

ZAPOVĚZENÉ ZEMĚ





TYP DOBRODRUŽNÉHO MÍSTA: Jeskyně

Toto dobrodružné místo vás zavede do rozlehlých podzemních jeskyní s termálními prameny. Elfská magie, která proudila zdejšími vodami, nenávratně slabne. Šeptající tůně byly pokřiveny nečistou silou. Dříve tajemné a konejšivé hlasy nyní prosí o pomoc, pláčou a nařkají. Proslýchá se, že ten, kdo jednou vstoupí do podzemí, se již nikdy nevrátí. I přesto se sem vypravila mladá dívka, aby zde našla ostatky svého předka. Naleznou ji dobrodruzi dříve, než bude příliš pozdě? Zláká je vidina velkého bohatství? Nebo zatouží po tajích dávné léčivé magie?

AUTOR: Vladimír „Lacrot“ Sattran

FREE LEAGUE
WORKSHOP
FORBIDDEN LANDS



Vaše putování končí v průsmyku, nad nímž ční mohutná bora. Její vrchol pokrývá majestátní ledovec, jenž se proti nebi blyští jako ten nejčistší dýmánek. Z vyprávění starců je známo, že v jeskyních pramení voda tak horká, že dokáže roztát ta nejtvrdší srdce a ulevit i těm nejhlubším jízvám. Místo je však tiché, ostražitě a boby zapomenuté. Průsmykem se nese pouze žalostné nářikání větru. Šeptající tůně vyčkávají se zatajeným dechem, kdo se po staletích opět pobrouží do tajemného nitra hory. Tam, kde, pokud se pozorně zaposloucháte, uslyšíte podmanivý chór podzemních pramenů, kvůli němuž se už nikdy nebudete chtít vrátit zpět do krutého a chladného světa.

MINULOST

Před krvavou mlhou byly Šeptající tůně díky svým horkým vodám vhodným místem pro přečkání mrazivých nocí. Zdejší prameny podle pověstí skrývají zdroj nadpřirozené moci, snad dávné elfské magie. Může na tom být něco pravdy, protože poutníci sem chodívali uzdravit svá těla, i mysli. Z blahodárných pramenů čerpal sílu ve skryté rokli i prastarý strom se šťavnatými léčivými plody.

Velmož Eirik Thodvarden byl téměř před tři sta lety součástí velké válečné výpravy proti čarodějnému uchvatiteli Krkavčích zemí. Rozhodl se přečkat krutou zimu se svými družiníky v Šeptajících tůních, aby se mohl později spojit se zbytkem vojska. Východ z jeskyně jim však v noci zapadl sněhem a oni se nemohli dostat ven. Na uvězněné bojovnice si počíhaly harpyje, zaútočily na zesláblé muže a pobíly je, aby se nasýtily jejich masem. Několika posledním družiníkům se povedlo utéct hlouběji do podzemí, kde pochovali těžce zraněného Eirika.

Na kraj se snesla krvavá mlha a přivábila do nitra tůní odporného démona Kolgorotha. Zraněný běs zneužil léčivé moci, uhníždil se v pramenech a začal kalit zdejší vody. Jeskyně posléze objevili ještěrci a kvůli horké vodě se zde usídlili. Brzy si založili náboženský kult a svými oběťmi uctívali stvůru v pramenech. Jak čas plynul, čáry elfů nad místem slably. Strom sešel a léčivá moc se vytratila. Duchové minulosti, ač slabí, jsou plni záští a nepřátelství. Dnes, když se zaposloucháte, uslyšíte namísto dojemných hlasů nářikající vody, které sténají bolestným chórem.



JAK SE SEM DOSTAT

Dobrodruzi se do Šeptajících tůní mohou dostat různými způsoby. Nalezli úkryt před nepříznivým počasím, dozvěděli se o jeskyních legendu, nebo se jim přihodila některá z následujících událostí.

EIRIKOVY KOSTI

Do Šeptajících tůní se vydala mladá Frida, odhodlaná nalézt svého předka a vrátit jeho ostatky do rodinného hrobu Thodvardenů. Nebojácnou Fridu pronásleduje její bratr Harvil, aby ji zastavil v jejím pošetilém počínání. Možná dobrodruzi cestují s ním, aby dostihli jeho sestru dříve, než se Fridě něco zlého přihodí, nebo na něj napadá, jak obhlíží vchod do podzemí (lokace 1 na mapě).

TĚŽBA MINERÁLU

Lidský kupec Darben se doslechl o zvláštním minerálu v jeskyních, co dokáže po dlouhou dobu držet teplo. Pokud mu dobrodruzi přinesou alespoň vak tohoto speciálního kamene (váha jako dva těžké předměty), odmění je 4k6 stříbrnými mincemi dle zásluh. Dokáže je navést k Šeptajícím tůním, dovnitř se však neodváží kvůli obavám z elfských zaklínadel.

Darben nezmíní, že po minerálu pátrala i skupina orků. Myslí si, že kdyby to dobrodruhům řekl, chtěli by od něj kvůli nebezpečí více peněz, než je ochotný dát.

ZÁZRAČNÉ PLODY

Mezi lesními čarodějnicemi a potulnými felčary se traduje, že u zdejších pramenů roste strom s pozoruhodným ovocem. Šťáva z plodů dokázala uzdravit známé nemoci a olej z pecek dodával poutníkům sílu. Kdo se zmocní sladkého ovoce, nebude na cestách nikdy strádat.





LEGENDA

Již před krvavou mlhou byly Šeptající tůně vítaným úkrytem poutníků a válečníků, kteří zmoženi severskými vichry vyhledali horké prameny, aby zabřdli své promrzlé kosti a naslouchali libivým melodiím bublajících podzemních vod.

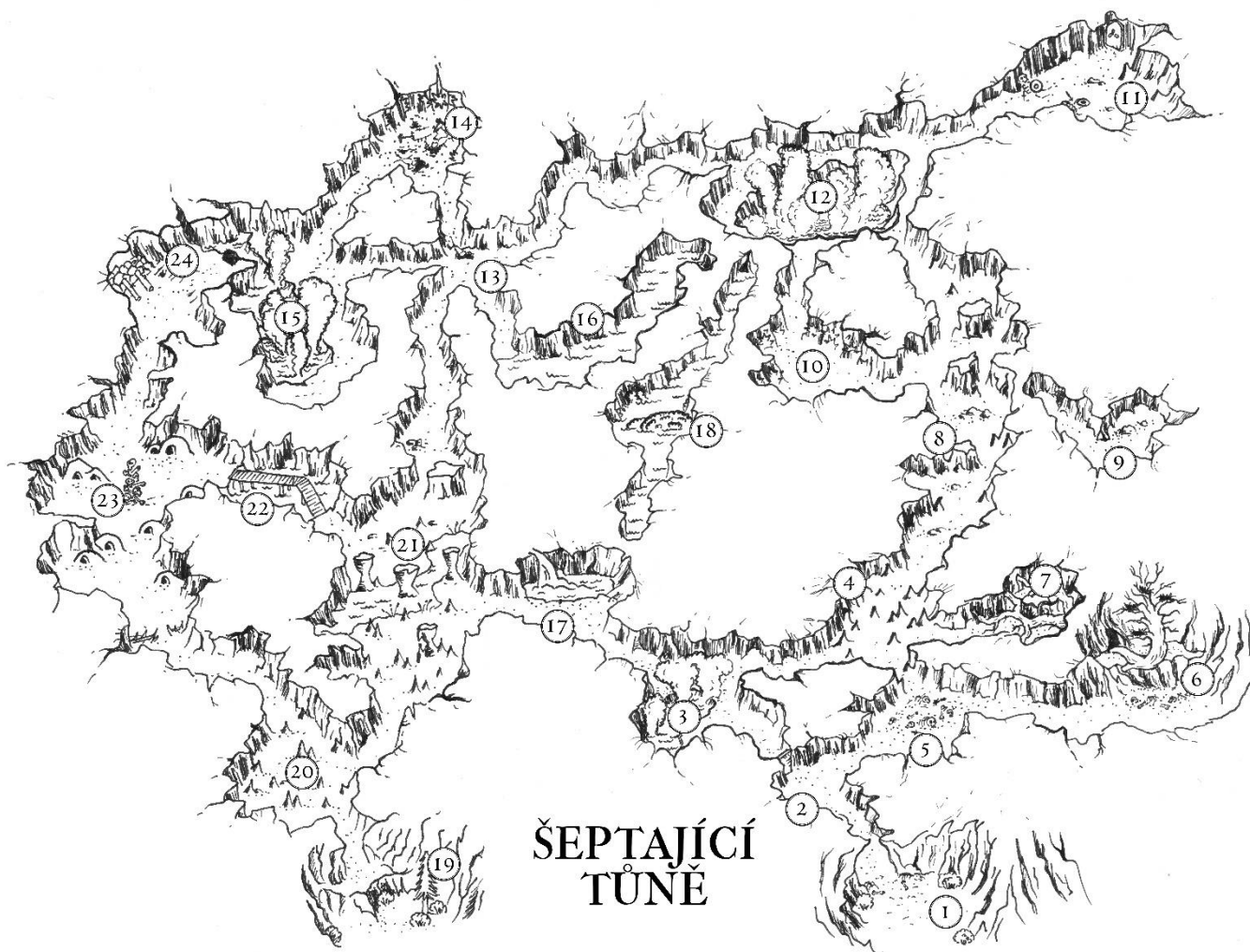
Jedním z těch, kteří se do podzemí pobroužili, byl i zámožný Eirik Thodvarden z královského vojska. Jako jeden z mnohých bojovníků se vydal se svými družiníky na sever zastavit zrůdného čaroděje, co se zmocnil trůnu Krkavčích zemí. Avšak své přísaze nedostal a nikdy se z Šeptajících tůní nevrátil.

Povídá se, že Eirikovi byla osudnou lavina, co jej uvěznila i s jeho druhy v jeskyních. Jiní ovšem tvrdí, že se nechal zlákat zvláštním vábením horkých pramenů a podlehl zlotřilé elfské magii...



LOKACE

Následují popisy míst, včetně změn některých lokací v závislosti na ročním období, kdy se dobrodruzi dostanou na toto dobrodružné místo.



ŠEPTAJÍCÍ
TŮNĚ



I. VCHOD DO PODZEMÍ

Ve skalním převisu zeje široká puklina klesající kamsi dolů do jeskyně. Kolem vchodu leží ledabyle pobázené kosti zvířat. Odkudsi z hlubin sem doléhá tiché bublání vody.

Kosti jsou pozůstatky lesní zvěře a mnoho jich má na sobě zářezy a škrábance od zubů vlčí smečky, která zde vyhledala v zimě útočiště. Mezi kostmi je i několik per harpyjí.

Jestli se dobrodruzi rozhodnou hledat jiný vchod, naleznou skrytou stezku značenou škrábanci. O několik desítek metrů dále pak stanou pod římsou s dalším ústím do nitra hory (více v lokaci 19).

ZMĚNY S ROČNÍM OBDOBÍM:

- ❖ JARO: k6 vlků s vyvrhnutými mláďaty. Vlky dokáže zahnat oheň, nebo utečou pryč, pokud jich v boji alespoň polovina zemře.
- ❖ LÉTO: Blízko vchodu roste vysoké maliní. Natrháním plodů si dobrodruh může připsat jednu jednotku jídla.
- ❖ PODZIM: Pod převisem je opuštěné orkské tábořiště. Mezi kostmi lze nalézt přívěšek s jantarem (2k6 měďáků).
- ❖ ZIMA: Vchod je zpola zavátý sněhem. Při jeho odstranění dobrodruzi naleznou orkskou otevřenou příbici (třída zbroje 2).

2. KAMENNÉ DVEŘE

Jeskyně se rozděluje do dvou směrů. Zatímco vpravo chodba pozvolna stoupá, malá odbočka vlevo je zpola zakryta hrubě tesanou deskou z kamene. Kolem desky, jakýchsi provizorních dveří, jsou znatelné rysy a škrábance v kameni. Na dveřích jsou namalovány křídla hrůzné výjevy: Ještěřčí lidé uřezávají harpyjím křídla, vybodávají jim oči a bodují na jejich vnitřnostech. Poškrabané a počmárané dveře jsou pootevřené a škvírou proudí ven vlhký horký vzduch.

Malba má varovat harpyje, aby se dále nepřibližovaly. Ještěřčí věří, že je kamenné dveře ochrání před vetřelci z této strany jeskyně, a proto je nehlídají.

Dobrodruzi, kteří okolí dveří prozkoumají, zjistí, že škrábance odpovídají medvědovi, ale medvědi takovéto dveře neumí otvírat... Odsunul je polodémon Agrad. Kromě toho dobrodruzi ve dveřích naleznou utržený cíp

pláště. Jestli s dobrodruhy cestuje Harvil, pozná, že patří jeho sestře Fridě.

3. MALÁ TŮŇ

Těžký opar vám dovoluje vidět pouze na několik kroků dopředu. Těly vám prostupuje téměř nesnesitelné borko. Každé nadechnutí je obtížné. Vyvěrající voda z pramenů tu vře v podivném, mámiovém rytmu.

Místo s vyvěrajícím pramenem se bere jako ZAMLŽENÁ zóna kvůli přítomné páře. Dobrodruh, který vstoupí do tůně, si musí hodit vzdorovaný hod na VÝDRŽ proti vypravěči s účinností 6. Když neuspěje, je popálen horkou vodou. Navíc utrpí v každém dalším kole 1 zranění Síly, dokud bude stále ve vodě.

Prohledáním tůně dobrodruzi zjistí, že se kolem povaluje několik rozbitých skořápek černých škeblí (více o nic viz lokace 23 – Nevšední úlovek).

- ❖ BYTOSTI: Náhodné setkání.
- ❖ POKLADY: Jedna černá škeble (pro čaroděje má cenu 4k6 měďáků).

4. DÁVNÁ SVATYNĚ

Za tichého odkapávání vody se v členité jeskyni ze stropu i od podlahy k sobě natabují dlouhé krápníky. Připomínají ruce tonoucích, snažících se chytit nabízených paží, ale chybí jim ještě kousek, aby se zachránily.

Při prozkoumání krasové jeskyně dobrodruzi objeví tu a tam na zdech a krápnících rytiny zašlé časem. Elf nebo druid pozná v rytinách staré magické symboly požehnání a léčitelství. Před krvavou mlhou tu bylo poutní místo, kde se nemocní modlili za své uzdravení.

ZMĚNY S ROČNÍM OBDOBÍM:

- ❖ JARO: Dobrodruzi slyší žalostný sbor. Nárek se změní ve zlověstnou odplatu. Všichni jsou zraněni za 1 bod Bystrosti. Léčení zranění zde vyžaduje dva X.
- ❖ LÉTO: Dobrodruzi na okamžik uslyší dávné čarovné písně. Ukonejší jim roztěkané mysl i vyženou z tváří strach. Obnoví se jim k3 bodů Bystrosti i Osobnosti.



- ❖ **PODZIM:** Pokud dobrodruzi v jeskyních ještě nenarazili na Nešťastnou bludičku, pak ji potkají zde, jak si smutně brouká prastarou elfí píseň.
- ❖ **ZIMA:** Pokud dobrodruzi v jeskyních ještě nenarazili na polodémona Agrata, pak jej naleznou zde. Snaží se se zbytky přičetnosti marně nalézt cestu z podzemí.

5. ROZLÁMANÉ KOSTI

Jeskyně se liší od zbytku podzemních prostor. Strop je zčernalý kouřem, zdi jsou pokryty škrábanci mečů a pařátů. Na zemi se valí zbytky lidských práchnivějících kostí. Zem je jimi celá poseta. Z přileblých chodeb slyšíte tichý nářek větru. Musela se zde odebrat velká řež.

Kosti Eirikových družiníků jsou staré, proto z nich nelze vyčíst, jak přesně byli zabiti, mnoho lebek má však v sobě hluboké rýhy po pařátech. Výzbroj a vybavení je až na zbytky nepoužitelné. Ostatky s rezavými kusy kovu někdo před dobrodruhy prohledal a nedbale rozházel.

- ❖ **POKLADY:** Rezavý, ale použitelný palcát a kotlík.

6. HARPYJE VE VĚTVÍCH

Chodba ústí na dno strmé rokle. Na zemi se mezi kamením a ptačími výkaly válejí oblodané zbytky lidských koster a kusy rezavé výzbroje. Z pukliny ve srázu před vámi ční nad roklí prastarý seschlý strom. Má rozložitě větve bez listů, které připomínají zkroutené pařáty. Mezi nimi je vidět několik spletených hnízd s lačnivými harpyjemi. Když vstoupíte, sblédnou na vás a jejich stařecké tváře se začnou mlsně olizovat.

HARPYJE A STROM: Harpyje považují strom a jeho moc za svůj majetek. Strom nicméně nenávrtně chřadne. Harpyje vědí, že se v Šeptajících tůních rozmohla nečistá nadpřirozená síla, ale její původ neznají. Poslední ovoce proto ze stromu před lety usušily na horší časy. Po dlouhém hladovění nicméně usoudily, že by jim mohlo zázračné ovoce pomoci, a snědly jej. A stalo se něco, co neočekávaly. Po dlouhých desetiletích snesly staré vejce. Lásku však brzo vystřídala nenávisť. Vejce byla ukradena! A zmizely i některé poklady. Jistě za to mohou ještěřčí lidé (viz Události – Mateřská láska)!

ŘÍMSA: Na vysokou skalní římsu lze vyšplhat pouze z lokace 7, stěny rokle jsou zde příliš strmé. Mohutné větve sešlého stromu se sklánějí až k římsě, a proto se dobrodruzi odsud mohou dostat k hnízdům.

- ❖ **BYTOSTI:** Harpyje mají Sílu 10 a zaútočí na každého dobrodruha, kterého v rokle spatří a nevydá jim vejce.
- ❖ **POKLADY:** 36 pecek zázračného ovoce, 366 měďáků, 66 stříbrňáků, bronzový prsten (v ceně 466 měďáků).

7. KOŘENY

Podél chodby se pnou silné dřevnaté kořeny připomínající kůži vrásčitého starce. Mnoho z nich je tlustých jako lidská noba. Kořeny se plazí po stropě i po zemi a drží se v každé skulině a prasklině v kameni. Na sobě mají zvláštní tmavé modré strupy a boule.

Lokace se bere kvůli prorůstajícím kořenům jako **STÍŠENÁ** a zároveň **NÁROČNÁ** zóna.

Boule v kořenech utvořila nahromaděná míza nemocného stromu (z lokace 6 na mapě). Strupy lze jednoduše rozříznout a namočit v ní pochodně. Ta zvýší zdroj pochodní o jedna. Pokud se pochodeň s touto pryskyřicí zapálí, všichni tvorové na délku paže si musí hodit po jedné směně vzdorovaný hod proti Vypravěči na halucinogenní jed s účinností 3.

Mezi kořeny ve stropě zeje průrva vzhůru na římsu do lokace 6. Po kořenech se dá bez obtíží vyšplhat.

ZMĚNY S ROČNÍM OBDOBÍM:

- ❖ **JARO:** Míza ze strupů hořce čpí, lepí jako med a vytéká z kořenů. Lze jednoduše nabrat, proto si mohou dobrodruzi zvýšit dva zdroje pochodní.
- ❖ **LÉTO:** Kvůli přítomnosti démona rostou na kořenech odporné šedé houby. Když se sní, vyvolají zvracení (způsobí i zranění Obratnosti a nepočítají se do denní potřeby jídla).
- ❖ **PODZIM:** Pokud dobrodruzi v jeskyních ještě nenarazili na ještěřčici Tssivu, pak ji naleznou zde, jak se schovává u stropu v kořenech.
- ❖ **ZIMA:** Jemný vánek s sebou přinese vůni kořeněného vína a vzdálený radostný smích. Dobrodruhům pookřejí srdce a oni si obnoví i bod Osobnosti.



8. KAMENY A KRÁPNÍKY

Podzemí je plné kluzkých balvanů, krápníků, i menších kamenů. Na mnoha místech musíte velká skaliska obcházet, nebo se naopak slybat pod nízkým stropem.

Lokace se bere kvůli mnoha nerovnostem a členitému terénu jako **NÁROČNÁ** zóna.

NENÁPADNÁ PUKLINA: Ve východní stěně je na první pohled přehlédnutelná puklina vedoucí do tichého zákoutí (lokace 9 na mapě). Puklinu objeví každý, kdo prohledává stěny jeskyně. Skalním masivem se protáhne náraz jen jeden dobrodruh.

❖ **BYTOSTI:** Náhodné setkání.

9. TICHÉ ZÁKOUTÍ

Ničím nerušený klid tomuto místu dodává zvláštní atmosféru. Ani bublání podzemních pramenů sem nedoléhá, je zde naprosté ticho.

Toto bezpečné útočiště mohou dobrodruzi bez obav využít k utáboření a zotavení se. Ještěrci kromě Tssivy o této části podzemí nevědí.

ZMĚNY S ROČNÍM OBDOBÍM:

- ❖ **JARO:** Pokud dobrodruzi v jeskyních ještě nenarazili na ještěrku Tssivu, pak ji naleznou zde, jak se krčí v rohu a ostražitě sleduje okolí.
- ❖ **LÉTO:** Pokud dobrodruzi v jeskyních ještě nenarazili na Nebojácnou Fridu, pak ji naleznou zde. I když je ztracená, je stále odhodlaná nalézt Eirikovy ostatky.
- ❖ **PODZIM:** Pokud dobrodruzi v jeskyních ještě nenarazili na polodémona Agrata, pak jej naleznou zde. Kvůli bolestné přeměně si škrábe hruď paráty.
- ❖ **ZIMA:** Pokud dobrodruzi v jeskyních ještě nenarazili na Nešťastnou bludičku, pak ji naleznou zde, jak si pro sebe tančí ve vzduchu.

10. MINERÁL

Stěny tu pokrývá modročervený minerál. Napíná se jak žíly na vzdmuté koňské šíji chvilu předtím, než je uštván. Doléhá sem kлокotání podzemních vod, sténají a tiše pláčou. Připomínají si brozné, dávno zapomenuté události.

S pomocí krumpáčů a hornického náčiní lze ze skály vytěžit až tolik minerálu, co by se vešlo do jednoho vaku (váha jako dva těžké předměty).

ZMĚNY S ROČNÍM OBDOBÍM:

- ❖ **JARO:** Pokud dobrodruzi v jeskyních ještě nenarazili na polodémona Agrata, pak jej naleznou zde, jak se tlouče hlavou o stěnu s minerálem.
- ❖ **LÉTO:** Pokud dobrodruzi v jeskyních ještě nenarazili na Nešťastnou bludičku, pak ji potkají zde. Nenápadně následovala Nebojácnou Fridu, ale ta se jí ztratila.
- ❖ **PODZIM:** Při těžbě minerálu dobrodruzi uslyší sborový nářek hystericky volající po odplatě. Všichni kopáči jsou zraněni za 1 bod Bystrosti a Nešťastná bludička je k nim odted nepřátelská.
- ❖ **ZIMA:** Pokud dobrodruzi v jeskyních ještě nenarazili na Nebojácnou Fridu, pak ji naleznou zde. Zkoumavě rukou přejíždí po teplém minerálu na stěně.

11. EIRIKOVA HROBKA

Ve skalní průrvě leží dvě kostry v rezivých zbrojích se starými zpuchřelými štíty a zbytky krátkých mečů. Ještě dále za nimi je ve skále kamenná deska s vydrápaným erbem dubové ratolesti.

U jednoho z mrtvých vojáků leží vodotěsné pouzdro se varovným svítkem a přísahou pomsty (viz rámeček Varování Eirikových druhů níže).

Jestli se k hrobce Frida s pomocí dobrodruhů dostane, bude ji chtít otevřít a vzít odtamtud staré kosti a poklad. Ač se může varování na svítku zdát, jakkoliv zlověstné, nebezpečné není. Dobrodruhům, kteří jí pomohli hrobku nalézt, se odvděčí svojí sponou a Eirikovým opaskem.

SESTRA V NOUZI: Jestli dobrodruzi zatouží po Eirikově výzbroji, bude jim v tom Frida bránit. Její bratr Harvil se za ni postaví a bude ji chránit vlastním životem.

- ❖ **POKLADY:** Eirik Thodvarden je pochován v kroužkové košili a uzavřené přilbici (v ceně 4k6 stříbrníků). Opasek zdobí krásná přezka (v ceně 5k6 stříbrníků). Na propadlém hrudníku mu leží jeho



široký meč (v ceně 8k6 stříbrňáků). V záštítě je mezi stříbrnými dubovými ratolestmi vsazen smaragd.

VAROVÁNÍ EIRIKOVÝCH DRUHŮ

Zde leží Eirik Thodvarden, králův věrný, jež v boji se zlověstnými harpyjemi četným ranám podlehl. A my jsme stráž a družina – válečníci v bitvě poslední, co jej uložili hluboko v kámen, aby jeho duše klidu a bohů naleznouti mohla. Zde budeme, dokud nás síly neopustí. Msta našich mečů budiž uvalena na ty, kdož se budou chtít zmocnit památky našeho velitele.

12. HLUBOKÁ PROPAST

Vejdete na úzkou římsu obepínající příkrou strž. Z hlubin naboru k vám stoupají cáry těžké páry. Ve všudypřítomném horkém vzduchu ucítíte pach zkaženého masa.

Římsa je široká tak akorát pro jednoho muže a lze po ní obejít celou strž. Na dno propasti kvůli stoupající páře nelze dohlédnout.

Prozkoumáním propasti dobrodruzi objeví místo, kde mohou sešplhat na dno úspěšným hodem na MRŠT-NOST. Pokud neuspějí, spadnou z výšky až 12 metrů. Také se ujistí, že tlející zápach přichází odtamtud.

DNO PROPASTI: Toto místo se bere jako další ZAMLŽENÁ bojová zóna.

Nad neklidnou hladinou vyčnívají ostré kameny. Na nich leží zmrzačené a rozlámané tělo orka. V horké páře se mrtvý válečník rychle rozkládá. Voda je sice na některých místech horká, ale i tak v ní mohou dobrodruzi bez obtíží plavat. Tvorové na dně propasti si všimnou nízkého převisu se dvěma polo zatopenými tunely, kterými se dá proplavat (buď do lokace 16, nebo 18). U dna pod hladinou, kde se mísí horké a studené vody, mohou

dobrodruzi mezi prastárými mohutnými kořeny nalézt i několik cenností a orkovu výzbroj.

- ❖ BYTOSTI: Náhodné setkání.
- ❖ POKLADY: Ork má na sobě potrhanou koženou zbroj (třída zbroje 1 ze 2). Pod vodou je mezi kořeny zaklíněná brašna se šperháky, oštěp a k6 stříbrňáků.

13. ROZCESTÍ S PÁROU

Stoupající pára z borkých pramenů vyplňuje spletitou křižovatku a zabraňuje výhled dále než na dosah ruky. Těžce se zde dýchá. Ve skále se kolem šklebí obrysy chodeb do všech možných směrů. Jedna z nich je však potřísněna krví a u ní leží tlející tělo rozpáraného orka. Oči má vypoulené strachem.

Rozcestí se bere jako ZAMLŽENÁ zóna kvůli přítomné páře. Velmi dobře se zde lze schovat a přepadnout nepřátele ze zálohy.

Dobrodruzi mohou prohledáním podlahy zjistit, že ze severu (z lokace 14 na mapě) vedou dvojce krvavé humano-idní stopy. Jedny míří do hluboké propasti (lokace 12 na mapě) a druhé do skalního domu (lokace 21 na mapě).

- ❖ BYTOSTI: Náhodné setkání.
- ❖ POKLADY: U mrtvého orka lze nalézt malý štít, tesák a v botech k6 stříbrňáků.

ZMĚNY S ROČNÍM OBDOBÍM:

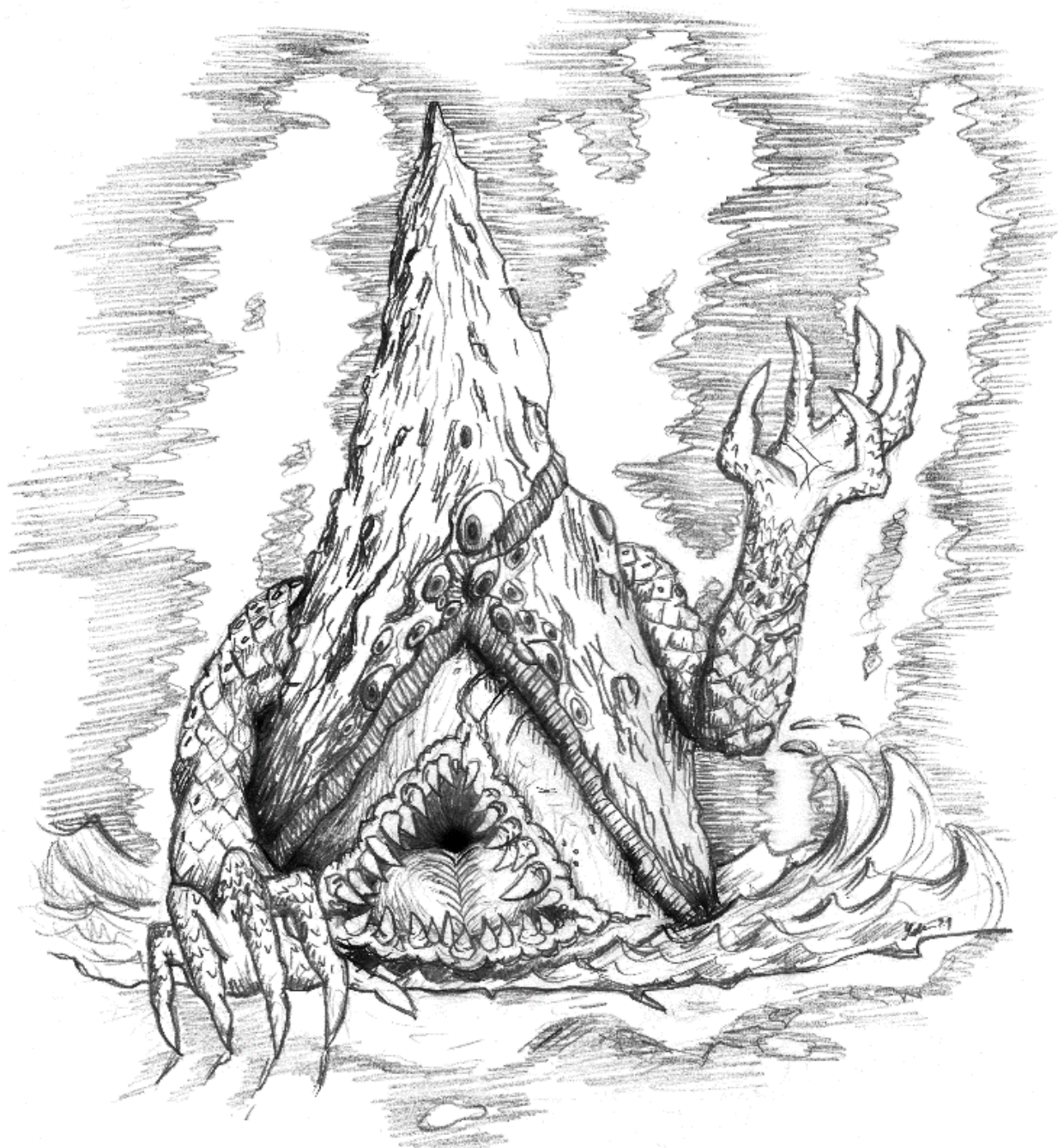
- ❖ JARO: Pokud dobrodruzi v jeskyních ještě nenarazili na Nešťastnou bludičku, pak ji potkají zde. Je plachá a bude se chtít komukoliv co nejrychleji skrýt v páře.
- ❖ LÉTO: Pokud dobrodruzi v jeskyních ještě nenarazili na polodémona Agrata, pak jej naleznou zde. Vyčkává v páře na ještěrce, aby je zabil a ukonejšil svůj hlad.
- ❖ PODZIM: Pokud dobrodruzi v jeskyních ještě nenarazili na Nebojácnu Fridu, pak ji naleznou zde, jak okrádá mrtvého orka.
- ❖ ZIMA: Pokud dobrodruzi v jeskyních ještě nenarazili na ještěrku Tssivu, pak ji naleznou zde, jak chce vstupem do chodby následovat tajemné písňe (do lokace 16 na mapě).



14. MASAKR ORKŮ

Rozštípanou stěnu s minerálem hyzdí zaschlá krev. Zbytky zpusťového táboriště obklopuje pach výkalů a zkaženého masa. Na zemi leží mezi cáry kůže bestialně rozpáraná dvojice orků.

Skupina šesti orků si zde odložila vybavení a kožešiny. Neohrabaně natěžili téměř plný vak modročervého minerálu. Svým rámusem však upoutali pozornost démona Kolgorotha. Někteří orkové se po střetu s ním zbláznili a rozutekli se, ostatní byli brutálně zabiti. Přežil jen Agrat, kterého postupně dohání démonická přeměna.





Mrtvým orkům chybí v hrudích téměř všechny vnitřnosti. Prohledáním dobrodruzi zjistí, že podle vytrhaného masa musel orgány někdo pozřít. Od masakru vedou krvavé humanoidní stopy směrem k rozcestí s párou (lokace 13 na mapě).

Minerál, značně potřísněný krví orků, mohou dobrodruzi dotěžit za šest směn (váha jako těžký předmět) a naplnit tím celý vak. Pokud nedošlo k nakrmení Kolgorotha (viz Události – Oběť hlubinnému bohu), hod' si za každou směnu k6. Jestli padne ❸, démon se hlukem krumpáčů probudí a vydá se za zvukem.

- ❖ BYTOSTI: Náhodné setkání. Jestli zde potkají Agrata polodémona, bude příčetný a zhnusený sám sebou. Varuje dobrodruhy, aby zde minerál netěžili, jinak přivolají hrozivého netvora.
- ❖ POKLADY: Mrtví orkové mají u sebe dohromady 2k6 měďáků a 2k6 stříbrňáků. V tábořišti lze nalézt ještě dva krumpáče, šest kožesin na spaní, válečnou sekeru, poloplný vak s natěženým minerálem (váha jako těžký předmět), jeden zdroj pochodní, k6 vajec harpyjů a zdobený válečný roh (v ceně 3k6 stříbrňáků). Jestli je s dobrodruhy Frida, nebo Harvil, prozradí, že podle zdobení patřil vojákům Eirika Thodvardena.

15. HORKÉ SRDCE

Z hlubin před vámi vyvěrají proudy vody. Zanechávají ve velké jeskyni oblaka horké páry. Vodní masa v hlubinách pod vámi bubnuje o kámen. V srdci hory to burácí zlověstným chorbálem.

Lokace se bere jako ZAMLŽENÁ zóna kvůli přítomné páře. Dobrodruh, který vstoupí do tůně, si musí hodit vzdorovaný hod na VÝDRŽ proti vypravěči s účinností 6. Když neuspěje, je popálen horkou vodou. Navíc utrpí v každém dalším kole 1 zranění Síly, dokud bude stále ve vodě.

Zde v horkých vodách odpočívá démon Kolgoth. Prchl na toto místo před dávnými časy, aby ulevil bolestem z bojů proti sverepým lidem. Pokřivil svojí přítomností léčivé vody a po příchodu ještěřčího kmene zlenivěl natolik, že se ukáže jen za zvuků bubnů a šamanova obětování (viz Události – Oběť Hlubinnému bohu). Obvykle spolkně kusy uvařené oběti a opět zaleze do vody. Dobrodruzi jej mohou přilákat velkým hlukem z této, nebo

sousedících lokací. Třeba při průtoku obrovského množství vody (viz Události – Protržená hráz), nebo při těžbě modročerveného minerálu (v lokaci 14 na mapě). Démon si může všimnout i postav, které prohledávají jeho tůň. Hod' si za něj na OSTRÁŽITOST, pokud se některý z dobrodruhů shýbá nad hladinu.

❖ BYTOSTI: Démon Kolgoth.

16. ŽALOPĚV UTONUTÝCH

Jeskynní klenba se postupně snižuje, až se strop téměř dotýká tiché vodní hladiny. Voda je netečná, až podezřele klidná. Teplo z ní pomalu prochází, jak z vychládajícího nebožtíka.

Vlažnou vodou lze proplavat s hlavou nad hladinou, není potřeba zdržovat dech. Na dno dobrodruzi nedosáhnou. Zhruba v polovině plavání jedna nebo více postav s nejmenší Osobností zaslechne zpod hladiny vábivý šepot. Jestli neuspěje v hodů na EMPATII proti kouzlu Vábení se slou kouzla 3, podlehe volání utopených tvorů, potopí se pod hladinu a zamíří ke dnu, kde se bez pomoci ostatních dobrodruhů po chvíli udusí a zemře. Dotyčný během poblouznění slyší teskné elfí písně, žal pro jednoho z bohů, nebo ukolébavku, kterou slyšel jako malé dítě. Poblouznění pomine, jakmile se dostane nad hladinu, nebo na břeh.

Díky čisté vodě může dobrodruh na dně spatřit (pokud má družina zdroj světla) odlesky stříbra a kostí. Nic mu nebrání se potopit a vzít si zapomenuté poklady z rukou těch, kteří dříve podlehli vábení Šeptajících tůní.

- ❖ POKLADY: Kostry mají u sebe stříbrný prsten (v ceně 3k6 stříbrňáků), elfskou zdobenou dýku (v ceně 4k6 stříbrňáků – pro elfy dvojnásobek) a 2k6 stříbrňáků.

17. MÍSTNOST S VODOPÁDEM

Ze stropu stéká proud vody a vytváří tím u jedné ze stěn tůň. Z ní nestoupá do okolí žádná pára, naopak, toto místo je velmi chladné. Vodopád si klidně pobrukuje a mumlá, tak jako spokojený stařec, který se chystá ke spánku.

Voda v lokaci je na poměry těchto jeskyní velmi chladná, kvůli tajícímu ledovci a vytéká pryč skrytým průchodem.



SKRYTÝ PRŮCHOD: Vodopád čerící jezírko skrývá podvodní tunel do Šeptající tůně (lokace 18 na mapě). Tunel objeví ti dobrodruzi, kteří prozkoumají vodopád, nebo jezírko. Při plavání se tvor musí potopit a uspět v hodu na VÝDRŽ na zadržování dechu, jinak mu hrozí UTONUTÍ.

ZMĚNY S ROČNÍM OBDOBÍM:

- ❖ JARO: Pokud dobrodruzi v jeskyních ještě nenarazili na Nebojácnu Fridu, pak ji naleznou zde, jak čistí svůj meč v jezírku u vodopádu.
- ❖ LÉTO: Pokud dobrodruzi v jeskyních ještě nenarazili na ještěřici Tssivu, pak ji naleznou zde, jak se schovává v jezírku u vodopádu.
- ❖ PODZIM: Kolem jezírka prochází k3 ještěřců hledajících Tssivu. Namíří na dobrodruhy krátká kopí. Zkusí je podezíravě vyslychat a pak zřejmě zabít.
- ❖ ZIMA: Vodopád připomíná spíše stružku tekoucí po sklaní stěně. Jezírko je zcela zamrzlé. Dobrodruzi, kteří vsoupí do ledové vody si musí hodit na VÝDRŽ, jinak je dostihne PODCHLAZENÍ.

18. ŠEPTAJÍCÍ TŮŇ

Nevelká jeskyně světélkuje tisíci drobnými kvítky modrého mechu jako kdyby to byly hvězdy na letním nočním nebi. Voda proudící pod mechorvým skaliskem není ani borká, ani chladná. Vlhký vzduch je plný příjemné vůně květů. Toto místo přímo vybízí k odpočinku. Stačí se jen natáhnout do mechu, zavřít oči a nechat vydechnout své znavené tělo.

Tvor v Šeptající tůni si musí hodit vzdorovaný hod proti Vypravěči na uspávací jed s účinností 8. Jestli usne, probudí se po k3 čtvrtnech. Má zvláštní mlhavé, ale příjemné sny, jako by mu elfové zpívali ty nejnežnější uko-lébavky. S probuzením se mu obnoví body vlastností a na stejný počet čtvrtndů na něj nemají vliv kritická zranění způsobená strachem.

- ❖ POKLADY: 2k6 chomáčů modrého mechu. Z něj mohou dobrodruzi vyrobit léčivou mast (přidá k LÉČENÍ jednu kostku vybavení).

19. BOČNÍ VCHOD

Když zvednete hlavy k úbočí bory, spatříte, jak z rozšklebe-ného ústí jeskyně stoupají řídké cáry páry. Kapky vody se sráží na strmé římsy před vchodem. Činí ji tak kluzkou a nepod-dajnou.

Na římsu mohou dobrodruzi vyšplhat úspěšným hodem na MRŠTNOST, ale pokud neuspějí, spadnou z výšky 6 metrů na tvrdou zem.

Tento vchod využívají ještěrci. Na stráží mají jed-noho člena kmene, který hlídá okolí. Na případné ve-trělce hází kameny a dělá hluk, aby jej uslyšel Brrask se svými netopýry (v lokaci 20 na mapě). Ještěrec má na hlavě velkou bouli, protože jej Frida omráčila, když se tudy vkradla do podzemí.

Na římsu ke vchodu se dobrodruzi mohou dostat po-mocí provazového žebříku. Ten je smotaný na okraji římsy.

- ❖ BYTOSTI: Jeden ještěrec.

ZMĚNY S ROČNÍM OBDOBÍM:

- ❖ JARO: Omráčený ještěrec je stále v bezvědomí a leží roztažený v ústí jeskyně. Vzbudí se po jednom čtvrtndi, nebo po důrazném propleskání.
- ❖ LÉTO: Na římsu stojí ještě jeden ještěrec s k3 oštěpy a hlasitě hubuje tomu s boulí. Nedávají pozor, takže se dobrodruzi mohou bez potíží dostat až pod římsu.
- ❖ PODZIM: Pod římsou leží umírající harpyje. Může dobrodruhům prozradit, že viděla mladou dívku lézt do jeskyní, varovat je před ještěrci, kteří ji porazili, nebo je požádat o záchranu vajec (viz Události – Materská láska).
- ❖ ZIMA: Voda na římsu zmrzla. Šplh po zledovatělé římsy vyžaduje kromě hodu na MRŠTNOST i úpravu -2.

20. HNÍZDIŠTĚ NETOPÝRŮ

Zem i krápníky jsou pokryty čpícím guánem. Z vápenatých říms u stropu na vás pomrkávají ospalá očka několika tuctů netopýrů.

Netopýři jsou ve světle početnější, nicméně dá-li jim hlídač Brrask povel, zaútočí na dobrodruhy. Tlustý ještě-rec odpočívá mezi krápníky. Při prvním vstupu





dobrodruhů do lokace si hodí k6. Když padne ☹, je Brrask pod vlivem opojného kuřiva (více viz lokace 23 na mapě – Omamné bylinky) a dobrodruhů si nevšimne. Padne-li ✕, bude nadmíru obezřetný, protože ho netopýři upozornili na Fridu, která se plížila se jeskyněmi – má tudíž k hodu na Ostražitost opravu +2.

- ❖ BYTOSTI: Ještěrec Brrask a hejno netopýřů. To má Sílu 3, Obratnost 3, dovednosti Mrštnost 3 a Ostražitost 4.

21. SKALNÍ DÓM

Před vámi se rozevřela obromův jeskyně. Z vysokého stropu nad vámi visí krápníky monumentálních rozměrů. Vrhají do všech koutů prazvláštní mihotavé stíny. Podzemím teče mezi stalagmáty studený potok až do míst, kde v temnotě žízňová skála hltá proudící vodu. Do šumu vody zní cinkání stovek drobných kapek, jež padají z neviděného stropu.

Horké prameny z Šeptajících tůní ohřívají ledovec na vrcholku hory. Z něj kape voda do tohoto prostorného dómu a vytváří tím monumentální krápníky. Potok připomíná spíše mělké brouzdaliště s písčitým a vápenatým dnem. Mizí ve skalní šterbině o šířce dvou dlaní, odkud je slyšet malý vodopád (lokace 17 na mapě).

KOLGOROTHOVA SOCHA: Ještěrci na rozkaz šamana Saagasze opracovali jeden z velkých stalagmitů. Hrubě tesaná třímetrová socha znázorňuje démona Kolgorotha s pařáty na hrudi a velkým krunýřem ve tvaru krápníku. Socha není dotvořena. Kolem ní se povalují primitivně zhotovená dřeva a kladiva.

MRTVOLA ORKA: Mezi krápníky leží tělo zmrzačeného válečníka. Od temene k ústům mu hyzdí obličej dlouhé rýhy po drápech a v ranách na vyškábaných očích má ošklivé boláky.

- ❖ POKLADY: U mrtvého orka lze nalézt opasek s bronzovou sponou (v ceně 2k6 měďáků) a dřevěný kyj.

ZMĚNY S ROČNÍM OBDOBÍM:

- ❖ JARO: Slepý ork dokáže z posledních sil říct několik varovných vět o démonovi z velké tůně, Nebojácné Fridě, nebo nalezišti minerálu. Následně zemře.

- ❖ LÉTO: Ledovec nad skalním dómem taje v létě rychleji, proto přes dopadání kapek ze stropu je hůře slyšet. Naslouchání má v této lokaci úpravu -2.
- ❖ PODZIM: Kvůli přítomnosti démona roste kolem potoka k6 trsů halucinogenního býlí. Po usušení a vykouření opojného kuřiva bude dobrodruh mít podivné vize a získá na jeden den OSPALOST.
- ❖ ZIMA: Námraza prostupuje skalním dómem. Potok zamrzá a všude jsou krystalky ledu. Lokace se mění v NÁROČNOU.

22. LÁVKA S BODÁKY

Vysoko nad vodou skřípe na kůlech dřevěná lávka. Kolem lávky stoupá horký opar a propůjčuje místu zvláštní tísnivou atmosféru.

Po obou stranách lávky jsou nastražené pod bublající hladinou ostré kůly. Dobrodruh na ně může spadnout z výšky 5 metrů. Namočením v horké vodě si navíc musí dobrodruh hodit vzdorovaný hod na VÝDRŽ proti vypraveči s účinností 6. Když neuspěje, je popálen horkou vodou. Navíc utrpí v každém dalším kole i zranění Síly, dokud bude stále ve vodě.

- ❖ BYTOSTI: Náhodné setkání.

23. OBYDLÍ JEŠTĚRCŮ

Vchod je chráněn naostřenými kůly s několika starými lebkami. Jeskynní dóm za touto obranou je pokryt primitivními malbami z křídý a staré krve. Ještěrcí lidé, zmámení těžkým dýmem opidátů polehávají kolem velkého totemu z kostí, noby a paže mají pobodlně na všechny strany. Jejich jazyky jsou vyplazené, oči přimbouřené a zubaté tlamy roztažené do širokých úsměvů. Své okolí vnímají stěžl, ani se nenamáhají zalézt si do svých chatrných příbytků z bláta a kamení.

Ještěrci jsou uprostřed rituálu usmíření Hlubinného boha, jak nazývají démona Kolgorotha. K usmíření je nicméně potřeba prolít krev „mladého masa“ na oltáři (lokace 24 na mapě). Volba padla na ještěrci Tssivu, která ze strachu utekla do jeskyní. Šaman Saagazs věří, že ji bojovníci přivedou brzy zpátky, a proto nehodlá rituál zdržovat. Nejstarší kosti v totemu patří Eirikovým družiníkům, ostatní zvířatům, orkům, nebo i ještěrcům.



V každém příbytku je velká nádrž, kde si ještěrci dopřávají horké koupele a kladou tam svá vejce. V Saagaszově chýši je největší nádrž a v ní leží u dna velké kusy minerálu. Tím udržují šamanovu koupel ostatní ještěrci minimálně vlažnou jako gesto úcty.

MALBY NA STĚNÁCH: Zobrazují zvířata, termální prameny, ještěrcí válečníky, harpyje, i zvláštního tvora podobnému krápníku s tlamou plnou obrovských tesáků. Ten hladově hltá kusy krvavého masa, zatímco z jeho okolí syčí pára.

OMAMNÉ BYLINKY: Ješterci jsou pod účinky vysušeneho halucinogenního bylí. Po požití opojného kuřiva bude dobrodruh mít podivné vize a získá na jeden den **OSPALOST**.

NEVŠEDNÍ ÚLOVEK: Nedávno ještěrci chytili v horkých podzemních vodách do rybářských sítí podivné černé škeble. Hodlají je sníst na závěrečné hostině po obětování (viz Události – Oběť Hlubínému bohu). Nevědí, že se jedná o démonické zárodky. Dobrodruh si při otevření škeble hodí k6. Když padne ❸, vyvalí se zevnitř odporný zápach vyvolávající zvracení. Po sněžení tvor zvrací také (škeble způsobí buď 1, nebo 2 zranění Obratnosti a nepočítá se do denní potřeby jídla).

- ❖ **BYTOSTI:** 23 omámených ještěrců, šaman Saagasz.
- ❖ **POKLADY:** 2k6 kusů opojného kuřiva, krátké kopí, rybářská síť, k6 rituálních kostěných čelenek (každá v ceně k6 měďáků), 3k6 černých škeblí (pro čaroděje má každá z nich cenu 4k6 měďáků), minerál do půl vaku (váha jako těžký předmět).

24. OBĚTNÍ OLTÁŘ

Nad tůněmi se na kamenném balkoně tyčí primitivní oltář. Je zčernalý věky prolévanou krví. Od oltáře můžete spatřit srdce Šeptajících tůní, veliké vyvěrající prameny. V rytmu jejich bubnování se vám zdá, jako by zoufale volaly vaše jména. Jeskynní výklenek, v němž jste se ocitli, je zabalen slabým oparem, který stoupá z dunících vod pod vámi.

RITUÁLNÍ VÝZDOBA: Kolem oltáře chystají výzdobu z vyřezaných klacků, kostí, sušených bylin a primitivní keramiky dvě plaché ještěrcí stařeny. Nejsou ozbrojeny a

před vetřelci se budou snažit ukrýt za oltářem. S dobrodruhy se dorozumí především rukama a nohama. Ví jak o harpyjích, účinku halucinogenního bylí, tak i o „hlubinném bohovi“, což není nikdo jiný než démon Kolgoroht.

STARÁ HRÁZ: Naproti oltáři je postavená zeď z kamení a hlíny podepřená větvemi stromů. Je značně vyboulená a drží z posledních sil. Za ní dobrodruzi mohou slyšet bublání teplé vody. Odstraněním větví se za k3 směn tato hráz provalí a vyplaví jak tuto lokaci, tak celé doupe ještěrcího kmene. Jedno máchnutí tupé zbraně uspíší protržení hráze natolik, že voda začne okamžitě tryskat a stěna se za jedno kolo rozpadne. Všichni v lokaci, kteří nestojí u oltáře, si hodí vzdorovaný hod na **VÝDRŽ** proti Vypravěči s účinností 8, a pokud neuspějí, jsou zraněni tupým poškozením a smetení proudem vody. Každý si hodí k6. Hod 1-3 znamená, že je proud vyplavil do obydlí ještěrců (lokace 23 na mapě), 4-6 do horkého srdce (lokace 15 na mapě).

- ❖ **BYTOSTI:** Dvě staré ještěrice.



NESTVŮRY A NEHRÁČSKÉ POSTAVY

Na následujících stránkách jsou popsány nejdůležitější nestvůry a nehráčské postavy v Šeptajících tůních. Nestvůry, které tu popsány nejsou, mají stejné statistiky jako v *Příručce Vypravěče*.

NEBOJÁCNÁ FRIDA

Plavovlasá, sotva dvacetiletá dívka se vydala hledat do jeskyně svého předka Eirika Thodvardena. Vpřed jí pohání sen, kde ji havran zavedl zasněženou krajinou k mrtvému Eirikovi. Když mu ve snu Frida odkryla z obličeje přilbu, spatřila však tvář svého bratra. Sen považuje za znamení od boha Krkavce. Je přesvědčena, že Eirikovy ostatky



musí být opět pochovány v rodinné hrobce, jinak jejímu bratru Harvilovi hrozí obdobné nebezpečí, jako jejich slavnému předkovi a nedožije se následující zimy.

SÍLA 3, OBRAVNOST 3, BYSTROST 3, OSOBNOST 3

DOVEDNOSTI: boj zblízka 2, empatie 2, mrštnost 1, ostrážitost 3, přežití 1, příběhy 2

TALENTY: Nebojácny 1

VYBAVENÍ: Kožená zbroj, krátký meč, křesadlo a stříbrná spona s Eirikovým erbem – dubovou ratolestí (v ceně 3k6 stříbrňáků).

HARVIL, BRATR FRIDY

Starostlivý mladý lovec se vydal zastavit svoji sestru Fridu. Myslí si, že její počinání je pošetilé a nemá se trápit kvůli nějakým snům. Do Šeptajících tůň se zdráhá vkročit sám a při nejbližší příležitosti bude odtamtud chtít odejít.

Kvůli prorockému snu mají v boji harpyje na Harvila opravu +2. Sen totiž nepřímou říká, že mladý lovec zemře stejně jako jeho předek, pokud se vydá do Šeptajících tůň.

SÍLA 3, OBRAVNOST 3, BYSTROST 3, OSOBNOST 3

DOVEDNOSTI: boj zblízka 1, ostrážitost 2, přežití 2, střelba 3, zvířata 2

TALENTY: –

VYBAVENÍ: dýka, krátký luk, lucerna, 2k6 měďáků

DARBEN, LAKOMÝ KUPEC

Ziskuchtivý muž ve středních letech si chce vydělat mění, aby mohl dožít pohodlným životem obklopen sluhou a potomky. Sbírá proto příběhy o pokladech, kterých by se mohl zmocnit. Před časem se dozvěděl o Šeptajících tůňích a skupině orků, která se tam vydala pro zvláštní minerál. Doufá, že jeho najatá skupina orky pří- nejlepším zabije a vezme jim „jeho“ poklad.

SÍLA 2, OBRAVNOST 3, BYSTROST 4, OSOBNOST 4

DOVEDNOSTI: empatie 2, manipulace 2, příběhy 2

TALENTY: –

VYBAVENÍ: lehká kuše, nůž, šperhák, cestovní zásoby, křesadlo, pytel, 4k6 stříbrňáků a 3k6 měďáků

ŠAMAN SAAGAZS

Urostlý duchovní vůdce vede malý kmen ještěřích lidí. Těší se jejich úctě a bázní, protože usmíruje oběti Hlubinného boha v srdci Šeptajících tůň. Saagas je vypočítavý a nesmlouvavý. Jeho prioritou je dokončit krvavý rituál, aby nerozlítal démona Kolgorotha.

SÍLA 4, OBRAVNOST 3, BYSTROST 3, OSOBNOST 2

DOVEDNOSTI: boj zblízka 2, ostrážitost 2, přežití 3, výdrž 1

TALENTY: Cesta krve 1

TŘÍDA ZBROJE: 3 (šupiny)

VYBAVENÍ: Náhrdelník z kostí (v ceně k6 měďáků), 1k3 opojného kuřiva, dýmka (v ceně 2k6 měďáků) a rituální nůž.

JEŠTĚRCI Z ŠEPTAJÍCÍCH TŮŇÍ

Ještěrci slepě následují Saagazsovo učení. Žijí v jeskyních několik generací a až na harpyje nemají v okolí rivaly.

SÍLA 4, OBRAVNOST 3, BYSTROST 2, OSOBNOST 2

DOVEDNOSTI: boj zblízka 2, ostrážitost 2, přežití 3, výdrž 1

TŘÍDA ZBROJE: 3 (šupiny)

VYBAVENÍ: Bojovníci mají krátká kopí, trojzubce, nože, nebo oštěpy. Ostatní členové kmene nejsou vyzbrojeni.

NEŠTASTNÁ BLUDIČKA

Bludička je melancholický duch jednoho z utopených nešťastníků. Svůj smrtelný život si nepamatuje. Ač jej jako smrtelníka pokřivená magie utopila, k Šeptajícím tůňím chová posvátnou úctu a snaží se odvrátit zkaženost tohoto místa. V jeskyních se vyzná a ví, že v horkém srdci (lokace 15 na mapě) číhá zlá bytost, která pokřivení způsobila. Má z démona strach a nechce s ním bojovat.

K dobrodruhům se bludička chová nejdříve plaše a obezřetně, ale dříve, či později je zkusí požádat o pomoc. Slyší v podzemí umrlčí nářek dalšího z utopených. Aby mohla očistit Šeptajících tůň od démonovy moci (viz Události – Píseň zrození), chce duši proměnit v další bludičku. Bludička ale nejdříve zkusí odhadnout náuru dobrodruhů. Zeptá se jich, jaké by jí dali jméno, protože žádné nemá. Pokud dobrodruzi projeví empatii, budou se



o ní blíže zajímat, nebo budou hloubat nad adekvátním jménem, začne jim důvěřovat. Zvíře nebo dítě prohloubí k družině duchovy sympatie.

Jestli bludička pojme podezření, že chtějí jí, nebo Šeptajícím tůnům, jakkoliv ublížit a lžou jí, tak je navede do pasti, bude mlžit informace, nebo dokonce ze zoufalství zaútočí.

SÍLA 5, OBRATNOST 3, BYSTROST 4, OSOBNOST 5

DOVEDNOSTI: empatie 4, manipulace 3, plížení 4

TALENTY: Cesta symboliky 1

POHYBLIVOST: 1

TŘÍDA ZBOJE: Bludičky jsou nehmotné a dají se zranit jediné ohněm nebo magií. I když se bludičku podaří porazit, zmizí jenom na jeden čtvrtedn a potom se zase vrátí. Jediný způsob, jak ducha skutečně zničit, je pomocí kouzla KOSENÍ NE-MRTVÝCH.

K6 NESTVŮRNÝ ÚTOK

1 VÝKRÍK TÍCHA! Bludička vyloudí uši drásající zvuk na všechny dobrodruhy do KRÁTKÉ vzdálenosti. Ti se brání útoku strachem se šesti základními kostkami. Zvuk odezní, ale s ním v daném místě i všechny ostatní zvuky po dobu k6 následujících kol.

2 PÍSEŇ ZOUFALSTVÍ! Bludička zazpívá píseň, která zlomí srdce i těm nejvíce bezcitným dobrodruhům. Všichni do KRÁTKÉ vzdálenosti se brání útoku strachem šesti základními kostkami. Pokud oběť utrží zranění, automaticky utrpí i kritické zranění Rozmrzelost (výsledek 25–31 na tabulce kritická zranění hrůzy).

3 NÁŘEK UTONUTÝCH! Bludička skrze sebe nechá promlouvat mrtvé. Utopené bytosti křičí a pláčou strachem. Všichni dobrodruzi do KRÁTKÉ vzdálenosti čelí útoku strachem s osmi základními kostkami.

4 ŠOKUJÍCÍ ZÁBLESK! Světlo bludičky se rozzáří jasným světlem. Vzápětí z jejího středu vyšlehně na dobrodruha výboj. Útok se šesti základními kostkami (netypické zranění) navíc způsobí 1 zranění Obratnosti.

5 ZHAŠENÍ SVĚTEL! Dobrodruzi do STŘEDNÍ vzdálenosti od bludičky pocítí záhrobní chlad. Za tajemného vzdáleného šepotu jsou jim uhašena všechna světla, jedno po druhém. Bludička se může rozhodnout, jestli své

světlo nechá také zmizet a v naprosté tmě uteče z boje (bez nutnosti hodu), nebo provede ZÁKEŘNOU LEST.

6 ZÁKEŘNÁ LEST! Poblikávající bludička mizí a zase se objevuje v nepředvídatelných intervalech. Zákeřný duch si vymění iniciativu s dobrodruhem na DÉLKU PAŽE.

AGRAT, POLODÉMON

Ork Agrat je zaživa sžírán démonickou silou. Se skupinou orků našli v Šeptajících tůních vzácný minerál, a i poklady po Eirikově výpravě. Než vše stačili vytěžit a odnést, byli přemoženi démonem, který se ukrýval v tůních.

Ostatní orkové se zbláznili a pobili navzájem, on jediný přežil. Jeho tělo je ale přeměňováno ve stvůru jako z hrozného snu. Prsty se mu proměnily v drápy, chlupy na zádech mu ztvrdly v ostré jehlice, šupinatí mu kůže a na čele se mu vyklubalo třetí oko. Najedl se až k prasknutí podivných černých škeblí a ostatním orkům nic nenechal. Prokletí mu způsobuje nesnesitelnou bolest, kvůli které si škrábe kůži i maso. V záchvatech zuřivosti vydává nelidské skřeky a lační po krvi.

Po většinu času si není sám sebe vědom. Neví, kolik času v Šeptajících tůních strávil a nepamatuje si ani cestu ven. Bezmyšlenkovitě se potácí po jeskyních, řve bolestí a číhá na nový úlovek.

Jestli jej dobrodruzi najeznou při smyslech, může jim během bédování nad sebou samým prozradit, že vybral harpyjím jejich hnízda, aby se jeho spolubojovníci také najedli.

SÍLA 10, OBRATNOST 3, BYSTROST 3, OSOBNOST 3

DOVEDNOSTI: ostražitost 2, výdrž 1

POHYBLIVOST: 1

TŘÍDA ZBOJE: 2 (tlustá kůže)

ZÁCHVĚV PŘÍČETNOSTI: Pokaždé, když se dobrodruzi s Agratem setkají, hod' si k6. Jestli padne X, setkají se s nešťastným a zmateným orkem, který chce z tohoto místa pryč. V opačném případě bez žádné známky přičetnosti zaútočí na každého tvora, kterého spatří.



K6 NESTVŮRNÝ ÚTOK

- 1 **SEKNUTÍ PAŘÁTEM!** Agrat se ostrými pařáty ožene po dobrodruhu. Hod' na útok osmi základními kostkami se zraněním 1 (řezná rána).
- 2 **HROZIVÝ ŘEV!** Agrat na dobrodruhy vydá mocný řev, až mu z úst vyletí sprška krve. Všichni do KRÁTKÉ vzdálenosti se brání útoku strachem s šesti základními kostkami.
- 3 **SMRŠT BODCŮ!** Agrat až na dva nešťastné dobrodruhy do KRÁTKÉ vzdálenosti vystřelí ostny ze zad. Hod' na útok osmi základními kostkami se zraněním 1 (bodná rána). Když útok uspěje, musí se dobrodruh bránit ochromujícím jedu s účinností 6.
- 4 **HLAD PO KRVÍ!** Agrat se tesáky zakousne do dobrodruha a začne chlemtat jeho krev. Proved' útok osmi základními kostkami se zraněním 1 (řezná rána).
- 5 **ODHOZENÍ!** Zběsilý ork s nadlidskou silou zdvihne dobrodruha. Hod' na útok šesti základními kostkami se zraněním 1 (tupá rána). Když útok uspěje, dobrodruh je odhozen na KRÁTKOU vzdálenost a spadne na zem.
- 6 **BOJOVÉ ŠÍLENSTVÍ!** Zuřící Agrat začne pobíhat a divoce kolem sebe máchat pařáty. Všichni do KRÁTKÉ vzdálenosti se brání útoku osmi základními kostkami se zraněním 1 (řezná rána).

DÉMON KOLGOROTH

Démonická bytost vycítila magii Šeptajících tůň a vybrala si je za své sídlo, aby se zotavila z táhlých bojů proti lidem i čarodějům. Rány se Kolgorothovi po dlouhých letech odpočinku zhojily, ačkoliv zanechaly řadu odpor-
ných jizev. Své tělo proto ve vroucích vodách nechal obalit vápenatým krunýřem, který jej chrání jako válečná zbroj. Pod ním se však skrývá staré a měkké rosolovité tělo se zakrnělými pahýly a spoustou jizev.

Šeptající tůně byly zamořeny jeho nečistým tělem a krví. Démonická síla prosákla téměř do všech koutů podzemních vod a potlačila, nebo překroutila dávnou elfskou magii.

Časem démon zlenivěl. Přispěl k tomu kmen ještěřích lidí. Kolgorotha začali uctívat a pravidelně mu z obětí vhazovali do tůně kusy masa a vnitřností. Dnes proto zůstává v té největší tůni a vylézá jen tehdy, když jej

hlasitými zvuky někdo vyruší z podřimování. Naposledy se tak stalo, když se banda orků pokusila vytěžit zdejší minerál.

SÍLA 20, OBRATNOST 4, BYSTROST 3, OSOBNOST 3

DOVEDNOSTI: výdrž 2

POHYBLIVOST: 1

TŘÍDA ZBROJE: 7 (krunýř)

TVRDÁ SCHRÁNKA: Šípy a BODNÉ zbraně nemůžou démonovi nikdy způsobit víc než 1 bod zranění. Jiné zbraně způsobují zranění jako obvykle.

K6 NESTVŮRNÝ ÚTOK

- 1 **SPRŠKA KYSELINY!** Démon z krunýře vypustí na všechny dobrodruhy do KRÁTKÉ vzdálenosti žíravou kyselinu. Hod' na útok šesti základními kostkami se zraněním 1. Zasažené oběti utrpí další 1 bod zranění v každém z následujících k3 kol.
- 2 **ÚTOK UTOPENÍM!** Obrovitý jazyk popadne dobrodruha do KRÁTKÉ vzdálenosti a pokusí se ho stáhnout pod vodu. Hod' na útok šesti základními kostkami se zraněním 1 (tupá rána). Když útok uspěje, je dobrodruh CHY-
CENÝ a démon ho stáhne pod vodu.
- 3 **HLAD PO KRVÍ!** Kolgoroth se zuby zakousne do dobrodruha a začne chlemtat jeho krev. Proved' útok osmi základními kostkami se zraněním 2 (řezná rána).
- 4 **DRÁSÁJÍCÍ PAŘÁTY!** Démon zaryje své dlouhé drápy do dobrodruha. Hod' na útok devíti základními kostkami se zraněním 1 (řezná rána).
- 5 **HRŮZNÝ ŘEV!** Démon vydá děsivý řev, který všechny dobrodruhy do KRÁTKÉ vzdálenosti zasáhne jako útok strachem se sedmi základními kostkami.
- 6 **SMRDUTÝ DECH!** Kolgoroth z tlamy vyfoukne až na tři dobrodruhy do KRÁTKÉ vzdálenosti oblak jedovatých plynů. Brání se proti útoku ochromujícím jedu s účinností 8.





UDÁLOSTI

Zde nalezneš několik událostí, které můžeš zasadit do hry v Šeptajících tůních. Rozvíjí vztahy mezi skupinami obývajících dobrodružné místo, předkládají před dobrodruhy nové výzvy a odpovídají na některé otázky, které si mohou návštěvníci pokládat, když z jeskyní budou odcházet.

SETKÁNÍ V JESKYNÍCH

Uvnitř Šeptajících tůní můžeš použít následující setkání. Kdykoliv dobrodruzi vstoupí do místnosti a v odstavci BYTOSTI bude napsáno *Náhodné setkání*, hoď na následující tabulku.

K8	SETKÁNÍ
1	Magický vánek zahladí stopy dobrodruhů
2	Ještěřice Tssiva (pokud není s dobrodruhy)
3	K3 ještěrců hledající Tssivu
4	Nešťastná bludička
5	Agrat, polodémon
6	K6 ještěrců hledající Tssivu
7	Nebojácná Frida (pokud není s dobrodruhy)
8	K8 ještěrců hledající Tssivu

MATEŘSKÁ LÁSKA

Stal se zázrak! Díky zázračnému ovoci po desetiletích harpyje nakladly do hnízd několik vajec. Vysílené a stále hladové harpyje se vydaly na lov a nechaly hnízda na stromě nechráněná. Když se vrátily s nepořízenou, našly vybraná hnízda. Začaly ze zmizení pokladů a vajec zmizení vinit ještěrce, které už tak neměly rády a nyní kují pomstu. Po k6 čtvrtedech se rozhodnou rozdělit a hlídat oba vchody do jeskyní. Každého, kdo se opováží vylézt z podzemí, zabijí a sežerou. Vejce ve skutečnosti vybral Agrat a nálezy odnesl do jeskyní ostatním orkům.

Jestli dobrodruzi harpyjím vejce najdou a vrátí, jsou ochotny se podělit o semena vzácného stromu, nebo o poklady, které jim zbyly po Eirikově družině. Harpyje jsou staré, a proto když jim dobrodruzi přinesou ještěrčí vejce, podvodu si nevšimnou.

OBĚŤ HLUBINNÉMU BOHU

Ještěrci po třech čtvrtedech chytí Tssivu, spoutají ji, omámí bylinami a za zvuku primitivních bubnů ji šaman Saagasz za hlasitého sakrálního zpěvu obětuje v (lokaci 24. Řeznými ranami ji zaživa vyjme orgány a nejlepší kousky masa hodí do horkých vod, odkud se vynoří Kolgothova odporná tlama a začne krvavou obětí hltat. Démon poté tvrdě usne na 2k6 dnů a bude obět trávit na dně tůní s horkými prameny.

Po obětování je celá slavnost zakončena hostinou v doupeti ještěrců (lokace 23 na mapě), kde se podávají pochoutky z nahnílého červivého masa a podivné černé škeble (viz Události – Démonické zárodky).

NÁKLONNOST KMENE

Když dobrodruzi vydají ještěrcům hledanou Tssivu, nebo zabijí obávané harpyje, šaman Saagasz vydá rozkaz a od ještěrců jim nebude hrozit do odvolání žádná nebezpečí. Šaman věří, že harpyje snědly ze stromu všechno magické ovoce, a to jim dalo nezměrnou sílu. Obávané zabijáky proto přátelsky pozve na rituál a hostinu (viz Události – Oběť Hlubinnému bohu). A odmítnout hostitele je přece ta nejhrubší urážka!

PROTRŽENÁ HRÁZ

Voda zaplaví převážně svatyni s oltářem a obydlí ještěrců (lokace 24 a 23 na mapě). Smete některé příbytky a donutí jejich obyvatele se ve zmatku stáhnout do velkého skalního dómu (lokace 21 na mapě). Povodeň šaman Saagasz nepřežije, protože byl příliš zdrogován bylinami, než aby byl schopen se zachránit. Jeho mrtvé tělo mohou dobrodruzi nalézt zamotané do rybářské sítě pod sutinami jednoho z příbytků v lokaci 23.

Ohromný průtok vody nicméně probudí démona Kolgothova z podřimování. Rozhodne se nalézt viníka zmasakrovat ho na kousky.

DÉMON BYL ZABIT

Jestliže se o Kolgothově smrti dozví ještěrci, jsou z dobrodruhů vyděšení a nekladou jim žádný odpor. Tssiva se chce k hrdinům připojit a nabídnout jim své služby za záchranu života. Šaman Saagasz nicméně nese



démonovu porážku velice špatně. S k6 ještěrci na dobrodruhy v zoufalosti zaútočí a bojuje do posledního dechu.

Démonova porážka zapříčiní také velice pomalý návrat léčivé moci. Strom se zázračným ovocem se už neuzdraví, ale z posledních sil na něm uzraje několik posledních plodů.

ZHLTNUTÁ PECKA

Jestli dobrodruzi vhodí do pramenů v horkém srdci (lokace 15 na mapě) pecku ze zázračného ovoce a démon stále žije, tak žádná bludička nepovstane, nýbrž démonovi pecka zaskočí v krku a Kolgoroeth se začne dávit. Vyleze z vroucí vody na souš a tam ji bude po dobu k6 kol vykašlávat. Útokům během se během této doby nemůže bránit, čehož mohou dobrodruzi využít a démona přepadnout. Opovázlivce hodlá Kolgoroeth následně roztrhat a pozřít v tůních.

PÍSEŇ ZROZENÍ

Pokud dobrodruzi vyslechnou prosbu bludičky, zmocní se pecky ze stromu, skolí Kolgoroetha (viz Události – Démon by zabit) a vhodí pecku do horkého srdce hory (lokace 15 na mapě), pak z tůní povstane nová bludička. Ta odmění dobrodruhy požehnáním Šeptajících tůní. Na následujících 4k6 dnů jsou imunní vůči všem známým nemocem. Společně mohou také dovést tvora procházející démonickým pokřivením (viz Události – Démonické zárodky) do Šeptajících tůň, kde se tvor vyléčí.

MOC KOUZELNÉHO OVOCE

I když je velmi nepravděpodobné, že by na stromě uzrály ještě nějaké plody, z jedné pecky může jakýkoliv čaroděj, nebo druid ovládající kouzla alespoň druhého stupně vylisovat olej a ten zpracovat jako hlavní složku do mocného elixíru. Potřená kůže se na 3k6 dnů bude brát jako přirozená zbroj 2 a dobrodruh nebude trpět PODCHLAZENÍM.

DÉMONICKÉ ZÁRODKY

Tvor, kterému se sníží požíváním černých škeblí Obratnost na nula, je v ukrutných bolestech a křečích. Lije z něj studený pot a třese se v horečkách jeden čtvrt den.

Běžné léčení nepomáhá. Návaly bolesti zatemňují dotýč-nému mysl. Po k6 dnech se objeví známky démonického pokřivení. Dobrodruh si hodí na následující tabulku tolika kostkami, kolik pozřel černých škeblí.

Působení zárodků se dá zabránit elfským rodovým talentem, nebo v tůni nedotčenou démonovou přítomností (lokace 18 na mapě). Tam je spící tvor ukonejšen elfskou magií a nádhernou vůní květů, která jej postupně zbaví všech příznaků pokřivení až do úplného zotavení.

K6 POKŘIVENÍ

- | | |
|---|---|
| 1 | Vosková kůže. Pokožka se nepřirozeně mastí a má nemocný nažloutlý podtón. Dobrodruhovi vypadají všechny vlasy a chlupy. |
| 2 | Záchvaty agonie. Náhlá bolest proudí celým tělem dobrodruha a mučí ho každý den k3 hodin. Dobrodruh nemá výhody z odpočinku, pokud byl takto narušen. |
| 3 | Ohyzné pařáty. Dlaně nebo chodidla natečou a z nehtů se stanou černé ostré drápy. Dobrodruh odted může provést akci Útok drápy se zraněním 1 (řezná rána). |
| 4 | Zvrácené chutě. Dobrodruh získá temné tajemství: „S teplou krví v žaludku spím klidněji.“ |
| 5 | Démonické oko. Zpod kůže se na těle za ukrutné bolesti vyklube třetí nestvůrné oko. S ním dobrodruh dokáže vidět na KRÁTKOU vzdálenost ve tmě. |
| 6 | Zatemnění mysli. Démonická síla dobrodruha přetvoří v pokřivenou nemyslnou bytost lačnicku po čerstvém mase. Je čas vytvořit si novou postavu. |