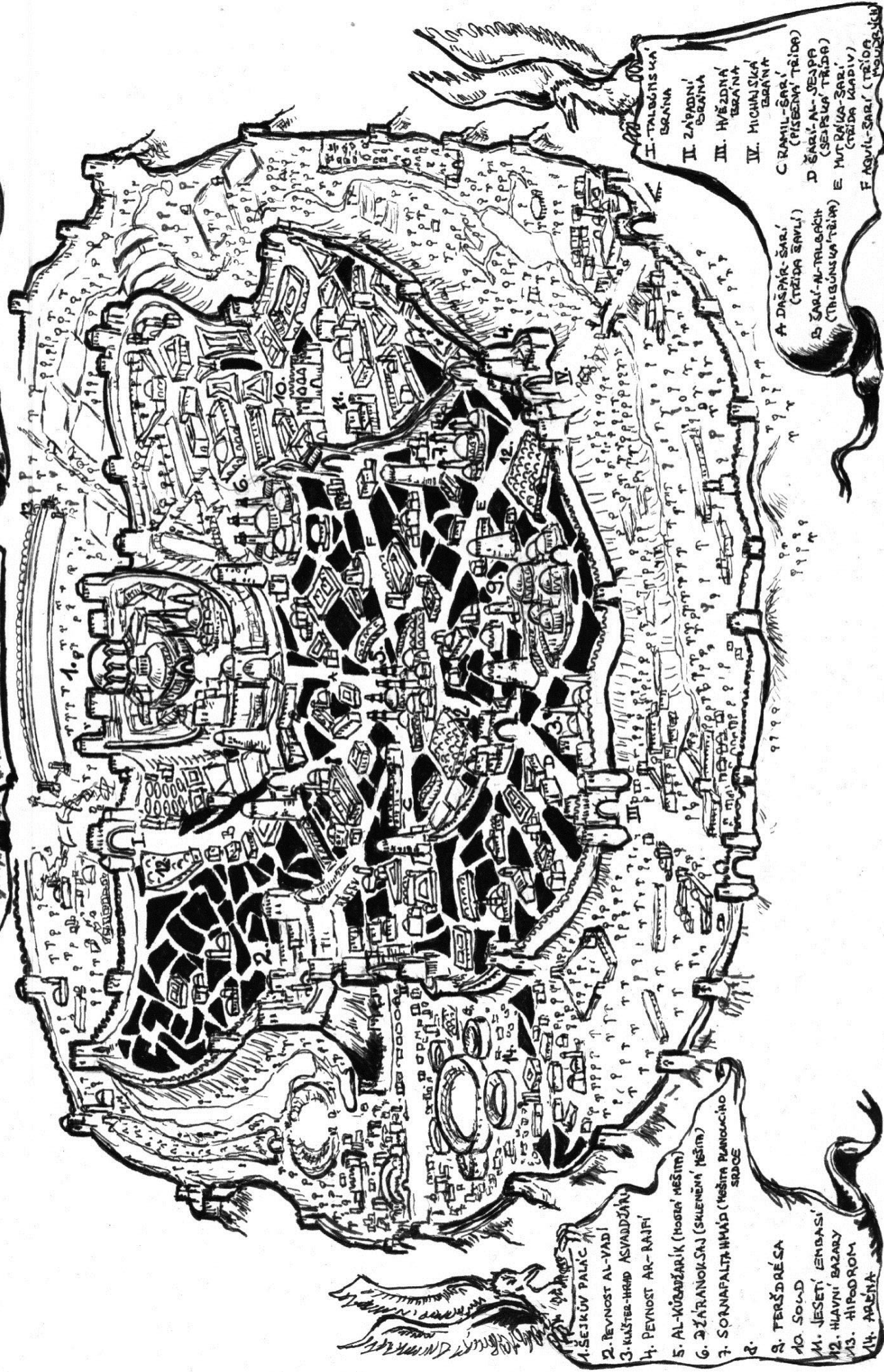
1. ovládací pult stínového zřídla
2. v portálu zaklíněná mrtvola s ampulí Ziráfovy krve
3. sloupová skrze vrstvy
4. výklenek s aktivovatelným portálem do Unasiných komnat
5. hrobka Strážce stínu

IV. vrstva přední



1. zřídlo stínu/portál k Ovladači
2. desky s oslavnými reliéfy

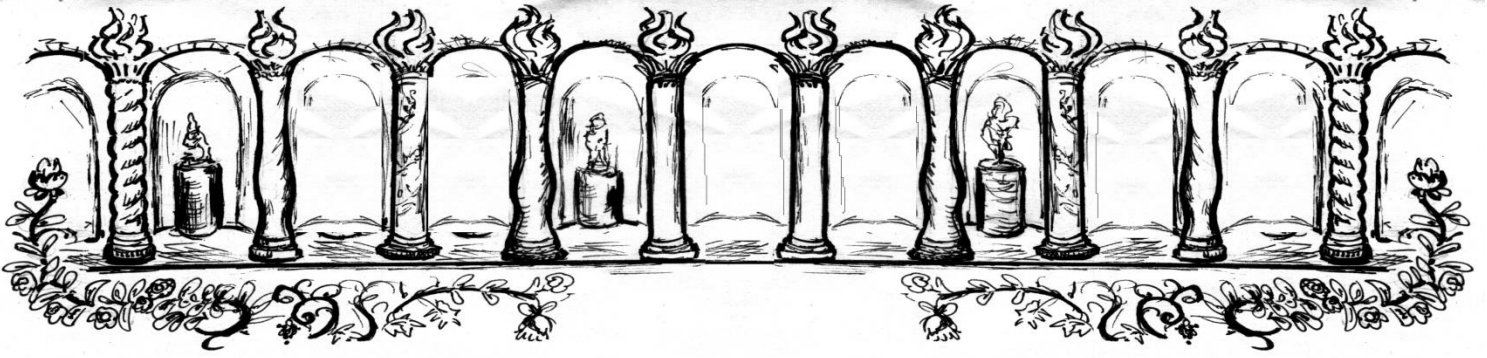
AL-ŠEDKRAMUZ



- 1. SEJKŮV PALAC
- 2. PEVNOST AL-VADI
- 3. KAŠTEK-HRAB ASVAJDŽAN
- 4. PEVNOST AR-RAJFI
- 5. AL-KUBAŽARIK (HOBA' MEŠIT)
- 6. ŽĀRANOK-SAJ (SKLEPENĀ' MEŠIT)
- 7. SORNAPALTA HHAD (MEŠITA RANOKČHO SRDOE
- 8.
- 9. FERŠDRESA
- 10. SOND
- 11. JESETI' EMBASI
- 12. HLAVNI' BAZARY
- 13. HIPORROM
- 14. ARENA

- I. TALGANS KA' BRANA
- II. ZĀPADNI' BRANA
- III. HVĚZDINĀ BRANA
- IV. MICHNISIČĀ BRANA
- C RAMIL-SAR' (RISĚBNĀ TRĚDA)
- D ŠARĀ' AL-JESPP (SEPSKA TRĚDA)
- E MUTRAJA-SARĀ' (TRĚDA KADIV)
- F AQUL-SARĀ' (TRĚDA MOUSEJĀ)

9799



Ures



Tachma



Nida'be

Skládačka. Vše je jen skládačka. Začínám pochybovat o úspěchu. Navštívil sám Ziráf oddělil portálovou vrstvu od zřidelné, ale stejně je třeba mimořádné opatrnosti. Dračí krev není zadarmo, úsloví známé napříč národy.

Vzpírat se původnímu řádu je bláznovství. Al-Skalci jsou blázni. Ztracená energie, je třeba řád respektovat a využít jeho sílu. Jen doufám, že jejich krev má hodnotu aspoň holití a spolu s energií generovanou masovou smrtí poslouží.

Deaktivace strážců při úpravě na vodu byla chybou. Pochopitelně. Bez pětice jimi ovládaných klíčů nelze se zřídly úspěšně manipulovat. Nabízí se možnost přivést je zpět pomocí stínové rezonance, oživit jejich ostatky za pomoci vzpomínek prostředí na jejich aktivitu zde. Hrozí, že budou neúplní, ale účelu snad poslouží.

Rezonance nedostatečná! Ač nerada, musím zajít dále na pole nekrovd. Bezpečnější cesta? Šamanské barbarské krevní umění? Zopakovat oživení pomocí krve? Chybí dárce!

Ztráty příliš veliké. Proces proměny bude dlouhodobý, delší nad očekávání. Sto let? Musím to stihnout do devátého, nejpozději jedenáctého měsíčního cyklu, než se projeví změny na zřídlech mistra Al-Bataši. Treba zajistit dodávku krve v pravý čas, chaos zřidel!!! Nebo postáči k přilákání pozornosti otřesy? Fiktivní odraz zřidel a jejich otřesy. Přijdou vyřešit hádanku a darovat krev? Jistě. Jsou to Al-Skalci.

JE TŘEBA PROŠKOLIT STRÁŽCE!!!

Není to nádhera? Devět cyklů čekání jako devět měsíců v líně matky! Ta symbolika mne dojíhá. Jak dojaté asi budou matky inkvizitorů, kteří se stanou tělem a krví zkázy?

KREV! JEHO krev! Jak ráda bych ji využila! Nesmím!!!

Veškeré ovládání přesměrováno do stínové komnaty. Panel přetvořen podle Ugnaliba rovnic chaosu. Jistota, že neproškolený stínotepec stráví alespoň cyklus luštěním kódu. Hlavní ovladač pěti je stále aktivní, zabezpečen drakem z hlavní chodby. Budiž pojistkou, kdyby stínové zřídlo selhalo, padlo, či já byla neúspěšná.

Ztrátu krve pocítuji, soustředění složitě. Orgány zatím nepostrádám.

Je třeba zamezit vstupu do základní místnosti zřidelnou chodbou. Zabavit inkvizitory luštěním hádanek a pomalou aktivací mé vlastní síly. Snad v době, kdy tam vstoupí, již budu schopná jim působit na mysl. Záleží na míře krve v oběhu, na míře jejich krvácení. To znamená vyčerpávat je pomalu a postupně, nechat je doplňovat síly.

Upravený Uhusai by měl zpomalit i elitní inkvizitorskou jednotku. Co je člověk bez myslí? Méně než bez krve!

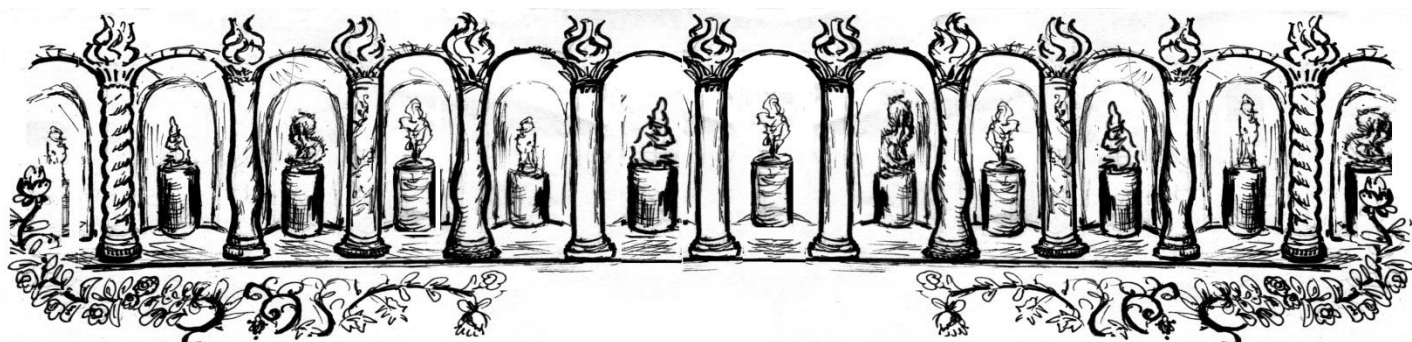
Aškenajův most! Uhusai musí předat získanou mentální energii strážcům a tak je aktivovat v případě problémů. Absurdní, jsem více nekromagikem, než zřidelním architektem. Na to se však historie neptá.

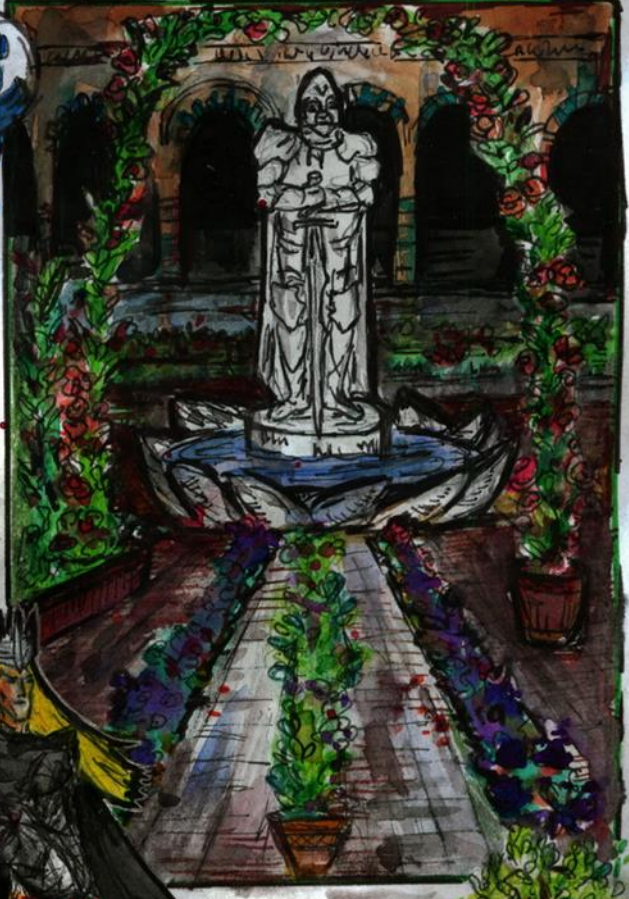
Ne, NE! Sílu, i tu duševní budu potřebovat sama k probuzení!

Poslední zápis. Labrynt přesměrován, základové cesty aktivní, čísla podstaty funkční, imitace zřidel, jejich strážců, elementálové, vše na místě. Strážci oživení, ale spící, stínové zřídlo připraveno. Pět klíčů spojeno. Doufám, že jsem byla dost konkrétní, kdybych přišla o vzpomínky, sílu, či došla jiné újmy, abych byla schopna navázat.

Čtyři živly
Měsíc v úplňku

Bílý den
Chraň se, kdo jdeš ven





Město

čtyř

