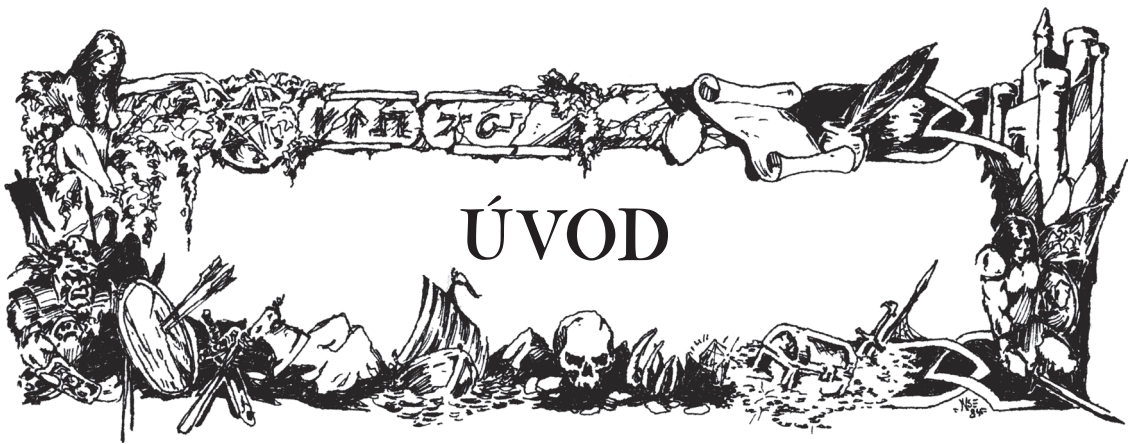


MYTAGO

# ZAPOVĚZENÉ ZEMĚ

QUETZELINA JEHLA





# ÚVOD

*Nepředstavitelně vysoká špice na obzoru, hrající duhovými barvami a vábící cestovatele sny o černých drabokamech a slávě. Vězení na vrcholku stolové hory, zalité světlem a plné démonických monstrozit čekajících na návštěvníky. Bujný les pod neochvějnou vládou pěti čarodějnic. Hluboká jeskyně, do níž se uchýlil poslední bromový ještěr k věčnému spánku.*



**Z**apovězené země jsou náš chvalo zpěv na žánr fantasy. Vznikly po mnoha večerech debatování o Conanově Hyperbořeji, o klasických kresbách Nilse Gullikssona, o antihrdinech Fritze Leibera, o starých westernech a o mnohém dalším. Inspirovaly nás nesčetné tvořivé duše působící na oldschoolové scéně. OSR (zkr. pro Old School Renaissance) se inspiruje klasickými RPG hrami ze sedmdesátých let, ale často k nim přistupuje s kreativitou, před jakou původní tituly blednou závistí.

V téhle knize představují čtyři významní autoři z OSR scény svůj pohled na to, jak může vypadat dobrodružné místo v Zapovězených zemích. Patrick Stuart (autor fascinujícího podsvětlního bestiáře *Věins of the Earth*) nás v *Quetzelině jehle* zve na závratnou jízdu napříč dimenzemi, při níž se dobrodružové setkají s královnou démonů a jejími různými osobnostmi. Jeho dílo je psychologickou noční můrou, za jakou by se nestyděl ani Michael Moorcock.

Chris McDowall (autor oceňované hry *Into the Odd*) nás zve do prazvláštní budovy na skále, v níž je uvězněná mimořádně dysfunkční rodina démonů. *Zářivá bání* je pekelné drama působící jako nemanželské dítě Ingmara Bergmana a Clivea Barkera.

Vztahy jsou středobodem i dobrodružného místa od Bena Milтона (tvůrce vynikající hry *Maze Rats*), nazvaného *Hexenwald*, kde do popředí vystupuje pětice mocných žen. Jinak poklidný kraj má poslední dobou problémy s chodícími mrtvolami.

A v neposlední řadě Karl Stjernberg (tvůrce postapokalyptické hry *Rad-Hack*) se inspiroval žánrem pulpu a na *Hřbitově bromů* přichystal dobrodruhům zlověstné bouřky, masožravé prehistorické ještěry a ukrutné orčí válečnický.

Čtyři autoři, čtyři vize toho, čím *Zapovězené země* mohou být. Průzkum těchto míst už je ale na vás. Projděte tedy stříbrnými dveřmi a vydejte se do jiného světa!





TYP DOBRODRUŽNÉHO MÍSTA: Hrad

*Vítr skomírá. Bledá tráva roste do spirál. Na rozpraskaných kamenech tvoří lišejník rozmané pestrobarevné znaky. Černé stromy se kroutí v kmeni a obývají větve, jako by se ukláněly. Jako špendlík z kapsníku trčí z kůže světa kamenná Jehla.*

*S každým krokem blíží se věž kroutí a svíjí jako halucinace. Vypadá jako ze sna, jako by byla nekonečně vysoká. Má jedny stříbrné dveře z dobné jedním blyštivým modrozeleným pavím okem.*

## MINULOST

Čarodějka Quetzel se narodila do karmínového stínu stoupající krvavé mlhy. Jako dítě elfa

a démonky ji vyhnali do tmy, ještě než uměla tvořit slova.

Léta se toulala, mluvila s hlasy ve větru, učila se magii z lesku hvězdného svitu na vodách a z vnitřností venkovanů. Krásná a hrůzostrašná noční můra pro každého, kdo ji potkal.

Nakonec její smrtelnické srdce zatoužilo po společnosti a jiných světech, a tak vybudovala Jehlu. Věž, která se kroutí napříč realitami. Na jejím vrcholku, ve světě za světy, vládla z křišťálového trůnu pod planoucími mlhovinami.

Naplnila ji prapodivnými duchy, vyhnanci, démony, bytostmi z jiných sfér a realit, stejně ztracenými a vykořeněnými jako ona.

Do věže se báli vstoupit dokonce i běžní démoni, aby je nezotročila svou nevyočitatelnou



magií. Ten strach přetrvává dodnes a k místu se žádný démon dobrovolně nepřiblíží.

Nakonec se pokusila vyrvat si z vlastní duše strach a svědomí, ovšem zničit je nedokázala. Zradily ji a zanechaly ji mrtvou, a přitom nemrtvou, na křišťálovém trůně.



## LEGENDA

*„To město popel vzal a zavál čas.  
Kde vlk a duch dnes žijí, dřívě zněl  
královny démonů zlý, lstivý blas;  
té, jež tu vládla, vládnouc však padla,  
padajíc spala; leč – jak mrtvý minstrel pěl –  
co zemře, sní; co sní, může se probudit,  
ve spánku žít, ač mrtvý být. Tak spí Quetzels,  
a žízeň má, již v smrti nelze ubasit:  
dýchat a žít, po dlouhém pístu přestat snít.“*



## JAK SE SEM DOSTAT

Dobrodruzi můžou na Quetzelinu jehlu narazit při různých příležitostech. Coby Vypravěč můžeš vymyslet zápletku, která je pro tvoji kampaň nejhodnější. Tady najdeš jeden návrh.

### SEN O MUŽI VE VRANÍ MASCE

Jedné noci, kdy se dobrodruzi utáboří pod hvězdnou oblohou, se jim přihodí něco podivného: všem se jim bude zdát stejný sen.

Každý se octne na nějakém známém, bezpečném místě. Je tam jakýsi muž. Má masku

vrány a opeřený plášť. Působí povědomě, skoro by to mohla být sama postava v přestrojení. Někdo mocný, zato pochybný.

*„Odpusťte mi prosím, že jsem vás musel kontaktovat tímto způsobem. Potrpím si ovšem na utajení.*

*Donesly se mi zvěsti o vašich schopnostech. A když prominete, vaši hamižnosti. Mám pro vás nabídku. Věžíte jistě čarodějky. Zvláštní to žena, prý napůl elfka, napůl démonka. Dávno mrtvá. Nesmírně mocná. A bohatá. Její tělo – a její poklady – tam leží dodnes.*

*Její duch vystoupil z těla a sní. Přítomnost mocného čaroděje – a opět se omlouvám, nicméně vy to nejste – by ji mohla zcela probudit, a u následné přeměny si nepřejte být. Přesto věřím, že s mými informacemi a vašimi schopnostmi je možné uspět.*

*Má nabídka tedy zní: v první řadě stříbro, které vám bude doručeno hned po vyjádření souhlasu. Za druhé informace, které vám přijdou k užítku. Za třetí, můžete si ponechat všechno, co tam najdete – věží i všechny její poklady, ovšem až na jeden. Ten, po kterém toužím já. Srdce čarodějky, černý drabokam.*

*Souhlasíte s mými podmínkami?*

Pokud hráči souhlasí, přečti jim závěrečnou pasáž snu. Pokud ne, inu... nech je dál putovat světem a zatím sáhní po jiném dobrodružství.

*Znamenitě! Pár hodin cesty na sever naleznete červený balvan připomínající šneka. Kopejte tři lokte do hloubky, až najdete svoji zálobu. Co se týče toho druhého – čarodějka vložila svou moc do předmětů. Nůž, ptáček, prsten, všechny ze stříbra, zdánlivě jen cetky. Kdo je ale drží, získá moc nad její duší a možná ji i dokáže zničit.*

*Až bude hotovo, poznám to a přijdu za vámi.*





**POZNÁMKA PRO VYPRAVĚČE:** Celý sen je lež. Žádný muž v masce vrány neexistuje. Je to jenom iluze, kterou seslala Quetzalina spící mysl, aby dobrodruhy přilákala do věže a přiměla je dotknout se jejího srdce.



## LOKACE

V téhle části jsou popsána nejdůležitější místa v Quetzelině jehle.

### I. VĚŽ

*Vypíná se k zamračenému nebi, až se ho málem dotýká. Velkolepá budova připomínající jehlu, a jak na ni s údivem zíráte, jako kdyby se rozostřovala a zaostřovala. Zemí se nese vibrující dunění. U země má věž stříbrné dveře a do nich vyryté obrovské oko. Cíví na vás.*

S každým krokem se věž kroutí a svíjí jako halucinace. Vypadá jako ze sna, jako by byla nekonečně vysoká. Má jedny stříbrné dveře zdobené blyštivým modrozeleným pavím okem. Nejsou zamčené.

### ZVĚSTI

#### K6 ZVĚST

- 1 Cestopis z pera mocného čaroděje vypráví o tom, jak se vypravil do „města ve věži“. Předpokládá se, že jde o nějakou chybu v překladu.
- 2 Někdo dobrodruhům nabídne platbu ve stříbrných mincích, do kterých je vyražené paví oko – blyštivě zelené a modré, jako oka na ocasních perech páva. Dotyčný zaplatí víc, než musí, protože mnozí místní se mincí odmítají dotknout. Jak ale říká: „V dalekých krajích nebudete mít problém je utratit.“
- 3 Jistá Krkavčí sestra je přesvědčená, že místní potajmu uctívají nějaké neznámé ptačí božstvo, které se vydává za Krkavce.
- 4 Stateční synové místního pána se nedávno vypravili najít „ženu, kterou spatřili ve snu“. Už se nevrátili.
- 5 Cestovatel zachráněný před démony, kteří ho pronásledovali, varuje dobrodruhy, aby se nepřibližovali k opuštěné věži, kterou náhodou objevil.
- 6 „Balada o osamělé paní“. Příběh o ženě, která se rozhodne už nikdy necítit výčitky a strach. Bohužel z těchto emocí se stanou nestvůry, které ji v jejím vlastním domě začnou strašit, a ona se ho proto rozhodne spálit.



Až se dobrodruzi k věži přiblíží, všimnou si na zemi před ní červeného balvanu ve tvaru šneka. Jde o balvan zmíněný ve snu.

- ❖ POKLAD: Pod balvanem jsou vážně peníze uložené v kamenné truhličce, zakopané metr a půl hluboko. Celkem 13 stříbrňáků. Mince jsou staré, označené pavím okem.

## 2. VCHOD

*Pošmournou. Naboru stoupá spirálovité schodiště z pozlacených kostí. Dolů ze schodů skučtí vítr a pableskuje bledé světlo. Po podlaze jsou pobázená dávno mrtvá těla, další visí jako prapory na zdech. Vě tmě se míhají dva obrovitánské pestrobarevné tvary. Mluví zchrádlými hlasy.*

Místnost hlídají dvě velké ptačí nestvůry. Musí zaútočit na každého nezvaného hosta. Jsou extrémně nebezpečné a nedají se lehko zabít.

Zároveň jsou to ale otroci. Rádi by se vysvobodili. I když svými činy budou na hráček postavy útočit, slovy budou zrazovat svou paní. Můžou dokonce být užiteční.

Mají sice přikázáno zastavit všechny nezvané hosty a zabránit jim vyjít po schodech, ale ochotně odpovídají na otázky. Navíc pravdivě.

- ❖ Vyvolala je královna čarodějka Quetzel.
- ❖ Lstí je uvrhla do těchhle těl a připoutala do služby. Mysleli si, že to bude jenom dočasné.
- ❖ Svedla je písněmi a jejich těla mumifikovala, čímž je tu uvěznila napořád.
- ❖ Když někdo rozdrtí její černé srdce a zničí jejich těla, budou zase volní.
- ❖ Do té doby musí nezvaným hostům bránit v přístupu ke schodům.

- ❖ Pozváním se rozumí oficiální podpis, dokument nebo pečeť dokazující, že majitel byl pozván.
- ❖ Nejsou hloupí a uvědomují si, že dobrodruzi můžou prostě odejít a pozvánku zfalšovat. Sami by je na ty schody rádi pustili.
- ❖ BYTOSTI: Grumis a Nachtrap.
- ❖ POKLADY: Po místnosti jsou roztroušená vyschlá těla dobrodruhů a pošetilců. Kdo si dá tu práci je prohledat, může najít různorodé základní vybavení, většinou ale velmi staré.

## 3. VĚŽ Z ČERVENÝCH CIHEL

*Schody stoupají do pobořené věže z červených cihel. Nebe nad propadlou střechou je zatažené opálovým oparem. Dveře vedoucí z věže jsou zčernalé kouřem a visí na roztravených pantech.*

Venku ve skučícím větru trčí do všech stran ohořelé trámy zřícených budov. Na zemi červeně žíhané černé bahno pokryté nánosem šedivého popela. Je cítit železem a vzduch chutná jako zrezivělý hřebík.

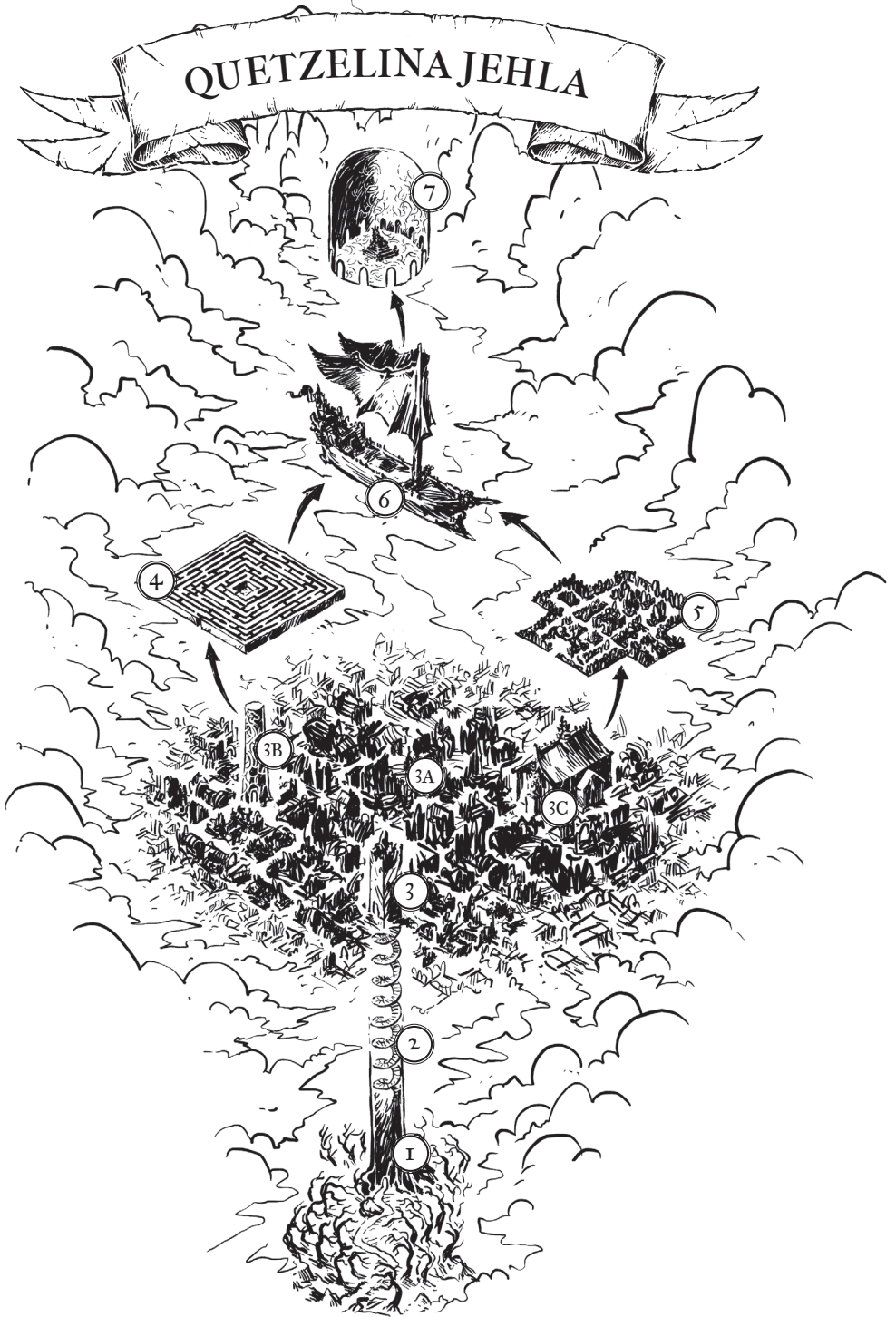
Vítr zvedá obláčky, které na letmý okamžik tvaruje do mlžných postav.

Úsek reality, který se stáčí sám do sebe. Když ujdete pár kilometrů stejným směrem, vrátíte se zpátky na začátek.

A – MĚSTO ČERNÝCH TRÁMŮ: Rozvaliny se táhnou do všech směrů. Některé budovy musely mít spoustu pater. Zčernalé trámy popadaly do rozvrkočených hnízd.

Stojí už jenom tři budovy, v rovnostranném trojúhelníku, tak půl kilometru od sebe.







**B – STŘÍBRNÁ VĚŽ:** Lesklá jako otrávená rtuť. Má jedny dveře, odemčené, zdobené pavím okem. Za nimi se otevírá stříbrné bludiště.

**C – SPLETITÝ SKLENÍK:** Obří skleník, kostrbatý jako nějaký práchnivějící palác. Stříbrné přední dveře, odemčené, zdobené pavím okem. Za nimi leží jedovatá zahrada.

Mezi budovami se táhnou trosky obývané duchy a kroužícími vyhladovělými vlky. Ani duchové, ani vlci nepůjdou za dobrodruhy do žádných ze zachovalých budov.

**Třpyt:** Kdo si trosky pořádně prohlédne, všimne si mezi stíny stříbrného třpytu. Tak může najít opeřenou čepel.

- ❖ **BYTOSTI:** Popelnatí duchové. Křivohřbetí vlci. Víc o nich v části Události.
- ❖ **POKLAD:** Opeřená čepel – dyka z lazuritovou rukojetí vyřezanou do tvaru oka. Čepel je jako jedno stříbrné kovové ptačí pero. Když dyka zraní létajícího tvora,

připraví ho o schopnost létat a na jeden den ji propůjčí svému majiteli. Aby mohl létat někdo o velikosti člověka, musí zranit ptáka velkého aspoň jako člověk.

Jedna směna (čtvrt hodiny) hrabání se v troskách odhalí taky zčernalé kosti, roztrštěný porcelán a keramické dlaždice, zuhelnatělé dřevo a jeden zajímavý předmět (hod' na tabulku dole).

#### 4. STŘÍBRNÉ BLUDIŠTĚ

*Bludiště, vzduch je tu chladný, stěny a strop z leštěného stříbra, podlaha je třpytící se zvlněná hladina krve zamrzlé v čase. Pod vašimi kroky krev roztává. Sotva se ale vlnky vzdálí od vašich nohou, zase se v čase zastaví.*

Jediné světlo je tady to, které si dobrodruzi přinesou s sebou. Díky vyleštěným stěnám i stropu dosvítí lucerny daleko. V bludišti hlídají sklenění tygři. V jeho středu se nacházejí stříbrné dveře a Quet-Faérenina sklárna.

K6	NÁLEZ	POPIS
1	Roztavené stříbrné přibory slepené do jednoho kusu.	Hodnota k3 stříbrňáků
2	Potrhaná tapiserie pestrobarevné královny démonů	Hodnota k3 měďáků nebo k6 stříbrňáků pro vhodného sběratele
3	Prasklá magická pečeť	Bezcenná
4	Meč z kosti démona	Statistiky jako dlouhý meč, kostka artefaktu k10 proti démonům
5	Lebky zmutované do krásy	Hodnota k6 zlatáků pro vhodného čaroděje
6	2k6 stříbrných mincí s pavím okem	Namouduši, to oko na tebe mrklq!





**ČAS:** Čas je v bludišti zamrzlý a rozmrzá jen v okruhu pár kroků od aktivních, živých věcí. Proti tomuhle účinku jsou imunní jenom sklenění tygří. Projektily zpomalují a zastavují ve vzduchu, takže střelné zbraně jsou tu k ničemu. Teplý dech tvoří v chladném vzduchu obláčky a po pár krocích zamrzá v čase. V některých chodbách visí ve vzduchu pramínky starého dechu.

**TĚLA:** Po bludišti jsou rozesté mrtvoly dobrodruhů, zamrzlé v okamžiku smrti. Z dálky vypadají jako pomatené voskové figuríny nebo znepokojujivé moderní umění – sesutí u stěny, ztuhlí v půlce pádu, čnící vestoje, na tváři výraz zděšení a příšerné bolesti. Když se k nim dobrodruzi natáhnou nebo se jich dotknou, těla se v reálném čase zhroutlí. Z ran prýští skutečná krev, končetiny dopadají na zem, gravitace se hlásí o slovo.

Každý má podobná zranění: kousance velké šelmy, zpravidla vzadu na temeni, často i zlomený vaz. Na tělech jsou vidět stopy po zubech a drápech, rány utržené při obraně, štíty rozštípané na třísky.

**QUET-FAÉRENINA SKLÁRNA:** Sklářská dílna zamrzlá v čase. Ožívají jenom ty části, ke kterým se Quet-Faéren zrovna přiblíží. Rozsáhlý komplex obsahuje jílovou pec, kotlíky s bublajícím roztaveným sklem, dlouhá korytka a trubičky na nalévání skla, rozbité kusy nedokonalejších forem na tygry a jednu novou formu, vyrytou zatím jen z půlky. Jsou tu taky stříbrné dveře zdobené pavím okem (zamčené, klíč od nich má Quet-Skýra, v jedovaté zahradě). Před stříbrnými dveřmi visí zmrzlá sprška

jasně červeného roztaveného skla, jako sopečný déšť. Když se někdo přiblíží, sprška rozmrzne a spadne dolů (uspěj v hodů na MRŠTNOST, nebo se braň útoku osmi základními kostkami se zraněním 2, tupá rána).

- ❖ **BYTOSTI:** Sklenění tygří a Quet-Faéren
- ❖ **POKLAD:** Postříbřená vrána Argento (momentálně ji má Quet-Faéren). Stříbrná kostříčka vrány nošená jako přívěšek na stříbrném řetízku. Vrána má na krku ještě malinkatější stříbrný klíček. Články stříbrného řetízku tvoří drobná písmenka, která řkají: „argentoprocitni“.

Řekni „Argento, procitni!“ a Argento vyroste do velikosti běžné vrány, pořád kostlivé a pořád ze stříbra. Chová se jako mazlíček věrný nositeli přívěšku. Nepotřebuje jíst ani spát, umí létat a mluví, byť se slovní zásobou batolete a pochybnou větnou skladbou.

Nejenže je Argento nezvyklý a užitečný mazlíček, ale jednou týdně dokáže odletět do země mrtvých a někomu tam položit otázku. Funguje to podobně jako kouzlo **MLUVENÍ S MRTVÝMI**, akorát nemusíš být poblíž mrtvoly. Složitost otázky je omezená Argentovou slovní zásobou a schopností tvořit věty. Stejně jako v běžném rozhovoru nic nezaručuje, že dotyčný nebožtík bude mít zájem, bude mu do řeči a bude mluvit pravdu.

**KLÍČEK:** Když Argento naroste do velikosti běžné vrány, zvětší se i klíček na jeho krku do velikosti běžného klíče. Klíč má do hlavy vyrytý symbol stromu. Otvírá stříbrné dveře v jedovaté zahradě.



## 5. JEDOVATÁ ZAHRAIDA

*Těplý, opojný vzduch se tetelí ve zlatavém světle. Bzuket vypasených včel a cinkání křišťálových zvonkober. Na oplocených záhoncích se tísni pestrobarevně žilbané květy a zralé plody. Mezi nimi se proplétají úzké kamenné chodníčky.*

Cestičky se v zahradě všelijak větví, ale všechny vedou doprostřed, do Quet-Skýřina salónku.

Když dobrodruzi uspějí v hodu na PŘEŽITÍ, rychle si uvědomí, že každý květ, šlahoun, houba i list jsou jedovaté. Postava s talentem TRAVIČ tu najde každou rostlinu, kterou hledá. Stačí se po ní poohlížet dostatečně dlouho a být ochotný vypořádat se s ptakoještěří.

**QUET-SKÝŘIN SALÓNEK:** Mezi květinovými záhony se rozprostírá otevřený plácek s několika řadami nízkých dřevěných lavic pokrytých primitivním alchymistickým náčiním, hmoždíři, miskami, sklenicemi, šufánky, lžícemi, měchačkami. Bokem leží prostá dřevěná truhla a mezi tím vším je přimícháno několik včelích úlů. Mezi včelami se beze strachu pohybuje Quet-Skýra. Jakákoli prudká činnost může úly překotit a včely rozrušit. Jsou tu taky stříbrné dveře zdobené pavím okem (zamčené, klíč má Argento ve stříbrném bludišti). Za nimi leží lod's jantarovými křídly.

- ❖ **BYTOSTI:** Quet-Skýra. Ptakoještěři. Jedožravé včely.
- ❖ **POKLAD:** Stříbrný prsten a jedový med.

**STŘÍBRNÝ PRSTEN:** Ve tvaru stříbrného pířka srolovaného kolem prstu. Mění velikost tak, aby přesně padl na prst. Jakmile si

ho někdo nasadí, už si ho nemůže sám sundat. Sundat ho dokáže jenom někdo jiný.

Když si ho nasadí inteligentní, člověku podobný tvor, promění se v ptáka. Jeho oblečení a výbava ale zůstanou nezměněné. Když se prsten nasadí ptákovi, promění ho v člověka. Ten získá intelekt, schopnost mluvit a základní porozumění tomu, jak se hýbat a existovat.

Přeměna zachovává náтуру transformované postavy nebo tvora, takže zloděj se promění třeba ve straku, zatímco z orla se stane bojovník.

Po sundání prstenu se tvor okamžitě vrátí do původní podoby.

**JEDOVÝ MED:** Med vyráběný Quet-Skýřinými včelami patří k nejmrtelnějším látkám pod sluncem. Na rozdíl od jiných jedů si uchovává účinnost i při dlouhém skladování a má lahodnou chuť. Jde o smrtelný jed s účinností 9.

## 6. LOŤ S JANTAROVÝMI KŘÍDLY

*Stříbrné dveře se otevírají na palubu lodi vznášející se na nekonečném rozbouřeném nebi. Země odsud není vidět. Pobled naboru nebo dolů odbalí jenom nesčetné vrstvy indigových a rumělkových bouří. Mezi kynoucími mraky přeskakují ocelově jasné azurové blesky, věže oblaků duní ozvěnou světelných záblesků připomínajících jiskry na prskavce.*

Po lodi v neustávajících pulzujících vlnách běhá bzuket statické elektriny. Dobrodruhům vstávají vlasy na hlavě, mezi pláty brnění jim



praskají jiskřičky. Lidé tu lapají po dechu, možná kvůli nadmořské výšce, možná kvůli lehce odlišné atmosféře.

Kdo v tomhle prostředí vytasí a napřáhne kovovou zbraň, schytá pořádný statický výboj, který se bere jako útok pěti základními kostkami se zraněním podle zbraně I (netypické zranění).

**LOĎ:** Tvarovaná přibližně jako mořské plavidlo. Evidentně vychází ze stejné konstrukce, akorát místo plachet má jantarová křídla. Jsou připevněná drátem a napojená na obrovský motor uprostřed trupu. Obsluhuje ho terakotová posádka. Za kormidlem stojí hliněný kapitán, na těle vytvarovanou kapitánskou uniformu, na tváři velkolepý knír a výraz výsostného pohrdání. Na krku mu visí stříbrný klíč zdobený rytinou lodi. Otevírají se jím stříbrné dveře na konci měděného řetězu. Posádka i kapitán zachovávají naprosté ticho. Dobrodruhy budou ignorovat, dokud se jim nezačnou motat do ovládní lodi nebo se nepokusí otočit klikou motoru. V tom případě zaútočí.

**MOTOR:** Princip jeho fungování zdaleka přesahuje chápání jakéhokoli dobrodruha. Ze strany motoru ční klika s izolovanou rukojetí, veliká tak, že jí můžou otáčet dva lidé. Z motoru čouhá a padá přes palubu masivní měděný řetěz, jako řetěz kotvy.

**ŘETĚZ:** Na konci řetězu visí stříbrné dveře a jako olovnice se bimbají mezi vršky bouřkových mraků hluboko pod lodí. Dobrodruzi na nich tak tak rozpoznají paví oko. Z mraků se klikatí blesky a bijí do dveří. Při každém úderu blesku motor i jantarová křídla zaduní a zajiskří. Loď se citelně nadzvedne a vytáhne dveře

výš, dál od bouřky. Potom zase začne pomalu klesat níž, k bouře.

**VYTAŽENÍ DVEŘÍ:** Pokud se dobrodruzi pokusí otáčením kliky vytáhnout dveře nahoru, stanou se dvě věci.

- ❖ Loď ztratí pohon a začne padat dolů bouřkovými vrstvami.
- ❖ Terakotová posádka se jim v tom pokusí zabránit.

Postavy budou muset vytáhnout dveře tak rychle, aby se do nich stihli dostat dřív, než loď spadne do bouřkových mračen. Taký musí nějak připravit hliněného kapitána o klíč, který se mu houpe na krku. Za dveřmi se nachází trůn mlhovin.

- ❖ **BYTOSTI:** Terakotová posádka.
- ❖ **POKLAD:** Jantar, ze kterého jsou vyrobená nádherná křídla lodi, je dozajista hodnotný (2k6 stříbrňáků za jednu pozici inventáře), navíc se dá snadno lámat. Čím víc ho ale dobrodruzi odeberou, tím níž loď klesne.







## QUETZELINA JEHLA

*„To město popel vzal a zavál čas.  
Kde vlk a duch dnes žijí, dřívě zněl  
královny démonů zlý, lstivý blas;  
té, jež tu vládla, vládnouc však padla,  
padajíc spala; leč – jak mrtvý minstrel pěl –  
co zemře, sní; co sní, může se probudit,  
ve spánku žít, ač mrtvý být. Tak spí Quetzel,  
a žízeň má, již v smrti nelze uhasit:  
dýchat a žít, po dlouhém pústu přestat snít.“*



## ZÁŘIVÁ BÁŇ

*Co svět pamatuje, stojí na zakrslé stupňovité stolové hoře obklopené spalující pouští stavba z ostnatého bílého kamene.*

*Legendy vyprávějí, jak sekta bohobojných kněží ukradla démonickým rodičům snišku jejich nepřirozených mláďat. Po smrti by se totiž mláďata přerodila ve skutečné demony, a tak nezbývalo než lapit je živé a uvěznit je na svatém místě, z něhož nedokážou uniknout.*

*Kdysi byla mláďata tři, teď jsou čtyři, navěky uvězněná v Zářivé báni. Její svit odpuzuje demony a žádný smrtelník, který se kdy odvážil vypravit dovnitř, se už nevrátil.*

*Všichni spekulují, jaká to síla dokáže udržet demony na uzdě a zkrotit jejich mláďata.*



## HEXENWALD

*Obyvatelé okolních vesnic si špitají o čarodějnicích, které žijí ve stínech Hexenwaldu a výměnou za různé laskavosti nebo obranné cetky vykupují krev. Finí tvrdí, že v lese straší prastarý nekromant, a ukazují na starodávne mapy, na nichž v místech dnešního lesa stojí věž. Onen nekromant prý toužil po věčném životě, a tak zapečetil své srdce do sochy ozdobené drakokamy a sochu ukryl pod trůn. Už stovky let ho nikdo neviděl, a vzdělanci proto tyto zvěsti považují za lidové báchorky. Tak tomu aspoň bylo, dokud lidé před pár týdny nespatriili na kraji lesa chodící umrlce – někteří z nich dokonce zabloudili až na přilehlá pole. Že by se nekromant probudil z letitého spánku? Nebo jde o dílo nějaké jiné temné moci?*





## HŘBITOV HROMŮ

*Sledovala jsem jelena hluboko do lesů, skrz husté kapradí a kolem páchnoucích bažin. Když už jsem myslela, že jsem ho ztratila, najednou jsem ho uviděla. Stál jen pár sáhů ode mě a prohlížel si mě. Nebybný, jako kdyby se vzdával. Založila jsem šíp, špitla kratičkou modlitbu, natahla, zamířila, a zrovna když jsem se chystala vystřelit, obloha vybuchla oslepujícím světlem.*

*Asi mě trefil blesk a musela jsem omdlít, jak jsem se praštila o zem. Když jsem přišla k sobě, zvonilo mi v uších a v puse jsem cítila krev. Po chvíli jsem se vysoukala na nohy a uviděla jsem ho, toho jelena, nebo spíš co z něj zbylo. Visel ze stromu. Jako kdyby ho nějaký obr zvedl, ukousl si z něj a zbytky pohodil do větví. V dálce jsem slyšela hrom, ale na nebi nebyl ani mráček.*