

Zapomenuté kruhy - pravidla a kniha příběhů - seznam změn po aktualizaci na druhou edici

Poznámka: Úpravy, uvedené níže a balíček aktualizovaných karet Věštkyňě Vám umožní aktualizovat svou verzi Zapomenutých kruhů na úroveň druhé anglické edice. Pokud se vám ale nechce uvedené opravy zpracovávat, nemusíte – nejedná se o opravy chyb, ale o úpravy vyvážení hry. První edice je ale i bez těchto úprav hratelná bez problémů.

- ✦ Str. 2: Odstraněna věta: „Pokud se za ni rozhodnete hrát, nezapomeňte přidat příslušné karty událostí na cestách a ve městě, uvedené na její desce hrdiny, do příslušných balíčků.“
- ✦ Str. 5: Zvláštní pravidla. Přidán odstavec: „Věštkyňě se smí teleportovat na libovolné odhalené pole temné chodby bez ohledu na vzdálenost. Jinak se však žádná postava nemůže teleportovat mezi různými místnostmi.“
- ✦ Str. 7: Zvláštní pravidla, třetí odstavec, první věta upravena na: „Kdykoli by starodávné dělo mělo provést útočnou akci, umístěte namísto toho 1 žeton zranění vedle lodi .
- ✦ Str. 8: Zvláštní pravidla, druhý odstavec upraven na: „Kdykoli by kultista měl vyvolat živoucí kostru, vyvolá místo ní černého raracha. Běžní kultisté vyvolávají běžné rarachy, elitní kultisté vyvolávají elitní rarachy.“
- ✦ Str. 8: Zvláštní pravidla, třetí odstavec, druhá věta upravena na: „Nic nedělají, ale pro účel zacílení nestvůr mají iniciativu 50.“
- ✦ Str. 9: Přidán náskres scénáře.
- ✦ Str. 10: Část Navazující oddíly upravena na: „Nachází-li se balvan  na nášlapné desce  na začátku kola, přečtete oddíl 64 na straně 46.“
- ✦ Str. 11: Tabulka Potřebné hodnoty zastrašování/přesvědčování byla přepracována.
- ✦ Str. 16: Zvláštní pravidla, třetí odstavec, druhá věta upravena na: „Žádná bytost se nemůže teleportovat  nebo být teleportována na žádné pole, které s výchozím pole nepropojuje cesta, kterou by nepřehrazovala zeď nebo zavřené dveře.“
- ✦ Str. 16: Zvláštní pravidla, přidán poslední odstavec ve znění: „Pokud se díl zdi přesune na pole, obsahující nějakou bytost, utrpí tato bytost stejné zranění, jako kdyby spustila zraňující past a přesune se na nejbližší volné pole.“
- ✦ Str. 22: Zvláštní pravidla, přidán třetí odstavec ve znění: „Naarat je trvale znehybněný  a je imunní vůči všem nuceným pohybům a efektům teleportace.“
- ✦ Str. 27: Oddíl 01, Zvláštní pravidla, smazán odstavec „Žádná bytost se nemůže teleportovat  do nebo z této místnosti.“
- ✦ Str. 28: Zvláštní pravidla, třetí odstavec upraven na: „Místo použití všech karet schopností psovlka použijte jen ty s iniciativou 06, 72 a obě s 19. Ty zamíchejte dohromady s kartami schopností obří zmije, které mají iniciativu 23, obě s 43 a 58 s akcí „Pohyb  +1, Skok“. Všechny odkazy na psovlky nebo obří zmije platí i pro vlko-zmijí zrůdy.“
- ✦ Str. 30: Oddíl 14, druhý odstavec, čtvrtá věta upravena na: „Celá místnost se začne otáčet po směru hodinových ručiček kolem osy skleněného sloupu, odkud nenajde další přednastavenou polohu.“
- ✦ Str. 33: Oddíl 22, druhý odstavec, čtvrtá věta upravena na: „Celá místnost se začne otáčet proti směru hodinových ručiček kolem osy skleněného sloupu, odkud nenajde další přednastavenou polohu.“
- ✦ Str. 33: Oddíl 23. Zvláštní pravidla, druhý odstavec, první věta upravena na: „Poklad v této místnosti není cílový poklad a navíc je zamčený a nedá se otevřít.“
- ✦ Str. 33: Oddíl 23. Zvláštní pravidla, druhý odstavec, poslední věta upravena na: „Pro další pokus je třeba vyhodnotit další akci, která by ukořistění pokladu umožnila.“
- ✦ Str. 34: Oddíl 24, Zvláštní pravidla, smazán odstavec „Žádná bytost se nemůže teleportovat  do nebo z této místnosti.“
- ✦ Str. 35: Oddíl 30, zvláštní pravidla upravena na: „Není-li pečeť  v této místnosti zničená, provede každá nestvůra v této místnosti, která utrpí zranění z útoku (a není při tom zabita), „Přitažení  2“, jehož cílem je útočník.“
- ✦ Str. 36: Oddíl 34, Zvláštní pravidla, smazán odstavec „Žádná bytost se nemůže teleportovat  do nebo z této místnosti.“
- ✦ Strana 38: Oddíl 38, do sekce Globální úspěch přidáno: „Přidejte do balíčku událostí ve městě a na cestách karty č. 82.“
- ✦ Strana 42: Oddíl 51, do sekce Globální úspěch přidáno: „Přidejte do balíčků událostí ve městě a na cestách karty č. 83.“
- ✦ Str. 44: Oddíl 60, druhý odstavec zvláštních pravidel upraven na: „Není-li pečeť  v této místnosti zničená, provede každá nestvůra v této místnosti, která utrpí zranění z útoku (a není při tom zabita), „Odstrčení  2“, jehož cílem je útočník.“
- ✦ Strana 46: Oddíl 66, Zvláštní pravidla, druhý odstavec, druhá věta upravena na: „Odstraní všechny své negativní stavy a vyléčí si polovinu své maximální hodnoty zdraví (zaokrouhлено nahoru).“
- ✦ Strana 47: Oddíl 68, Zvláštní pravidla, smazána závorka: „(viz str. 15)“.
- ✦ Strana 64, oddíl 128, Zvláštní pravidla, druhý odstavec, druhá věta upravena na: „Smrtec si odstraní všechny své negativní stavy a vyléčí si čtvrtinu své maximální hodnoty zdraví (zaokrouhлено nahoru).“

Toto čtete jako první

Nejdůležitější částí tohoto rozšíření je aestherská věštkyňe, jejíž komponenty se nalézají v příslušné krabičce hrdiny. S touto hrdinkou se můžete okamžitě zapojit do jakékoli běžné kampaně her z rodiny Gloomhavenu. Pokud jste dokončili scénář č. 51 v základní hře Gloomhaven, můžete se ponořit do nové kampaně v této knize. Doporučujeme, ale nezačínat dříve, než uzavřete příběh městské kroniky ze základní hry. I pokud ještě nemáte scénář č. 51 za sebou, přečtěte si pravidla na následující stránce, chcete-li se dozvědět více o nových mechanismech, spjatých s věštkyňí.

Komponenty

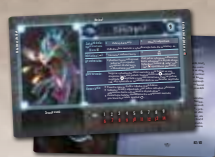
1 pravidla hry/kniha příběhů



1 figurka hrdiny



1 deska hrdiny



28 karet schopností hrdiny



15 karet modifikátorů



2 krabičky hrdiny



1 deník hrdiny



5 žetonů hrdiny



5 dílků trhliny



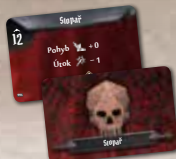
6 žetonů stavů



23 kartonových figurek nestvůr



24 karet schopností nestvůr



7 karet nestvůr



2 obálky na karty nestvůr



12 Plastových stojáneků



4x

8x

20 karet předmětů



2 karty náhodných výprav



2 zapečetěné obálky



8 upravených karet hrdinů



4 upravené karty nápovědy



31 karet událostí



2x na cestách 9x ve městě 20x za trhlinou

1 arch samolepek



Hledáte další oficiální a fanouškovské scénáře do Gloomhavenu (v AJ)?

Navštivte www.cephalofair.com/gh-extra



96 B-13 Nečekaná návštěva

Návaznosti: Gloomhaven

Požadavky: Konec Chmuru (globální) SPLNĚNO

Cíl: Zničte oltáře **d**, **e**, a **f**

Prolog:

Těší vás, že U Spícího lva opět panuje stará dobrá atmosféra. Štamgasti jsou o poznání uvolněnější a někteří hosté vás dokonce zvou k přípitku. Dobře si pamatují, že právě vy jste ti žoldáci, kteří zastavili šílený vír černého písku.

Zrovna dopijíte třetí rundu, když se na protější zdi zjeví trhlina v předivu reality. Osazenstvo hostince okamžitě zpanikaří. Vás to z míry nevyvádí, podobných věcí jste viděli už dost. Rozhodně ale nevěstí nic dobrého.

Z trhliny se vypotácí otrhaná a zmožená aestherská žena. „Prosím, potřebuji pomoc!“ zavolá vaším směrem. Otočí se a zkouší portál zavřít, jenže než se jí to podaří, protáhne se trhlinou několik démonů.

Zmatek U Spícího lva nemůže být větší. Veškeré osazenstvo hospody se s křikem hrne ke dveřím. Všichni, kromě vás, samozřejmě. Vy se chopíte zbraní a vyrazíte vpřed. Jenže mezitím se kolem vás zjevily další tři portály. Vynoří se z nich nesourodá směsice démonů a bez otálení se pustí do pustošení lokálu. Tohle je už vážně příliš. Jako by nestačilo, že už takhle máte zkažený večer.

Zolaštní pravidla:

Temné chodby **a**, **b** a **c** jsou portály do jiných sfér bytí. Všechny nesousedící dílky portálů, které sdílejí stejný identifikátor (např. **a**, **b** nebo **c**), se považují za sousedící pro účely pohybu a zacílení, ale ne pro účel viditelnosti.

V průběhu scénáře sledujte počet kol. Od čtvrtého kola se na konci každého kola zjeví vedle portálu jeden démon a to v pořadí **a** (démoni mrazu), **b** (démoni plamene) a **c** (démoni země), toto pořadí opakujte.

Při hře se dvěma hrdiny se zjeví pouze běžní démoni. Při hře se třemi hrdiny se zjeví elitní démon země. Při hře se čtyřmi hrdiny se zjeví elitní démoni mrazu a plamene.

Věštkyně se smí teleportovat na libovolné odhalené pole temné chodby bez ohledu na vzdálenost. Jinak se však žádná postava nemůže teleportovat mezi různými místnostmi.

Jakmile kterýkoli z hrdinů vstoupí do portálu:

a přečtěte oddíl 34 na straně 36.

b přečtěte oddíl 01 na straně 27.

c přečtěte oddíl 24 na straně 34.

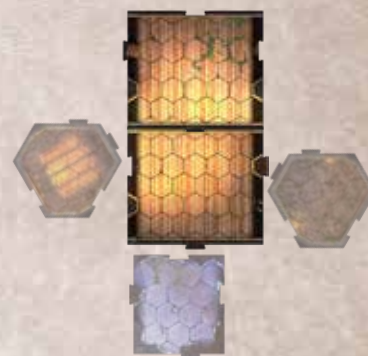
Navazující oddíly:

Cíl scénáře:

Jakmile zničíte všechny oltáře, přečtěte oddíl 38 na straně 38.



Plán:



Díly plánu:

B4b
C1a
C2b
11a
12b



Temná chodba (3x)



Veliké balvany (2x)



Démon země



Démon plamene



Démon mrazu



Démon vichru



Poklad (1x)



Sud (2x)



Balvan (1x)



Skříň (2x)



Stůl (3x)

Požadavky: Žádné

Cíl: Zachraňte jeden nebo oba orchidské záznamy dříve, než budou ztraceny v plamenech.

Prolog:

Začali jste pátrat po jakýchkoli zvěstech o orchidských učencích a doneslo se k vám, že dnes večer má ze zámoří dorazit zvláštní vyslanec. Na univerzitě se údajně koná jakási konference historiků, a orchidská výprava by s sebou měla z domoviny přivést jedinečná literární díla. Cassandra si je téměř jistá, že zdokumentovali Zvrat, Válku démonů a založení města samotného.

Zrovna jste na cestě do Nového přístavu, abyste tam mohli včas přivítat kotvící loď, když k vám přiběhne vyděšená orchidka. Zastaví vás a zděšeně drmolí: „Naši loď napadli nájezdníci! Kradou cennosti a pálí všechny náklad! Prosím, musíte nám pomoci!“

„Přisluhovači zkaženosti!“ vyhrkne Cassandra. „To znamená, že jsme na správné stopě. Musíme si pospíšet, než zničí to, po čem pátráme!“

Spěcháte do přístavu a cestou vidíte skupinku ničemných násilníků, jejichž ohočené draci plivou oheň na orchidské loď. Ba co víc, dokonce si připravili artilerii, která pálí po kotvící flotile. Jestli chcete uhasit plameny, zbavit se banditů a zachránit co nejvíc vzácných dokumentů, musíte jednat rychle!

Zvláštní pravidla:

Díly B1a a B4a představují loď **a**
Díly B2a a B3a představují loď **b**

Na začátku každého kola umístěte 1 žeton zranění vedle lodi **a** i **b**. Pokud je vedle lodi 12 nebo více žetonů zranění, jsou orchidské záznamy na této lodi zničeny. Pokud jsou zničeny orchidské záznamy na obou lodích, scénář jste prohráli.

Kdykoli by starodávné dělo mělo provést útočnou akci, umístěte namísto toho 1 žeton zranění vedle lodi **a**. Pokud má tato loď vedle sebe 12 nebo více žetonů zranění, umístěte místo toho 1 žeton zranění vedle lodi **b**.

Díly zdi **c** představují lodní zábradlí a nemohou přesunuty nebo zničeny.

Kterýkoli z hrdinů, jenž stojí vedle fontány **d**, se může vzdát vyhodnocení své horní schopnosti (a místo toho odhodit jednu kartu), aby si vzal vědro s vodou, což znázorníte položením dílku vody na desku hrdiny. Každý hrdina může mít u sebe jen jedno vědro s vodou. Tato voda může být později použita k hašení ohně na orchidských lodích.

Návazující oddíly:

Jakmile kterýkoli z hrdinů vstoupí na lodní zábradlí ohraničující loď **a** nebo otevře dveře **1**, přečtěte oddíl 04 na straně 27.

Jakmile kterýkoli z hrdinů vstoupí na lodní zábradlí ohraničující loď **b** nebo otevře dveře **2**, přečtěte oddíl 32 na straně 36.

Cíl scénáře:

Pokud zachráníte účetní záznamy, ale cestovní záznamy zachránit nestihnete, přečtěte oddíl 59 na straně 44.

Pokud zachráníte cestovní záznamy, ale účetní záznamy zachránit nestihnete, přečtěte oddíl 55 na straně 43.

Pokud zachráníte oba orchidské záznamy, přečtěte oddíl 82 na straně 51.

Díly plánu:

- A4b
- B1a
- B2a
- B3a
- B4a
- H3b

Plán:



- Starodávné dělo
- Zbojnická lučištnice
- Zbojnická hřídká
- Plivající drak
- Fontána (1x)
- Díl zdi (4x)

Požadavky: Žádné

Cíl: Zabijte všechny nepřátele a ochraňte alespoň čtyři obyvatele **a**.

Prolog:

„Měli bychom vyrazit na malou procházku po městě,“ přemýšlí nahlas Cassandra. „Jsem přesvědčená, že výbuch Prázdnoty po sobě zanechal následky, které nejsou na první pohled vidět. Leckdy nějakou dobu trvá, než se zkaženost opět projeví, ale je to nevyhnutelné. Je to zákon příčiny a následku. A my bychom ji měli zastavit.“

Začnete přímo u Prázdnoty. Sledujete pokoky Bdělých, jak vykopávají trosky, zatímco Cassandra sedí v transu a cosi šeptá. Zničehonic se vydá na východ, do Poutníkovy čtvrti. Jak procházíte ulicemi, míváte stále honosnější domy, až vás Cassandra nakonec zavede do Sekhemských zahrad – velkého skleníku s rostlinami typickými pro Rudou poušť. Často sem zavítají zámožní valrathští obchodníci, aby si alespoň na okamžik připadali jako doma.

Kassandra chvíli bezcílně bloumá po zahradách a neustále si pro sebe něco mumlá, čímž na sebe přitahuje popuzené pohledy ostatních návštěvníků. Konečně se zastaví, posadí se na lavičku a chvíli se ani nehne. Zrovna přemýšlíte, jestli se máte taky posadit, když vtom Cassandra prudce vstane a ukáže směrem na východ.

„Ano, tady je,“ prohlásí. Díváte se, kam míří Kassandřin prst, ale zprvu nic nevidíte. Teprve po chvíli spatříte temnou mlhu valící se zahradami směrem k vám. Kolemjdoucí valrathové na místě ztuhnou, tváře zkřivené čirou hrůzou. Spolu s mlhou přicházejí i postavy v kápích. Jejich hábity zdobí podivný symbol: dvě vodorovné čáry protínající hrubě načrtnutý kruh. Jednohlasně odříkávají jakési zaklínadlo, načež se ze země vynoří pekelná stvoření, která se vrhnou se na bezbranné valrathy.

„Hodlají povraždit nevinné!“ vyhrkne Cassandra. „To se nesmí stát!“

Zolaštní pravidla:

Efekt scénáře: Všichni hrdinové začínají scénář zmatení **?**.

Kdykoli by kultista měl vyvolat živoucí kosturu, vyvolá místo ní černého raracha. Běžní kultisté vyvolávají běžné rarachy, elitní kultisté vyvolávají elitní rarachy.

Obyvatelé **a**, představovaní očíslovanými žetony, mají 2 x (ÚS + H) zdraví. Jsou vašimi spojenci a pro všechny typy nestvůr nepřitelem. Nic nedělají, ale pro účel zacílení nestvůr mají iniciativu 50. Pokud je zabito pět nebo více obyvatel, scénář jste prohráli.

Navazující oddíly:

Poprvé když je nějaký obyvateľ **a** zabit, přečtěte oddíl 08 na straně 28.

Jakmile některý z hrdinů otevře dveře **!**, přečtěte oddíl 100 na straně 57.

Cíl scénáře:

Pokud jsou všichni nepřátele mrtví a naživu jsou přesně čtyři obyvatelé, přečtěte oddíl 25 na straně 34.

Pokud jsou všichni nepřátele mrtví a naživu je pět nebo více obyvatel, přečtěte oddíl 16 na straně 31.



Díly plánu:

- L1a
- L2b
- N1b

Plán:



Černý rarach



Kultista



Đas z hlubin



Trní (3x)



Keř (1x)



Pařez (1x)



Stůl (1x)



Strom (2x)

Požadavky: Žádné

Cíl: Odhalte všechny díly a zabijte všechny nepřátele.

Prolog:

V atlasu, který jste ukradli z knihovny, vám Cassandra ukázala jednu z Bastianových podzemních laboratoří. Leží severozápadně od Gloomhavenu, za Klidnou vodou a Měděnými horami. „Z povrchu se dovnitř nedostaneme, takže si najdeme vlastní cestu. A asi je nám všem jasné, že uvnitř na nás čekají strážci a pasti.“

Jakmile si opatříte potřebný proviant, zvedne Cassandra ruku a začne ve vzduchu kreslit symboly. Otevře se široká trhlina a Cassandra vám pokyne, ať vstoupíte dovnitř. Připravíte se na obvyklé šílenosti spojené s cestováním mezi sférami.

Za portálem vás čeká podlouhlá chodba. Před vámi stojí složitý mechanismus sestavený z pístů, ozubených kol a pružin. Celý aparát je vsazený do sloupu z pevného skla, který se táhne od podlahy ke stropu. Po stranách sloupu vidíte na podlaze dva tlakové spínače a na opačné straně místnosti stojí dveře vybavené dalším komplikovaným mechanismem.

Na zdech je vyrytý nespočet glyfů psaných v prastarém jazyce, se kterým už jste se na cestách mnohokrát setkali. Jenže tyto glyfy vám připadají nahodilé, jako by snad ani netvořily slova a věty. Alespoň ne takové, jaké znáte. Nalevo od vás je do zdi vsazený skleněný ovládací panel. Cassandra k němu pomalu přistoupí, otře prach a položí na něj dlaň.

„Mé někdejší postavení výzkumnice nám možná umožní nerušený přístup do útrob laboratoře,“ praví.

Několik glyfů se rozzáří tlumeně zeleným světlem a vy cítíte, že pod podlahou se dává do chodu nějaký stroj. Jenže pak se na obrazovce panelu objeví zlověstná zpráva: „Neznámé biometrické údaje. Aktivují obranný systém. Proti nepovolaným osobám budou použity náležitá prostředky.“

„Inu,“ povzdychne si Cassandra, „za pokus to stálo. Omlouvám se, ale asi se dovnitř nedostaneme jen po zlém.“

Zvláštní pravidla:

Umístěte čtyři očíslované žetony vedle počítadla kol. V průběhu scénáře je budete používat ke sledování počtu deaktivovaných mechanismů.

Kamenný sloup **a** nemůže být přesunut nebo zničen.

Dveře **1** jsou zamčené a nemohou být otevřeny, dokud k tomu nedostanete pokyn. Pokud nějaká bytost stojí ve dveřích, když se zavřou, utrpí stejné zranění jako by spustila zraňující past a přesune se na nejbližší volné pole na dílu F1a.

Pokud hráči přijdou do dříve odhalené místnosti, nevracejte ji do původního nastavení. Místo toho ji nechte v jejím současném stavu a položte vedle ní žeton zranění. Všichni hrdinové poté utrpí poškození, které se rovná počtu žetonů zranění položených vedle místnosti. Pokud jsou vedle jedné místnosti 4 žetony zranění, scénář jste prohráli.

Návazující oddíly:

Jakmile kterýkoli hrdina v průběhu scénáře ukončí svůj tah na nášlapné desce **b** nebo **c**, zavřete dveře **1**, podívejte se, kolik žetonů se nachází vedle počítadla kol a přečtěte vyznačený oddíl v tabulce určené pro danou místnost (viz níže).

Počet žetonů	Nášlapná deska b	Nášlapná deska c
4	14 na straně 30	22 na straně 33

Pokud se v jakoukoli chvíli vedle počítadla kol nenacházejí žádné očíslované žetony, přečtěte oddíl 110 na straně 60.

Cíl scénáře:

Jakmile jsou všechny díly odhaleny a všichni nepřátelé mrtví, přečtěte oddíl 36 na straně 37.

Díly plánu:

B2b
B3b
D1a
F1a
11b



Kamenný golem



Nášlapná deska (2x)



Kamenný sloup (1x)

101 K-9 Zahalená krypta

Návaznosti: Cesta sférami

Požadavky: Žádné

Cíl: Zničte zdroj nepřírozené temnoty.

Prolog:

Jednoho klidného večera popijíte U Spícího lva, když si k vám přisedne inoxská Strážkyně dubu. Šeptá tak tiše, že jí sotva rozumíte. „Přátelé z jihu přinesli velice znepokojivé zprávy. Hadí polibek se zakalil úplně dočerna a jeho vody jsou docela zkažené. Bez čisté vody okolní mokřady nepřežijí. Můžete se tam vydat?“

Tiše zíráte do poloprázdného džbánu a v hlavě převracíte její nabídku, zatímco Cassandra se s ní dává do řeči. Matně si pamatujete, že tam v okolí má stát nějaká nečistá krypta...

„Vyrazíme okamžitě,“ prohlásí rázně Cassandra.

Strážkyně vám poděkuje a vytratí se stejně neslyšně, jako se objevila. Cassandra zamává rukou ve vzduchu a vedle stolu se otevře portál. Neochotně vstanete a projdete portálem, ačkoli byste mnohem raději v klidu dopili.

Za portálem vás přivítá průtrž mračen a po kolena se propadáte do Nekonečných močálů. Začnete se plahočit za Kassandrou. Mrzutě se mračíte a třepete se zimou, ale v mlze jasně cítíte přítomnost nějaké zlovlné entity. Konečně se proderete až ke vstupu do krypty. Je celá obrostlá mechem a střecha zeje množstvím děr.

Černá tekutina prosakuje z budovy a v potůčcích stéká dolů k řece. Škubnete sebou, když omylem stoupnete do potůčku a do bot vám nateče černá voda.

V tu samou chvíli se z krypty ozve pronikavý řev draků. Zdá se, že se uvnitř uhnízdili.

Hlavou vám na nepatrný okamžik proběhne vzpomínka. Vzpomínáte sami na sebe sotva před pár minutami, jak sedíte vedle hořícího krbu U Spícího lva a vychutnáte si ledově vychlazené pivo.

Zvláštní pravidla:

Efekt scénáře: Do balíčku modifikátorů každého z hrdinů hrdinů přidejte tři karty prokletí ⚡.

Sledujte počet kol. Na začátku každého kola jsou oba plivající draci znehybnění ⚡. Zároveň jsou imunní vůči všem nuceným pohybům.

Na začátku každého sudého kola se na **a** a **b** zjeví po jednom drásajícím drakovi, za podmínky, že je plivající drak v sousedícím poli naživu a není omráčený ⚡.

Zjevivši se drakové jsou běžní při hře se dvěma hrdiny, běžný **a** a elitní **b** při hře se třemi hrdiny a při hře se čtyřmi hrdiny jsou oba elitní.

Dveře **1** jsou zamčené a nemohou být otevřeny, dokud k tomu nedostanete pokyn.

Jakýkoli hrdina se může vzdát vyhodnocení své horní schopnosti (a místo toho odhodit kartu), aby odstrčil ⚡ balvan **c** na nášlapnou desku **1**. Pokud je nášlapná deska obsazena, nelze na ni balvan přesunout.

Návazující oddíly:

Nachází-li se balvan **c** na nášlapné desce **1** na začátku kola, přečtěte oddíl 64 na straně 46.

Cíl scénáře:

Jakmile je zdroj nepřírozené temnoty zničen, přečtěte oddíl 63 na straně 45.

Díly plánu:

D1b
H3b
J1b
J2b

Plán:



Drásající drak



Plivající drak



Nášlapná deska (1x)



Trní (4x)



Zraňující past (2x)



Voda (4x)



Kmen (2x)



Balvan (2x)



Hnízdo (2x)

102m-19 Tržnice tajemství

Návaznosti: Cesta sférami

Požadavky: Vědění je moc (globální) 2x SPLNĚNO

Cíl: Zastráste nebo přesvědčte 6 + H obyvatel, aniž byste vzbudili příliš velké podezření.

Prolog:

Výprava do velcyllského přístavu je nevyhnutelná. Hlavním městem orchidů proudí každý den nepřeberné množství lidí, zboží a tajemství. Nepochybně tam narazíte na informace, které vám pomohou při dalším pátrání. Cesta lodí by trvala příliš dlouho, a tak se rozhodnete opět podstoupit skok napříč dimenzemi.

Jakmile dorazíte, shon na tržnici vám málem vyrazí dech. Na každém rohu stojí krámký nebo stánky, a ulicemi se valí davy lidí. Většinu obyvatelstva tvoří orchidové a quatrylové, ale sem tam v proudu tváří zahlédnete i několik zástupců ras, jaké jste nikdy předtím neviděli.

Rychle si uvědomíte, že vaše dosavadní reputace vám bude pramálo platná na místě, které je na hony vzdáleno dění v Gloomhavenu. Málokdo, jestli vůbec někdo, tu zaslechne vaše jména. Jestli máte z orchidů dostat informace o Zvratu, možná vám nebude stačit jen křivý pohled a zařatá pěst. Orchidové svá tajemství dobře strážejí, takže musíte být mazanější. Obzvláště pokud na sebe nechcete přilákat příliš velkou pozornost a předem odstrašit kohokoli, kdy by si s vámi promluvil.

Zvláštní pravidla:

Zamíchejte očíslované žetony 1–7 a v průběhu celého scénáře je umísťujte lícem dolů na každé **a**, na které narazíte. Tyto žetony představují důležité orchidové obyvatele. Dále zamíchejte očíslované žetony 8–12 a v průběhu celého scénáře je umísťujte lícem dolů na každé **b**, na které narazíte. Tyto žetony představují důležité quatrylské obyvatele.

Obyvatelé nejsou vašimi spojenci ani nepřáteli.

Jakýkoli hrdina, který stojí vedle nějakého obyvatele, může provést akci „Útok“ nebo „Léčení“ zacílenou na obyvatele, aby tím provedl zkoušku zastrašování nebo přesvědčování. V obou případech všichni hrdinové ignorují zvýhodnění, další efekty a dosah a vytáhnou si kartu modifikátoru, jejíž hodnotu použijí pro zkoušku. Každý stav, který by se měl uplatnit, k výsledku přidává +1.

Po vypočtení výsledné hodnoty zkoušky zastrašování nebo přesvědčování otočte daný žeton obyvatele lícem nahoru a porovnejte s tabulkou napravo. Pokud je výsledná hod-

nota vyšší než hodnota ukázaná v tabulce, byl pokus úspěšný – odstraňte tento žeton obyvatele z plánu. Není-li vyšší, byl pokus neúspěšný a obyvateľ na plánu zůstane – můžete jej zkusit zastrašit nebo přesvědčit znovu. Žeton nechte ležet lícem nahoru.

Je-li zkouška přesvědčování neúspěšná, položte 1 žeton zranění vedle počítadla kol. Je-li neúspěšná zkouška zastrašování, položte vedle počítadla kol 2 žetony zranění.

Žetony zranění vedle počítadla kol představují úroveň podezření, které ve velcyllském přístavu akce hráčů vyvolávají. Jakmile úroveň podezření přesáhne 12 – ÚS, scénář jste prohráli.

Potřebné hodnoty zastrašování/přesvědčování:

Žeton	Hodnota zastrašování	Hodnota přesvědčování
1	3+ÚS/2	3+ÚS/2
2	4+ÚS/2	2+ÚS/2
3	5+ÚS/2	1+ÚS/2
4	3+ÚS/2	2+ÚS/2
5	4+ÚS/2	4+ÚS/2
6	4+ÚS/2	3+ÚS/2
7	5+ÚS/2	2+ÚS/2
8	2+ÚS/2	4+ÚS/2
9	3+ÚS/2	3+ÚS/2
10	2+ÚS/2	5+ÚS/2
11	3+ÚS/2	4+ÚS/2
12	4+ÚS/2	3+ÚS/2

Návazující oddíly:

Když některý z hrdinů otevře dveře:

- 1 přečtete oddíl 03 na straně 27.
- 2 přečtete oddíl 21 na straně 32.
- 3 přečtete oddíl 115 na straně 61.
- 4 přečtete oddíl 12 na straně 29.
- 5 přečtete oddíl 105 na straně 58.

Cíl scénáře:

Ve chvíli, kdy zastrašíte nebo přesvědčíte 6 + H obyvatel, přečtete oddíl 114 na straně 60.



107 F-14 Geniální mechanismus

Návaznosti: Cesta sférami

Požadavky: Vědění je moc (globální) 2x SPLNĚNO

Cíl: Zabijte všechny nepřátele.

Prolog:

Když se s Kassandrou opět sejdete, abyste probrali další kroky, bez prodlení spusťte: „Optala jsem se pár lodních kapitánů na Bastianovu další laboratoř podél východního pobřeží, ale moc mi toho neřekli. V té oblasti jsou podle nich jediné kryšáci a nic víc. Po větších stavbách ani stopy.“

„Laboratoř bude nepochybně pod zemí, ale obávám se, že bude zároveň úplně odříznutá od povrchu. Přesto odtamtud cítím slabé pozůstatky podivné energie. Když se budu hodně snažit, snad nás tam dokážu přenést.“

„Ale ještě jedna věc. Z plánů, které jsme našli, se vůbec nedá vyčíst, jak jsou jednotlivé místnosti propojeny. Celý náčrt je jen zmatek zmatených čmáranic, což je poněkud zvláštní. Snad se vše vyjasní, až budeme na místě.“

Kassandra se soustředí na vytvoření portálu a vy procházíte do potměšlé, úzké chodby. V úzkém prostoru mezi mohutnými zdi se cítíte stísněně, skoro jako kdyby na vás okolní stěny tlačily. Do nosu vás praští pach zatuchlého vzduchu, který s sebou nese zápach kryšáků.



„Pozoruhodné,“ řekne Kassandra. „Všimli jste si podlahy? Prostupuje jí čarovná aura. Zdá se, že jisté síly potlačuje, zatímco jiné umocňuje. Myslím, že naše normální pohyby tu budou rychlejší, ale zároveň cítím, jak mě obepínají neviditelné okovy, a poutají mě k této sféře. Obávám se, že tady nemůžu využít všechny své schopnosti.“

„Ale neměli bychom se tím příliš znepokojovat. Prostě to tu prohledáme, najdeme sférochod a co nejrychleji odsud zmizíme.“

Zoláštní pravidla:

Dveře ❶ až ❾ jsou zamčené a nemohou být otevřeny, dokud k tomu nedostanete pokyn. Na každé umístíte lícem nahoru očíslovaný žeton, přičemž konkrétní rozložení žetonů je zobrazeno na plánu níže. V průběhu scénáře dostanete pokyn, abyste tyto žetony otočili (z lícem dolů na lícem nahoru nebo obráceně). Když se žeton otočí lícem dolů, dveře se odemknou a mohou být normálně otevřeny. Když se žeton otočí lícem nahoru, dveře se zavřou, zamknou a nelze je otevřít. Pokud nějaká postava stojí ve dveřích ve chvíli, kdy se zavřou, utrpí stejné zranění jako kdyby spustila zraňující past a přesune se na nejbližší volné pole, které není na dílu N1b.

Všechny neoznačené dveře se otevírají dle běžných pravidel.

Všichni hrdinové mají +2 k pohybu  pro všechny pohybové schopnosti. Žádná bytost se nemůže teleportovat  nebo být teleportována na žádné pole, které s výchozím polem

nepropojuje cesta, kterou by nepřehrazovala zeď nebo zavřené dveře.

Viditelnost určete vytvořením spojnice, která začíná a/nebo končí na rohu jakékoli zdi a zároveň se na své trase nedotýká žádné části zdi.

Pokud se díl zdi přesune na pole, obsahující nějakou bytost, utrpí tato bytost stejné zranění, jako kdyby spustila zraňující past a přesune se na nejbližší volné pole.

Návazující oddíly:

Jakmile kterýkoli z hrdinů odhalí díl: A2a, přečtěte oddíl 15 na straně 31. A4b, přečtěte oddíl 92 na straně 54. L2b, přečtěte oddíl 42 na straně 39. L1a, přečtěte oddíl 96 na straně 55. A1a, přečtěte oddíl 95 na straně 55. B2b, přečtěte oddíl 126 na straně 63. A3b, přečtěte oddíl 127 na straně 64.

Cíl scénáře:

Ve chvíli, kdy jsou všichni nepřátelé mrtví, přečtěte oddíl 48 na straně 41.

Díly plánu:

A1a
A2a
A3b
A4b
B2b
L1a
L2b
N1b



Obsidián (6x)



Železné zdi (6x)

Plán:



113 H-16 Ztracen v předivu

Návaznosti: Cesta sférami

Požadavky: Žádné

Cíl: Zničte čtyři pečeteř **a** a ochraňte Naareta **b**.

Prolog:

„Nejprve se musíme vydat na místo, odkud byl Naaret unesen,“ říká Cassandra, spíš sama sobě než komukoli jinému. „Samozřejmě by bylo lepší, kdybychom to tam mohli prohlédnout zhruba v okamžik incidentu, ale vzhledem nedostatku přímých svědectví by to bylo příliš nebezpečné.“

Pohroužena do vlastních myšlenek přechází sem tam. Pak najednou otevře portál přímo před sebou a beze slova jím projde. Rychle se vrháte za ní.

„Za závojem mezi sférami by měly být nepatrné stopy, podle kterých snad zjistíme, kam ho unesli,“ pokračuje Cassandra. „Je to už hrozně dávno, ale čas je pouze další osa, po které můžeme hledět.“

Kassandra pak dlouho upřeně hledí do prázdna, jako by se před ní odehrávalo neviditelné divadelní představení. „Ano! Už vidím jednotlivá vlákna. A tam... je to možné? Naaretovu energii bych poznala kdekoli. Ale je slabá a zubožená. Musíme sebou pohnout!“

Kassandra natáhne ruku do míst, kam upírala zrak, popadne vlákno reality a rozerve v předivu trhlinu vedoucí do jiné sféry. Takhle surově Cassandra běžně nepostupuje a na její tváři je patrné netypické napětí. Vůbec si vás nevšímá a vstupuje do trhliny. Následujete ji.

Nacházíte se v útrobách jakési jeskyně, ale když se podíváte nahoru, spatříte, že nad vámi není žádný strop. Díváte se přímo na nebesa a na barvy tančící pod zářícími hvězdokupami.

Kassandra spěchá k bezvědomému aestherovi. Je zavěšený ve vzduchu v krystalických okovech, kterými prostupují paprsky bílého světla.

„Stovky let uvězněný ve sféře nekonečného utrpení...“ šeptá Cassandra. „Za tohle ty zrůdy zaplatí. Ale nejprve ho musíme dostat z těch příšerných pout. energii čerpají ze čtyř čarovných pečeteř někde tady v jeskyni. Najděte je!“


Kassandřino panovačné chování vás zaráží, ale přesto se rozhlížíte po místnosti. Ve tmě vidíte dva portály, ale také dva tunely vedoucí kamsi hlouběji. Jenže po pečeteřích ani stopy.

Hledáte dál, ale po chvíli vás vyruší hlasité cvakání a dunivé kroky ozývající se z jednoho z tunelů. Nejste tu sami. Z temnoty se vynoří obrovský mechanický golem pokrytý krystalickým plátováním a vyzbrojený čepelemi z nejpevnější oceli. Vypadá vražedně a nezničitelně. Jeho úkol je jasný a zcela jednoduchý: věžeň musí zůstat na svém místě.

Zvláštní pravidla:

Každá pečeteř **a** má 5 x H bodů zdraví. Pečeteř, která již utrpěla 5, resp. 10 nebo 15 zranění, nemůže utrpět další zranění z jakéhokoli zdroje, dokud ostatní pečeteř také nedosáhnou uvedeného počtu zranění (5, 10, 15).

Naaret **b**, kterého představuje očíslovaný žeton, má 4 + (2 x ÚS) bodů zdraví. Je vašim spojencem a pro všechny typy nestvůr nepřitelem. Pro účel zacílení nestvůr má iniciativu 50. Je-li Naaret zabit, scénář jste prohráli.

Naaret je trvale znehybněný  a je imunní vůči všem nuceným pohybům a efektům teleportace.

Temné chodby **c**, **d** a **e** jsou portály do jiných lokací na plánu. Portály **c** spojují díly D2b a L3b, portály **d** spojují díly D2b a L2a a portály **e** spojují díly L2a a L3b. Všechny nesousedící dílky portálů, které sdílejí stejný identifikátor (např. **c**, **d**) nebo **e** se považují za sousedící pro účely pohybu a zacílení, ale ne pro účely viditelnosti.

Kamenný golem je strážce. Nelze ho nijak zranit.

Návazující oddíly:

Poprvé, když kterýkoli z hrdinů odhalí díl: J1b, přečtěte oddíl 94 na straně 55. J2b, přečtěte oddíl 60 na straně 44. L2a, přečtěte oddíl 30 na straně 35. L3b, přečtěte oddíl 108 na straně 59.

Cíl scénáře:

Jakmile zničíte všechny pečeteř, přečtěte oddíl 117 na straně 61.

Plán:



Díly plánu:

D2b
J1b
J2b
L2a
L3b



Kamenný golem



Krystal (2x)



Stalagmity (1x)



Temná chodba (2x)

Oddíl 01

Vulkanická pustina:

„Za každým portálem stojí oltář!“ volá na vás aestherka. „Musíme je zničit, jinak sem proniknou další démoni!“

Přistoupíte blíže a cítíte spalující žáry; ovšem přes vířící zmršť barev nevidíte, co čeká na druhé straně. Připravíte se na nejhorší a uděláte krok vpřed.

Nesnesitelné horko vás okamžitě málem omráčí. Všude kolem je pekelná krajina plná démonů a žhavé lávy. Skrz hustý dým si všimnete nedalekého oltáře. Stojí na něm rudá koule, ve které se točí černý vír.

Zoláštní pravidla:

Oltář divokého ohně **(1)** má H + ÚS + 1 bodů zdraví a obranu **(2)**. Ukončí-li aestherská většiny svůj tah vedle oltáře, je oltář zničen. Jakmile je oltář zničen, nezjeví se v kolech, ve kterých by se normálně zjevil, žádný démon plamene.



Démon plamene

Žhavé uhlíky (4x)



Temná chodba (1x)



Oltář (1x)

Oddíl 04

Bárka pohlcená ohněm:

Naskočili jste se na loď a před sebou vidíte sebranku bídáků prohrabujících náklad. Hledají cokoli, co by jen vzdáleně připomínalo knihu nebo svitek. Jakmile nějaký psaný dokument najdou, okamžitě jej odevzdají plamenům. Na tak odpornou práci si je zjevně někdo najal.

Zoláštní pravidla:

Otevřete dveře **(1)** (pokud jsou zavřené).

Dokud má loď **(a)** méně než 12 žetonů zranění, může jakýkoli hrdina, který stojí vedle stolu **(e)** provést akci „Kořist“ nebo se vzdát vyhodnocení své spodní schopnosti (a místo toho odhodit jednu kartu), aby zachránil účetní záznamy.

Jakýkoli hrdina, který stojí vedle žhavých uhlíků **(g)**, se může vzdát vyhodnocení své horní schopnosti (a místo toho odhodit jednu kartu) a odhodit vědro s vodou ze své desky hrdiny, aby odstranil 8 - H žetonů zranění z lodi **(a)**.



Zbojnická lučištnice



Zbojnická hlídka



Plivající drak



Žhavé uhlíky (4x)



Schody (2x)



Kamenný sloup (1x)



Police (2x)



Stůl (1x)



Oddíl 02 :

Pokračujte na oddíl 50 na straně 42.

Oddíl 03

Safířin sklípek:

Vcházíte do krásně zdobené vinárny a ihned vás přivítá přívětivá orchidka. „Vítejte v mém skromném podniku! Nabízíme vína z celého světa a vaše jazýčky potěšíme pouze nejvyšší kvalitou zboží. Dokonce tu dnes máme výtečné valrathské černé z Rudé pouště. Nebo snad sháníte něco konkrétního?“

Možná, že když si od ní koupíte víno, mohla by se rozpovídat.

Zoláštní pravidla:

Jakýkoli hrdina, který se pokouší přesvědčit orchidskou obchodnici **(a)** může před otočením karty modifikátoru utratit 5 zlatáků, aby pro tuto zkoušku snížil její hodnotu přesvědčování o 1.



Sud (3x)



Police (1x)

Oddíl 05

Pohyblivé zdi: Zoláštní pravidla:

Otočte očíslované žetony na dveřích **(3)** **(5)** **(8)** a **(11)**.

Přesuňte železné zdi:

(a2) na pozici **(1)**

(a3) na pozici **(1)**

(a4) na pozici **(5)**

Všechny ostatní přesuňte na původní pozice.

Oddíl 06

Kotec čehosi:

Zpoza dveří severní chatrče slyšíte hrdelní řev a ostré syčení, které nevěstí nic dobrého. Když vejdete dovnitř, ohavných pach vás přinutí ucouvnout. Uvnitř vás přivítá rozzuřená smečka plazících se příšer se zahnutými tesáky a hustou srstí.



Okamžitě je vám jasné, že kultisté neexperimentovali jen na valrathech a že stojíte tvář v tvář výsledku odporých pokusů. Stvůry jsou připoutány pevnými řetězy. Museli vzniknout zvráceným smíšením zmije a vlka.

Kultisté v chatrči nejsou z vaší přítomnosti vůbec nadšení. Zvednou zbraně, povolí okovy stvůr a poštvou je proti vám.

Zvláštní pravidla:

Otevřete oboje dveře ①

Všichni psovlci jsou vlko-zmijí zrůdy. Mají Z + 3 bodů zdraví, kde Z představuje běžnou hodnotu zdraví psovlka.

Místo použití všech karet schopností psovlka použijete jen ty s iniciativou 06, 72 a obě s 19. Ty zamíchejte dohromady s kartami schopností obří zmije, které mají iniciativu 23, obě s 43 a 58 s akcí „Pohyb  +1, Skok “. Všechny odkazy na psovlky nebo obří zmije platí i pro vlko-zmijí zrůdy.



Zbojnická hlídka



Psovlk



Valrathský stopař



Poklad (1x)



Sud (2x)



Police (1x)



Oddíl 07

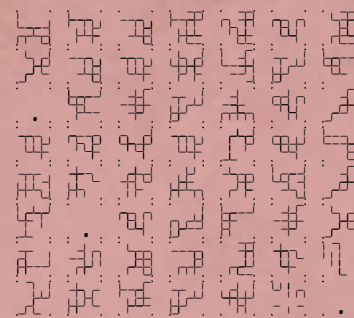
Epilog (97):

Jakmile máte v rukou poslední z potřebných spisů, následujete Kassandru další nadpřirozenou branou zpět do úkrytu. Cassandra se okamžitě ztrácí ve stránkách knih a vám nezbývá než čekat. Alespoň že nekonečné hvězdokupy kolem vás jsou překrásné na pohled.

Při čtení Cassandra mnohdy upadá do hlubokého transu a občas si sama pro sebe drmolí nesrozumitelné věty. „Zopakovat experiment k vyvolání nepopsatelných hrůz... kruhy v kruzích, bez rozřešení... točí se sem tam, písmo na písmu na kamenné stěně... zahalená temným závojem, otravuje jejich mysl... pálí jim nejcennější majetek... další odpovědi musíme hledat široko daleko... lovení napříč celým městem, napříč sférami, napříč časem... uvězněn, připraven o hlas, ponechán napospas hnilobě... minulost a přítomnost se prolínají... příčina a následek, pořád dokola a dokola!“

Najednou ji cosi vytrhne z transu. Zahledí se na vás rozhodným pohledem. „Musíme toho tolik stihnout. Musíme být na tolika místech najednou! Z těchto spisů si nemůžeme udělat úplný obrázek. Jestli mám připravit pořádný plán, potřebuji víc. Musíme získat novější spisy od orchidů ⑨8. Ale zároveň se obávám trvalých následků Prázdnoty na obyvatelích Gloomhavenu ⑨9. Díky atlasu jsem našla jedno z míst, kde Bastian pracoval na sférochodu ⑩0. Jistou spojitost by s tím mohly mít i zvěsti o nečisté hrobce, které jsem nedávno zaslechla. Třeba tam najdeme další vodítka ⑩1.“

Kassandra vytáhne ze stránek atlasu malý cár pergamenu a podá vám ho. „Také jsem našla tohle. Je to psáno Bastianovou rukou, ovšem jazykem, kterému vůbec nerozumím. Ale třeba nám časem přijde vhod.“



Nové lokace:

Minulost v plamenech ⑨8 (D-18),

Dozvuky ⑨9 (B-16),

Věci se dávají do pohybu ⑩0 (E-9),

Zahalená krypta ⑩1 (K-9)

Odměny:

Každému 10 zlatáků

Přidejte do balíčku karty událostí

ve městě 88, 89 a 90.

Oddíl 08


Život brát a život dávat:

Bohužel jste nestihli včas pomoci jedné z valrathek a musíte sledovat, jak umírá přímo před vašimi očima. Než vydechne naposledy, přiskočí k ní jedem z kultistů, vytáhne ampulku červené tekutiny a vylije ji na valrathku. Tekutina se mísí s krví a proniká ženě do těla.

Namísto toho, aby zemřela, její rudá kůže ztmavne. Rohy jí značně povyroستou a na špičce prudce mrskajícího ocasu se objeví ostré ostny. Oči se jí podlijí krví a zaplanou nezvladatelným vztekem. Rázem vyskočí na nohy, dočista smyslu zbavená, připravena rozsápat kohokoli, kdo se jí postaví do cesty.

„Takové rysy jsem u valrathů viděla naposledy za Války démonů!“ volá Cassandra. „Ať už je v těch ampulích cokoli, mění je to na divoká stvoření, jako to kdysi dělal Chmur!“

Zvláštní pravidla:

Umístěte jednu elitní valrathskou fúrii na pole právě zabitého obyvatele. Od této chvíle, kdykoli je zabit obyvateľ , nahradte ho jednou běžnou valrathskou fúrii.

Valrathké fúrie se aktivují až v kole následujícím po jejich vyvolání. Jsou vaším nepřitelem a pro všechny typy nestvůr spojencem.



Valrathská fúrie

Oddíl 13

Ashtarova svatyně:

Vejdete do malé svatyně zasvěcené starodávnému bohu veselí, bujaré společnosti a znovuzrození, Ashtarovi. Na dvou velkých oltářích v zadní části místnosti leží ohořelé zbytky oslavných ohňů a potrhané dekorace. Středobodem obou oltářů jsou velké drahokamy nabité mocí živelů. Naneštěstí vám v cestě stojí velká socha Ashtara. Ruce má rozpažené tak, že se dotýká zdi, které ji obklopují. Při bližším pohledu si všimnete, že v místě, kam ukazuje prst sochy, jsou vyryté další runy.

𐌆𐌗𐌚𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗 𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗 𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗
𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗 𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗 𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗
𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗 𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗 𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗
𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗 𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗 𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗
𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗 𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗𐌗

Chcete si nápis prohlédnout zblízka, ale vtom socha ožívne a začne čerpat moc z oltářů. Navíc se z podlahy vynoří další obranné mechanismy.

Zoláštní pravidla:

Savvasský ohněstrůjce je vtělením Ashtara.

Jakýkoli hrdina, který stojí vedle oltáře (🔥) nebo (🌿) může během svého tahu obětovat volnou akci, aby vyvolal (🌿) nebo (🔥) není-li daný živel potlačený.



Starodávné dělo



Démon země



Démon plamene



Savvasský ohněstrůjce



Sutiny (2x)



Oltář (2x)



Díl zdi (2x)

Oddíl 14

Pohyblivá podlaha:

Stoupnete na spínač v podlaze a zařízení pod ním se okamžitě spustí. Slyšíte, jak motor nabírá na obrátkách a do trubek se valí voda. Skoro se vám zdá, že celý stroj začíná dýchat. Nejprve pomalu, ale hned záhy obrovským tempem.

Podlaha se vám pod nohama začíná hýbat. Skřípe a vrže. Příšerný řev kovu škrábajícího na kámen vám rve uši. Celá místnost se začne otáčet po směru hodinových ručiček kolem osy skleněného sloupu, dokud nenajde další přednastavenou polohu. Mechanismus pomalu utichá, až je nakonec slyšet jen tiché hučení.

Na zdi se rozsvítí glyfy. Blikají a mění intenzitu světla, skoro jako by se řídily přísným mechanickým hlasem, který na jednou spustí: „Rozhýbali jste stroj, který nedokážete zastavit. Pouze všechny jeho součásti vám ukážou správnou cestu. Jako kyvadlo se musíte pravidelně houpat sem tam, dokud opět neskončíte přímo zde.“

Zoláštní pravidla:

Od této chvíle považujte kamenný sloup (a) za střed kruhu, okolo kterého bude rotovat díl Fla. Pootočte díl Fla po směru hodinových ručiček a umístěte díl Dia, jak je znázorněno. Otevřete dveře (1).

Když kterýkoli z hrdinů ukončí svůj tah na nášlapné desce (b), odstraňte ji z plánu a odstraňte jeden z očíslovaných žetonů vedle počítadla kol.

Navazující oddíly:

Počet žetonů	Nášlapná deska (b)	Nášlapná deska (c)
4	50 na straně 42	46 na straně 40
3	39 na straně 38	71 na straně 48



Živoucí přízrak



Kamenný golem



Poklad (2x)



Nášlapná deska (1x)



Zraňující past (2x)



Voda (3x)



Balvan (1x)



Sarkofág (2x)

Oddíl 22

Rachocení:

Stoupnete na spínač v podlaze a zařízení pod ním začne hlasitě rachotit. Slyšíte, jak motor nabírá na obrátkách a do trubek se valí voda. Skoro se vám zdá, že celý stroj začíná pomalu dýchat. Nejprve pomalu, ale hned vzápětí obrovským tempem.

Podlaha se vám pod nohama začíná hýbat. Skřípe a vrže. Příšerný řev kovu škrábajícího na kámen vám rve uši. Celá místnost se začne otáčet proti směru hodinových ručiček kolem osy skleněného sloupu, dokud nenajde další

přednastavenou polohu. Mechanismus pomalu utichne, až je nakonec slyšet jen tiché hučení.

Na zdi se rozsvítí glyfy. Blikají a mění intenzitu světla, skoro jako by se řídily přísným mechanickým hlasem, který najednou spustí: „Rozhýbali jste stroj, který nedokážete zastavit. Pouze všechny jeho součásti vám ukáží správnou cestu. Dvakrát se vydejte do budoucnosti a pak se vrátíte do přítomnosti, jinak se nedožijete příští hodiny.“

díl F1a. Pootočte díl F1a v proti směru hodinových ručiček a umístěte díl B3b tak, jak je znázorněno. Otevřete dveře 1

Když kterýkoli z hrdinů ukončí svůj tah na nášlapné desce 1 odstraňte ji z plánu a odstraňte jeden z očíslovaných žetonů vedle počítačidla kol.

Navazující oddíly:

Počet žetonů	Nášlapná deska b	Nášlapná deska c
4	39 na straně 38	71 na straně 48
3	50 na straně 42	46 na straně 40

Zvláštní pravidla:

Od této chvíle považujte kamenný sloup **a** za střed kruhu, okolo kterého bude rotovat



Živoucí přízrak



Nášlapná deska (1x)



Znehybňující past (2x)



Zraňující past (1x)



Balvan (1x)



Veliké balvany (1x)



Oddíl 23

Úzký trezor:

Na sever od vás se otevírá malá místnost. Ven se valí nespočet ožvlých kostí a mrtvol. Za další tabulkou obsidiánu spatříte lesklou hromádku.

„Tam bude určitě něco velice cenného,“ poznamená Cassandra. „Měla bych to tam prohledat.“ Sami se k hromádce stejně nemůžete dostat, takže rádi vyhovíte jejímu přání.

Rytina na truhle:

KKK7Π-ΛΒ Π9ΔΥ7 Π-ΔΠ9 Uβ-Λ, KK9U7Δ
 ΛβKK9Υ9ΥK-ΔSβΥK V9S7KK Πβ UΠZΥ Δ7S
 ΥΔΔΠ7K9 ΔX7-ΔβK9. ΠV9ΔΔ Π 9ΠZU7AKU
 ΠΔΠ9Υ9ΥK-ΔSβΥ7U VΔZY Π-Δ9ΔV7Δ-Δ7 UΔKΔXΔ.

Na spodku truhly jsou vyryté další symboly. Ty dvě rytiny spolu určitě nějak souvisí. Společně určitě otevrou číselný zámek.



Živoucí kostra



Živoucí mrtvola



Poklad (1x)



Obsidián (1x)

Zvláštní pravidla:

Otevřete dveře **e**.

Poklad v této místnosti není cílový poklad a navíc je zamčený a nedá se otevřít, pokud hrdina, který se ho snaží ukořistit, neuhodne správnou kombinaci ukrytou v runovém nápisu, jež ho odkáže na příslušný oddíl. Pokud hrdina hádá špatně, utrpí stejné zranění jako by spustil zraňující past a zároveň se otráví ******. Pro další pokus je třeba vyhodnotit další akci, která by ukořistění pokladu umožnila.

⊗ Π7Π-Λ β Δ7ΠSΔ Π7ΠU
 7 Π7U7-Δ ⊗ 9ΠU ⊗ ⊗ ΔXβ

Oddíl 24

Otrávený hvozď:

Před závojem mezi sférami na okamžik zaváháte. Cítíte příšerný zápach hniloby, ale přemůžete se a zjevíte se v pralese, kde uvadl i poslední lístek. Cosi vysálo ze všech rostlin životní energii. Skrz seschlé liány vidíte oltář, na kterém stojí zelená koule na podstavci z černých úponků.

Vaši pozornost ale rychle odvedou mohutné postavy démonů země, kteří z vaší přítomnosti nejsou nikterak potěšeni. Cestu k cíli si musíte prosekát.

Zolaštní pravidla:

Oltář hniloby (P) má (H x 2) + ÚS + 4 bodů zdraví. Pokud aestherská věštkyně ukončí svůj tah vedle oltáře, oltář je zničen. Jakmile je oltář zničen, nezjeví se v kolech, ve kterých by se normálně zjevil, žádný démon země.



Démon země

Trní (4x)



Temná chodba (1x)



Oltář (1x)

Oddíl 26

Tajná knihovna:

Proklouznete tajnými dveřmi a vstoupíte do malé soukromé knihovny. Kromě mnoha starých knih si povšimnete prosklené vitríny plné křehkých součástek nějakého mechanismu. Než si je stačíte pořádně prohlédnout, cosi vám pod nohama začne cvakat a z podlahy se vysune několik obranných strojů. Majitel laboratoře si rozhodně nepřál, aby se právě do této místnosti dostali nezvaní hosté.

Cíl scénáře:

Jakmile ukořistíte cílový poklad, přečtete oddíl 80 na straně 50.



Stardávné dělo



Poklad (1x)



Knihovna (2x)

Oddíl 27

Vědění je moc 2/4 :

Řekla bych, že už začínám chápat machinace a intriky zkaženosti," řekne Cassandra poté, co poněkolkáté prošla veškeré vámi nashromážděné informace. „Možná, že bychom mohli konečně zhatit alespoň některé z jejích plánů. Ale musíme být i nadále ostrážiti. Zdaleka jsme se ještě nesetkali se všemi přísluhovači zkaženosti a nejspíš nás čekají ještě mnohem horší nástrahy.“

Kassandra položí na stůl starý atlas z Pokladnice vědění a začne kroužkovat různá místa na mapě. S každou další značkou na mapě ve vás roste pocit, že vaše pátrání mělo alespoň nějaký výsledek.

Kassandra se posadí a přemýšlí o všem, co jste dosud společně prožili a viděli. Nakonec upadne do transu a začne rychle drmolit.

„Hořící plachty jsou znamením křišťálových svitků. Plameny pohřbí jejich popel na dně moře. Spaste pravdu, neboť tajemství z východu nesmí být ztracena. Vydejte se tam, odkud pocházejí a ptejte se (102). Avšak... možná bude potřeba brázdřit jinou osu. V minulosti byl odcizen důležitý předmět. Pokud bude navrácen tam, kam náleží, odhalí nové znalosti přítomnosti (103).“

„Prázdnota však nebude jen tiše přihlížet. Její moc láka slabomyslné duše ochotné jí sloužit, takové, které se nechají snadno pokřivit. Jedině zklidnění chaosu sfér zastaví blížící se

Oddíl 25

Epilog (99) :

Dnes zemřelo mnoho nevinných, a jak se později ukázalo, nešlo o ojedinělý incident. Cassandra nepředvíдалa tak veliký rozsah zkaženosti a po celém městě došlo k masakrům valrathské populace a jejich následné proměně v divoké stvůry. Zjevně šlo o dobře promyšlený útok. A i když jste nemohli zabránit celé tragédii, nemůžete se zbavit pocitu, že šlo udělat víc.

Kassandrou dnešní krveprolití viditelně otrásl. „Tak příšerný sled událostí jsem nepředvíдалa. Nejenomže se kultisté snaží navázat na dílo Chmuru, ale když vidím, jakou silou dokázali zaútočit na celé město... Obávám se, že čerpají moc z nové trhliny mezi sférami. Myslím, že je na čase, abychom tuto možnost probrali s Hail.“ Zarazíte se a tázavě se na Kassandru zahledíte. Ta se zhluboka nadechne. „Ano, Hail a já... se známe. Co nejdřív bychom měli zajít ke Křivé hnatě (104).“

Nová lokace:

Otevřená rána (104) (J-3)

Globální úspěch:

Vědění je moc
(Pokud je toto druhý získaný úspěch „Vědění je moc“, přečtete oddíl 27 níže.)

Odměny:

Každému 5 zlatáků
Nákres „Malého protijedu“ (předmět 153)

hordy (104), ačkoli jeho vliv už je možná patrný úplně všude (105).“

„A neopomeňte stroj, jež zapříčinil Zvrat. Sesbírejte jeho součástky, vraťte se po stopách a napravte chyby minulosti (106) (107).“

„A konečně... události Války démonů jsou zahaleny tajemstvím. Staňte se svědky krveprolití a uče se od mrtvých (108). Ztracená láska je možná jedinou nadějí na přehrazení potoků krve (109).“

Odměna:

Přidejte do balíčku karty událostí za trhlinou II až 15.

Oddíl 28

Medvěd jako drak:

Rozrazíte dveře menší chatrče na jižním břehu a očividně vyrušíte skupinku kultistů při nějakém experimentu. Uprostřed skrumáže stojí mohutný valrath sehnutý nad hromadou nákresů a plánů. Když vtrhnete dovnitř, s klidem se na vás otočí. Ostatní kultisté tasí zbraně, ale on jen sáhne po jakési lahvičce, vytáhne zátku a jedním lokem si nalije obsah do chřtánu.

S údivem sledujete, co následuje a tuhne vám krev v žilách. Valrathovo svalstvo začne otékat a růst, až mu rozerve šaty. Na kůži mu vyraší srst a šupiny. Ruce se mu promění v pařáty. Tvář má staženou bolestí, ale po chvíli už se ani nedá hovořit o tváři, protože jeho rysy se pomalu promění v mordu plnou ostrých zubů.

A když už si myslíte, že je proměna dokonána, vyraší se mu ze zad plazí ocas a z lopatek se stane pár kožených křídel.

Zvláštní pravidla:

Otevřete oboje dveře **2**

Elitní jeskynní medvěd je medvědo-dračí zrůda. Má $(Z \times H)/2$ bodů zdraví (zaokrouhleno nahoru), kde Z představuje běžnou hodnotu zdraví elitního jeskynního medvě-

da. Je imunní vůči znehybnění **1**, odzbrojení **1** a omráčení **1**. Navíc má schopnost létat **1**.

Místo použití všech karet schopností jeskynního medvěda použijete jen ty s iniciativou 03, 14, 61 a 80. Ty zamíchejte dohromady s kartami schopností drásajícího draka, které mají iniciativu 12, 13, 25 a 59.



Oddíl 29

Poklidná stezka:

Nestvůry chrání nějaká neznámá síla. Nemůžeš jim čelit, a tak utíkáš. Běžíš zpátky po stezce, která tě dovedla až na meditační bod. Naneštěstí pro tebe, cesta zpátky už nebude tak jednoduchá. Před tebou se objevují další valrathové a krvelačně na tebe zírají se sekýrami v rukou.

Zvláštní pravidla:

Jakmile otevřete dveře **2** přečtěte oddíl 73 na straně 49.



Oddíl 30

Pečeť přitažlivosti:

Sotva vejdete do místnosti, máte zvláštní pocit. Jako by vás něco lákalo dál a táhlo vaše těla i myslí dovnitř. Díváte se na strop a vidíte soustředné kruhy z krystalů, které pulsují pravidelným světlem a přitahují vaši pozornost k jejich středu, kde je umístěna zářící bílá pečeť.

Ze všech sil vzdorujete přitažlivé moci pečeti a připravujete se na souboj s kostlivci a dalšími podivnými stvůrami vylézajícími z temnot.

Zvláštní pravidla:

Není-li pečeť **a** v této místnosti zničená, provede každá nestvůra v této místnosti, která utrpí zranění z útoku (a není při tom zabita), „Přitažení **2**“, jehož cílem je útočník.



Oddíl 31

Pohyblivé zdi: Zvláštní pravidla:

Otočte očíslované žetony na dveřích **2**, **3**, **4** a **9**

Železné zdi přesuňte následovně:

- a1** na pozici **q**
- a2** na pozici **o**
- a3** na pozici **r**
- a5** na pozici **t**

Všechny ostatní přesuňte na původní pozice.

Oddíl 32

Hořící karavela:

Sotva naskočíte na palubu, všimnete si, že plameny tu zjevně šírají dřevo už delší dobu a z hořící lodi se stalo proklatě nebezpečné místo. Nájezdníci bezohledně dmýchají plameny a živí je jakýmkoli kouskem papíru, který na lodi najdou. Loď nevyhnutelně půjde ke dnu a jestli vás nemá potkat stejný osud, musíte si pospíšet.

Zoláštňní pravidla:

Otevřete dveře (2) (pokud jsou zavřené).



Zbojnická lučštnice



Zbojnická hlídka



Plivající drak



Poklad (1x)



Žhavé uhlíky (1x)



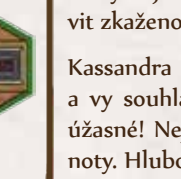
Žhavé uhlíky (2x)



Kamenný sloup (3x)



Knihovna (1x)



Díl zdi (2x)

Oddíl 34

Ledová jeskyně:

Jakmile se přiblížíte k vířící trhlině v časoprostoru, sevře vás palčivý mráz. Ani na vteřinu nepochybujete o tom, že tam na vás čekají další démoni mrazu. Ale jiná možnost není. Musíte proniknout do jejich sféry.

Na opačné straně vás přivítá závan ledového větru. Ocítáte se v jeskyni pokryté černým ledem a zmrzlými krápníky. Stojí tu další oltář: ledový útvar s modrou koulí, uvnitř které se bez ustání přeskupují zářící úlomky krystalů.

Zoláštňní pravidla:

Oltář sněhových bouří (f) má (H x 2) + ÚS bodů zdraví, odvetu (2) s dosahem (3). Pokud aestherská věštkyně ukončí svůj tah vedle oltáře, oltář je zničen. Jakmile je oltář zničen, nezjeví se v kolech, ve kterých by se normálně zjevil, žádný démon mrazu.



Démon mrazu



Krystal (2x)



Stalagmit (2x)



Oltář (1x)



Temná chodba (1x)

Na začátku každého kola umístěte vedle lodi (b) 2 žetony zranění namísto 1.

Dokud má loď (b) méně než 12 žetonů zranění, může jakýkoli hrdina, který stojí vedle knihovny (f), provést akci „Kořist“ nebo se vzdát vyhodnocení své spodní schopnosti (a místo toho odhodit jednu kartu), aby zachránil cestovní záznamy.

Jakýkoli hrdina, který stojí vedle žhavých uhlíků (g), se může vzdát vyhodnocení své horní schopnosti (a místo toho odhodit jednu kartu) a odstranit vědro s vodou ze své desky hrdiny, aby odstranil 8 - H žetonů zranění z lodi (b).

Oddíl 33

Skrz portál:

Když si představíte zoufalého a rozruženého majitele Spícího lva, napadne vás, že možná bude rozumnější vydat se novým portálem za aestherkou. Na opačné straně stanete ve velké kouli vznášející se mezi hvězdami. Je to dechberoucí pohled.

„Vítejte,“ usměje se aestherka. „Odpusťte, že jsem se hned nepřestavila. Jmenuji se Cassandra. Během svých cest jsem přišla na to, že v nekonečném chaosu reality se pravidelně opakují jisté vzorce. Pokud si takových vzorců všimnete, zdánlivá nahodilost vesmíru je rázem docela předvídatelná. Možná by se mohlo zdát, že vidím do budoucnosti, ale jde o pouhou spojitost mezi příčinou a následkem.“

Kassandra se pomalu prochází a letmo se dotýká nejrůznějších předmětů. „Před mnoha staletími, když jsem plně ovládla své schopnosti, jsem si uvědomila, že Chmur ještě zdaleka neskončil s pustošením této sféry. Proto jsme se spolu s ostatními rozhodli, že ho zastavíme. Neuspěli jsme a já byla od té doby uvězněna a odsouzena sledovat úspěch plánů zkaženosti, aniž bych jim mohla zabránit. Až dodnes.“

Na vteřinku zaváhá. „Takže...víte, neříká se mi to lehko a chápu, že jsem toho na vás vychrlila už dost, ale... potřebuji vaši pomoc. Podařilo se vám uspět tam, kde jsem já selhala. Ale skutečný boj teprve začíná. My...já... musím zastavit zkaženost jednou provždy.“

Kassandra se na vás podívá s nadějí v očích a vy souhlasně pokýváte hlavou. „Ach, to je úžasné! Nejprve se musíme vydat do Prázdnoty. Hluboko pod troskami tam je pohřbena rozsáhlá sbírka Bastianových spisů. Budeme potřebovat mnohé z nich, jestli máme odhalit přesné plány zkaženosti a zhatit je (97).“

Chystáte se namítnout, že to je nemožné, ale Kassandra očekává vaši odpověď. „Já vím, že Bděli trosky obklíčili, ale mám vlastní způsoby cestování. Mohu nás přenést prakticky kamkoli... ačkoli se možná zprvu ocitneme někde jinde, tak buďte shovívaví. Cestování napříč nekonečnem není jednoduchá záležitost.“

Nová pravidla:

Oddělte karty události za trhlinou 01 až 10 od zbytku karet a poté je zamíchejte, abyste vytvořili balíček událostí za trhlinou.

Kdykoli má scénář v návaznosti uvedeno „Cesta sférami“, musíte vyhodnotit událost za trhlinou místo události na cestách.

Pojmenujte aestherskou věštkyni „Kassandra“.

Nová lokace:

Zapovězené znalosti (97) (A-17)

Oddíl 38

Epilog (96):

Konečně se vám podaří zničit poslední ol-tář a vypořádáte se ven z portálu zpátky do zpusťoseného výčepu U Spícího lva. Záhadná aestherka spěšně zapečetí trhliny mezi sférami, zatímco vy se zoufale pokoušíte uklidit trosky v lokále.

„Ani nevím, jak vám mám poděkovat,“ říká. „Měla jsem tušit, že jakmile uprchnu z žaláře, nevyhnutelně na sebe přivolám hněv svých vězňitelů. Ovšem teď, když se nám podařilo zničit zdroje jejich síly, měli bychom být alespoň nakrátko v bezpečí.“

Zíráte na ni s čirým údivem. „Už dlouho sleduji vaše tažení proti zploucencům zkaženosti. Ba co víc, právě vaše pokolení Chmuru vedla k mému osvobození. Ale to už zase předbím.“ Z pouhé zmínky toho příšerného jména vám tuhne krev v žilách. Kdo vlastně je tahle osoba?

„O historii aestherů ještě mnohé nevíte,“ pokračuje aestherka. „Dokonce je zakázáno, abych vám o většině naší minulosti cokoli řekla, ale žijeme v těžké době a já zoufale potřebuji pomoc. Viděla jsem, co přijde...“

Aestherka se na nějaký čas odmlčí a stojí s prázdným výrazem ve tváři. Jakmile znovu promluví, zdá se, jako by jí slova nevycházela z úst, ale odkudsi mimo tělo. „Na místě, jež nazýváte Prázdnotou, stála kdysi veliká věž. Bastian ji postavil jako útočiště pro ty z nás, jež se pokoušeli překonat hranice vlastních znalostí a chápání. Když nastal Zvrat, právě zde se usídlil Chmur a věž spolu se všemi obyvateli se rozptýlila do nejrůznějších zákoutí nekonečna.“

„Ti z nás, kdo přežili, a kterým se podařilo znovu najít podobu vlastních těl a myšlenek, se stali aesthery, věčnými poutníky bez domova. Vrátili jsme se do této sféry, ale ne-

mohli jsme sledovat zkázu, kterou s sebou přinesl Chmur. Přisahal jsem, že Bastianovy činy zůstanou navždy zapomenuty. Pak se každý z nás vydal vlastní cestou.“

Aestherka se vmžiku probere a pohlédne na vás. „Ale pojďme raději na klidnější místo. Tam vám vše vysvětlím.“

Otočí se a otevře portál.

Globální úspěch:

Skrz portál
(přečtěte si oddíl 33 na straně 36)
Přidejte do balíčku událostí ve městě
a na cestách karty č. 82.

Odměna:

Každému 10 zkušeností

Oddíl 39

Další otočka:

Stoupnete si na tlakový spínač a chodba se začne pohybovat. Cítíte, že místnost opsala celý kruh, než se dostala do další přednastavené pozice. Nejste si úplně jistí, jestli to je správně, nebo jestli to věští něco zlého.

Během otáčky se znovu vrátí přísný hlas. „Stagnace pokroku je nesnesitelné utrpení. Jak se můžeme spokojit s vědomostmi jediného vesmíru? Vystoupali jsme do nejvyšších výšin a dosáhli nehlubší hlubiny, a mým kolegům jako by to stačilo. Teď jen sedí, ukájejí se potěšením hmotného světa a pomalu přicházejí o chuť objevovat nepoznané. Ale já budu mít všechno. Hádky tohoto světa mi nestačí, já prahnu po otázkách jiných sfér. Cosi zpoza hranic našich vědomostí mě k sobě volá.“

Ocitnete se v dlouhé chodbě, která zřejmě kdysi sloužila jako vstupní hala celého komplexu. Teď je ovšem skoro celá pohřbená pod sutinami a kamením. Spínač poblíž dveří našťastí vypadá nepoškozeně.

Naneštěstí v provozu zůstaly i mechanické obranné systémy. Jejich hlavně se okamžitě namíří proti vám.

Zolaštní pravidla:

Pootoče díl Fia a umístěte díl lib tak, jak je znázorněno. Otevřete dveře 1

Když kterýkoli z hrdinů ukončí svůj tah na nášlapné desce 9, odstraňte ji z plánu a odstraňte jeden z očíslovaných žetonů vedle počítadla kol.

Navazující oddíly:

Počet žetonů	Nášlapná deska 6	Nášlapná deska 7
4	57 na straně 43	113 na straně 60
3	54 na straně 43	70 na straně 47
2	77 na straně 49	02 na straně 27
1	74 na straně 49	70 na straně 47
0	02 na straně 27	109 na straně 59



Oddíl 50

Pomalá otočka:

Tlakový spínač se zanoří do podlahy a stroj opět ožije. Tentokrát ovšem trvá otáčka celou věčnost. Netrpělivě se opíráte o zed'.

V chodbě opět zazní onen známý hlas. „Klid je vzácnost, které se nám nedostává. Neustále u nás někdo žadoní a chce další a další výsledky. Vždyť pracovala ve dne v noci, jen aby splnila vaše přání. Pracovala tak horlivě, skoro umdlěla vyčerpáním, až nakonec opominu-

la zásadní maličkost a přišla o život. Nebyla to její vina, ale vaše.“

Zolaštní pravidla:

Pootočte díl Fla a umístěte díl B2b tak, jak je znázorněno. Otevřete dveře 1

Ukončí-li kterýkoli z hrdinů svůj tah na nášlapné desce f, odstraňte ji z plnu a odstraňte jeden z očíslovaných žetonů vedle počítačla kol.



Živoucí přizrak



Nášlapná deska (1x)



Znehybňující past (1x)



Zraňující past (2x)



Balvan (1x)



Veliké balvany (1x)



Navazující oddíly:

Počet žetonů	Nášlapná deska f	Nášlapná deska c
4	70 na straně 47	77 na straně 49
3	02 na straně 27	74 na straně 49
2	109 na straně 59	57 na straně 43
1	74 na straně 49	113 na straně 60
0	113 na straně 60	54 na straně 43

Oddíl 51

Epilog (115):

Zkaženost už je skoro poražena. „Ted'! Srazte ji na zem!“ volá Cassandra.

Z posledních zbytků sil zaútočíte na zkaženost. Chapadla se rozplynou a jádro zkaženosti padne a zem s hlasitým zaduněním. Z oltářů vystřelí proudy éterické energie a ovinou se kolem bez tvarého stvoření jako řetězy. Cassandra vytvoří čarovnou síť zářivě modrých provazů, kterou spustí na zkaženost a prováže ji s planoucími svazky energie.

Zkaženost se zoufale pokouší uniknout, a tak do sebe nasává poslední zbytky sil, včetně svých přísluhovačů. Aestheři i valrathové jeden po druhém mizí v pulzujícím stínu.

Ale nestačí to. Čarovná pouta náporu odolávají. Zkaženost slábne a zmenšuje se, a všechna její síla mizí. Konečně je poražena.

Vaše radost ale trvá jen chvíli. Kamenná plošina, na které stojíte, se začne rozpadat. Jednotlivé úlomky mizí v hlubinách prokleté sféry, jež vás obklopuje. Až teď vám dojde, že jste tuto dimenzi trvale odřízli od všech ostatních, a že konec zkaženosti tedy bude znamenat konec i pro vás. Kassandřina honba za zničením

zkaženosti vás natolik pohltila, že jste vůbec nepomysleli na to, co bude dál. A Cassandra nejspíš také ne.

„Na co čekáte?“ volá Cassandra a pokouší se překřičet kakofonii bortících se kamenů. Ukazuje na slábnoucí portál přímo vedle sebe. „Otevřela jsem ho, než jsem to tady celé zapčetila, ale moc dlouho nevydrží! Honem!“

Sprintujete k portálu a skáчете přes praskliny a průrvy mezi kamennými plošinami. Cassandra proskočí portálem a vy jste jí v patách. Do portálu vběhnete úplně v poslední možné chvíli.

Vesmírné nekonečno se před vašimi očima kroutí až do chvíle, kdy s těžkým žuchnutím přistanete na dřevěné, pivem nasáklé podlaze. Bolí vás celé tělo a není divu, při pádu jste přerazili několik železných řetězů.

„Přesně tam, kde to celé začalo,“ ozve se kdesi nad vámi Kassandřin jemný hlas. Převalíte se na záda a rozhlédnete se. Je to tak. Přestože pořád nemůžete uvěřit tomu, co se právě stalo, kolem vás jsou známé tváře štamgastů U Spícího lva. Cassandra vám podá ruku a pomůže vám vstát.

„Nemůžu tomu uvěřit. Dokázali jsme to!“ řekne a usměje se.

„Chápu, měla bych vidět do budoucnosti, ale to, co se nám tam povedlo, to bylo... to bylo

naprosto mimo veškeré chápání. Vlastně to byl zázrak!“

Objednáte si u hostinského rundu pití a s pocitem zadostiučinění usedáte kolem stolu. Ale Cassandra se nezdá příliš nadšená. Posmutněle stojí opodál.

„Za všechno, co jste udělali, vám patří můj nejvřelejší dík,“ začne, „ale obávám se, že tady se naše cesty rozcházejí. Od tohoto bodu už nejsou naše budoucnosti provázané, a já bych se měla vydat za někým, kdo na mě čeká až příliš dlouho.“

Kassandra ještě na okamžik zaváhá, ale pak lusknutím prstu přivolá poslední portál. „Užijte si pití,“ řekne a projde portálem.

Užijete si ho. U Velkého dubu, užijete si jej jako nikdy dřív.

Globální úspěch:

Přerušené vazby
Přidejte do balíčků událostí ve městě a na cestách karty č. 83.

Odměny:

Reputace +3
Blahobyt +1
Aestherská věštkyně odchází na odpočinek.

Oddíl 58

Epilog (109):

Usmířit dvě armády, jež pojí tak temná minulost, není žádná procházka růžovým sadem, ale udělali jste, co šlo. Nakonec dorazili velitelé a učinili přítrž nastalému zmatku. Přeživší vojáci blekotají cosi o průsvitných postavách v mlze, které je provokovaly k boji.

„Takže vliv zkaženosti je patrný i zde,“ řekne Cassandra. „Proč mě to vůbec nepřekvapuje?“

Pokud jste získali úspěch „Pomoc Xangrothovi“ (družina), přečtěte: „No to mě podržte! Nečekal bych, že tady potkám zrovna tyhle krvežíznivý bestie! Jak se daří?“ přistoupí k vám rozesmátý Xangroth. Od vašeho posledního setkání mu na těle přibýlo mnoho jizev. „Jo, dlouhý léta války ke mně nebyly úplně přívětivé. Ale zato vy jste se nezměnili ani trošičku!“

Zeptáte se ho na setkání s Naaretem a Xangrothova tvář potemní. „Musím přiznat, že mi ukázal úplně nový pohled na svět. Jestli se má náš lid někdy povznést nad svoji temnou minulost, musíme se jí postavit tváří v tvář. Co se vašeho přítele týče, ten odešel se svými druhy. Ale nezdálo se mi, že by z toho byl moc nadšený.“

Pokud jste získali úspěch „Pomoc Diamara“ (družina), přečtěte: „Zase vy?!“ Rozzouřeně k vám připochoduje po zuby ozbrojená Diamara. „Už zase se motáte do mých záležitostí? Co tady pohledáváte?“

Snažíte se co nejlépe vysvětlit důvod i podivné okolnosti vaší přítomnosti. Mezi řečí se Diamary zeptáte na setkání s Naaretem.

„Doufám, že jeho slova učiní válce přítrž,“ řekne Diamara. „Musíme s valrathy najít společnou řeč, jinak se navzájem úplně zničíme. Váš přítel se významně zasadil o naši přítomnost na tomto jednání. Byla bych ráda, kdyby s námi odjel do Bělodubiny, ale nebyl sám a přestože nerad, nakonec odešel se svými druhy. Vypařil se stejně, jako se objevil.“

V ostatních případech přečtěte: Srdečně pozdravíte velitele obou stran a ptáte se jich, kam se poděl Naaret. „Sotva dokončil svůj proslov, objevili se další zástupci jeho lidu. Neslyšeli jsme, o čem hovoří, ale rozhodně došlo k hádce. Někam s nimi zmizel. Vypadal velice rozrušeně.“

Vždy přečtěte: „Další zkažení aestheri!“ řekne znepokojeně Cassandra. „Odešel s nimi v klidu, aby se vyhnul dalšímu krveprolití. Ať už ho odvedli kamkoli, musíme je následovat. A myslím, že vím, jak to uděláme 113.“

Nová lokace:

Ztracen v předivu 113 (H-16)

Odměny:

Každému 10 zkušeností.
„Ochranný přívěsek“ (předmět 052)

Oddíl 59

Epilog (98):

Na chvíli si oddychnete a sledujete hořící karavelu, jak se v oblaku dýmu pomalu potápí na dno Zátoky obchodníků. Nepodařilo se vám zachránit cestovní záznamy, ale alespoň máte jeden ze spisů.

Kassandra jej rychle rozvine a prohlíží si jeho obsah. V dokumentu jsou zaznamenány všechny obchodní styky orchidů s ostatními rasami, jejich spolupráce s quatryly v obchodních uzlech, a všechny nedávné dodávky zboží do Gloomhavenu, z nichž většina pocházela z důležitého přístavu na opačné straně Mlžného moře, zvaného Velcyll. Jde o věhlasné sídlo, kde se obchoduje nejen se zbožím, ale také s informacemi a tajemstvími. Asi ani není potřeba zdůrazňovat, že takové místo by nepochybně stálo za krátkou návštěvu 102.

Nová lokace:

Tržnice tajemství 102 (M-19)

Globální úspěch:

Vědění je moc
(Pokud je toto druhý získaný úspěch „Vědění je moc“, přečtěte oddíl 27 na straně 34.)

Odměny:

Každému 5 zlatáků
Reputace +1

Oddíl 60

Pečeť odporu:

Vstoupíte do tunelu, když se vám nad hlavou rozvibrují zářící krystalické žilky. Frekvence vibrací je zprvu jen znepokojivá, ale po chvíli vám jejich nápor začne drtit lebky. Ztrácíte rovnováhu a svět kolem vás přestává dávat smysl. Máte pocit, že i sebemenší dotek by vás odpálil někam do neznáma.

Vibrace vycházejí z jediného bodu: čarovné pečeti zářící bílým světlem. Zjevně vám má zabránit v tom, abyste pokračovali být jen o krok dál.

Zoláštní pravidla:

Otevřete dveře 2 (jsou-li zavřené).

Není-li pečeť a v této místnosti zničená, provede každá nestvůra v této místnosti, která utrpí zranění z útoku útoku (a není při tom zabita), „Odstrčení 2“, jehož cílem je útočník.



Živoucí mrtvola



Živoucí přízrak



Skalní sloup (1x)



Sutiny (3x)

Oddíl 64

Zatopené katakomby:

Spínač v podlaze povolí pod vahou balvanu a s cvaknutím se zasune do země. Velké dveře před vámi však zůstávají zavřené. Během pár sekund se začne třást podlaha. Ztratíte rovnováhu a spadnete na zem, přímo do louže hustého tmavého bláta. Přímo vedle vás se ve zdi otevrou tajné dveře vedoucí do podzemí krypty.

V dálce slyšíte tekoucí vodu, ale také tlumené sténání a kvílení. Uprostřed podzemní chodby stojí dva malé sudy přímo v místech, kam stéká dešťová voda z děravého stopu. Příval vody sudy co nevidět odnese.

Zolaštní pravidla:

Umístěte temné chodby **e** tak, jak je znázorněno, aby se propojily obě místnosti.

Na každý dílek vody **f** umístěte jeden sud. Počínaje příštím kolem na konci každého kola posuňte oba sudy o dvě pole dále po vodě směrem k vodnímu dílku **g**. Sudy se mohou pohybovat skrz pole, obsazená

bytostmi, ale nemohou na obsazeném poli ukončit svůj pohyb. Jakmile se jakýkoli sud dostane na vodní dílek **g**, odstraňte ho z plánu.“

Nachází-li se kterýkoli z hrdinů na poli soustředícím se sudem, může pomocí akce kořist tento sud odstranit z herního plánu, a získat tak 3 žetony mincí.

Živoucí mrtvoly ignorují efekty náročného terénu.

Navazující oddíly:

Jakmile kterýkoli z hrdinů otevře dveře **2**, přečtěte oddíl 72 na straně 48.



Oddíl 65

Epilog (Újzva):

Elham na vás zírá s vytřeštěnými očima, když mu zasazujete smrtelnou ránu. Z jeho úst vyjde tichoučké zašeptání, načež se Elham pomalu rozpadne na jemný bílý popel. Máte pocit, že jste jej očistili od všech hříchů.

Ozve se hrom, černé zdi se rozechvějí a cihlu po cihle se promění na stěny z běloskvoucího mramoru. Střechu věže odvane vítr a odhalí noční oblohu posetou zářícími souhvězdími. Alespoň jedna část tohoto místa si zachovala prapůvodní krásu.

Jakmile se pokocháte nádherou nad vámi, obrátíte své zraky zpátky do věže a do místnosti, ve které stojíte. Spatříte podstavec, na kterém leží kamenná destička. Rozzáří se stejnými nápisy, jako byly ty, které vás provedly celou věží.

„Budiž vám všem požehnáno za to, že jste toto místo zbavili mých hříchů. Pouhá slova díky nikdy nemohou oplatit vaše služby, a tak vám svěřuji obsah své pokladnice. A myslím, že hvězdy vám všem pošlou své vlastní poděkování.“

Jakmile nápis pohasne, ozve se vám v uších jemné hučení. Opět pohlédnete nahoru na nebe, kde teď hvězdy hrají rozmanitými barvami, zvýrazňujícími souhvězdí běžně používaná k měření času. Nejjasněji září právě ta, v jejíchž znamení jste se narodili. Světlo stále sílí a vy cítíte, jak vám tělem prostupuje proud energie a naplňuje vás obrovskou silou.

Věž za sebou jednou pro vždy zapečetíte, a vyrazíte dál naplnění odhodláním.

Úspěch družiny:

Krása ve svobodě

Odměny:

Každému 15 zlatáků

Každému 1 ✓

Všichni hrdinové si mohou přidat jednu novou kartu svého povolání do zásoby odemčených karet. Tato karta musí mít stejnou nebo nižší úroveň, než je hrdinova aktuální úroveň minus 2.

Oddíl 66

Zatrpklý smích:

S podlým úšklebkem se smrtec přímo před vašimi očima rozplyne v dým, aby se znovu objevil na opačném konci uličky. Většina ran se mu zahojila a na tváři mu zůstal povýšený úsměv. „Ach, ty zmatené jehně... pořád si myslíš, že můžeš

skolit lovce. Pochopte, že nemáte šanci, pošetili a prchejte před mým hněvem!“

Zolaštní pravidla:

Otevřete dveře **1** (pokud jsou zavřené), a přečtěte oddíl 67 na následující stránce (pokud jste ho ještě nečetli).

Teleportujte **☠** smrtce na **b** (nebo na nejbližší prázdné pole). Odstraní všechny své

negativní stavy a vyléčí si polovinu své maximální hodnoty zdraví (zaokrouhleno nahoru). Získává navíc obranu **1** a přičítá si +1 ke všem svým útokům **✦**. Smrtcovo zdraví stále nemůže klesnout pod 1.

Navazující oddíly:

Je-li někdy smrtcovo zdraví znovu sníženo na 1, přečtěte oddíl 128 na straně 64.

Oddíl 67

Rozvětvená ulička:



Ocitnete se na křižovatce tří cest. Všechny vedou ke strážnici, ale každá jinudy. Vlevo se kolem celého bloku táhne úzká postranní ulička. Cesta uprostřed vypadá neprůchodně, ale možná tamtudy nějak proklouznete. Nejprímější cesta vede vpravo, přes starý zarostlý park. Ten je známý především jako doupe nechvalně proslulých kriminálních živelů.

Navazující oddíly:

Poprvé, když kterýkoli z hrdinů otevře dveře: **2** přečtete oddíl 81 na straně 51. **3** přečtete oddíl 106 na straně 59.



Fontána
(1x)



Díl zdi
(1x)



Aestherský
zvěd



Černý
rarach



Démon
noci



Poklad
(1x)



Zraňující
past (2x)



Odzbrojující
a prokletá past
(4x)



Voda
(8x)

Oddíl 68

Správné znění příběhu:

Umístíte poslední živel do kondenzátoru. Šestice strojů se rozezní a jejich hučení vytváří harmonickou frekvenci. Všechno nasvědčuje tomu, že jste zvolili správné rozestavení. Uprostřed místnosti se spojují proudy energie a mechanismus vystřelí paprsek světla přímo proti jedné ze zdí. Pod místem, kam dopadl, se začne zvedat podlaha, která tak utvoří schodiště vedoucí ke dveřím, zjevívším se u stropu.

Kassandřiny oči najednou potemní a výraz v její tváři zkamení. Pohltí ji vzpomínky, které jí nepatří, a začne mluvit hlubokým mužským hlasem.

„Ashtare, tvoji moc oslabil a zlomil můj přístroj. Thelijo, divy technologie proměnily tvoji sílu v prach. Nyemo, tady tvůj věčný lov končí. Eliadore, tvé přísně strážené znalosti jsou nyní mé.“

„Jste pouhé mýty z časů dávno minulých. Vznikli jste ze zastaralých představ primitivních myslí. Sebral jsem poslední zbytky vašich sil a použil je k vytvoření svého přístroje. S jeho pomocí jsem rozetnul koloběh dne a noci a dosáhl hvězd.“

„Svá tajemství ukrývám na tomto místě, abych je ochránil před slídivými zraky ostatních. Kéž se rozpadnou na prach, stejně jako váš odkaz.“

Hlas utichne a Cassandra se svalí na podlahu. Zážitek s ní očividně otrásl. Po delší pauze se zmátoří, vstane a řekne jen: „Jdeme...“

Zoláštní pravidla:

Umístěte dílek schodů na **6** a dílek dveří na pole nalevo od nich.

Cíl scénáře se změnil. Otevřete tyto nové dveře, abyste odhalili nový cíl scénáře.

Navazující oddíly:

Jakmile kterýkoli z hrdinů otevře nové dveře, přečtete oddíl 133 na straně 65.

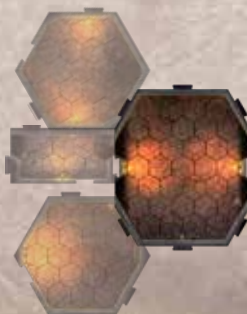
Nový díl plánu:

Ala



Schody (1x)

Plán:



Oddíl 69

Epilog (112):

Pokoušíte se nasměrovat proudy energie a zároveň zapolíte s obrannými mechanismy. Vtom se ale bojové stroje náhle zastaví, jako by jim došla energie. Nejprve si myslíte, že je to past, ale po chvíli zablikají a zhasnou i energetické paprsky. Zdá se, že všechna vaše snaha přišla vniveč.

Kassandra běží k nedalekému ovládacímu panelu, ale nic nezmuže.

„Zásoby energie v budově se vyčerpaly,“ řekne. V jejím hlase je patrné zklamání. „Trvalo nám to moc dlouho. Generátory už se nedají nijak nahodit. Nezbývá nám, než se vrátit za kutilem a sdělit mu špatné zprávy. Všechna práce na sférochodu byla úplně k ničemu.“

Odměny:

25 společných zlatáků
Každému 5 zkušeností
Každému 1 ✓

Oddíl 70:

Pokračujte na oddíl 46 na straně 40.

Oddíl 127


Střežené jesle:

Tato místnost se od ostatních krysáckých nor výrazně odlišuje. Zdi jsou natřené brčálově zelenou barvou a zdobené ornamenty podobajícími se listům kapradin. Podlaha je vystlána silnou vrstvou červených látek a obarvených kožešin, a celou místnost zahřívají zářící koule, ze kterých salá příjemné teplo.


Pak je uvidíte: po podlaze se převalují a plazí mláďata krysáků. Narazili jste na krysí jesle. Z kamenné lavice v koutě vstane stará krysácká babizna a příšerně dlouhými dráby začne škrábat na zeď. Do místnosti okamžitě vpadne hromada rozzuřených krysáků. Za svoje mladé položí život.

Zvláštní pravidla:

Všichni krysáčští zvědi a šamani v této místnosti si v tomto kole přičítají +1 ke všem svým útokům ✂.

Kdykoli je zabit jakýkoli krysácký zvěd nebo šaman odhalený v této místnosti, všichni ostatní krysáčští zvědi a šamani získají posílení .

Navazující oddíly:

Jakmile jakýkoli hrdina ukončí svůj tah na nášlapné desce , a zároveň se na dílu Nib nenachází žádní hrdinové, přečtěte oddíl 56 na straně 43.



Krysácký zvěd



Krysácký šaman



Nášlapná deska (1x)


Oddíl 129

Nečestný boj:

Drtikameníci jsou o poznání zdatnější než dosavadní soupeři. Jedná se o zocelené válečníky, a ani na vteřinku nepoleví. Přesto věříte, že s trochou času a vynalézavosti je nakonec porazíte.

Davy v aréně si ovšem žádají větší vzrušení a zdá se, že pořadatelé jim hodlají vyhovět. Brána nalevo zmizí v podlaze. Za ní leží bahnitý výklenek plný hrozivých hroud živoucího slizu. Možná byste mohli nastalé situace využít ve vlastní prospěch. Pokud se vám tedy vůbec podaří přežít.

Zvláštní pravidla:

Otevřete dveře . Všechn sliz je nepřítelem pro vás a pro všechny ostatní typy nestvůr.



Sliz

Oddíl 130

Epilog (112):

Všechny čtyři paprsky se protínají v jádru přístroje uprostřed místnosti. Dokonale pracovaný mechanismus se rozeběhne a nabije jádro zářící auroou pulsující energie.

V pravou chvíli, protože sotva se proces dokončí, paprsky světla zablikají a zhasnou. Došla jim energie. Jádro ovšem pro-

nikavě dál září uloženou elektrickou energií.

Naštěstí se zdá, že paprsky a bezpečnostní mechanismy byly napájeny ze stejného zdroje, a tak utichají i obranné stroje. Můžete v klidu sebrat jádro a nerušeně odejít.

„To by mělo stačit,“ řekne Cassandra, jakmile si jádro pečlivě prohlédne. „Vraťme se ke kutilovi.“

Oddíl 128


Fasáda se rozpadá:





Opět se vám podaří smrtce srazit na kolena. Teleportuje se o kus dál. Tentokrát však v jeho očích zahlédnete náznak obav. Sebejistému aestherovi se do výrazu tváře pomalu vkrádá strach.

Rozzuřeně zakřičí a vši silou udeří do nejbližší zdi, která se okamžitě zborští. Když se prach usadí, Smtec se opět usmívá.

„Zdá se, že kořist se chce prát, ale to jí nebude nic platné,“ chvástá se Smrtec. Skrz jeho čepele začíná proudit vlna temné energie. „Moc, kterou ovládám, je silnější než cokoli, co si dovedete představit! Nemůžete mě porazit! Dost už bylo hrátek. Skončeme to!“

Zvláštní pravidla:

Otevřete dveře  (jsou-li zavřené), a přečtěte oddíl 81 na straně 51 (pokud jste ho ještě nečetli).

Teleportujte  smrtce na  (nebo na nejbližší prázdné pole) a odstraňte z plánu díl zdi . Smrtec si odstraní všechny své negativní stavy a vyléčí si čtvrtinu své maximální hodnoty zdraví (zaokrouhleno nahoru). Navíc získá obranu  2 a přičítá si +3 ke všem svým útokům ✂. Smrtcovo zdraví nyní může klesnout pod 1 a může být zabit.

Cíl scénáře:

Je-li smrtec zabit, přečtěte oddíl 135 na straně 66.

Globální úspěchy:

Skvostný stroj
(přečtěte oddíl 62 na straně 45)

Odvracená hrozba
(Pokud je toto druhý získaný úspěch „Odvracená hrozba“, přečtěte oddíl 118 na straně 61.)

Odměny:

Každému 10 zlatáků
Každému 5 zkušeností