

DŮM SMRTI

Strahdovo prokletí je možné hrát s postavami na první úrovni s pomocí tohoto dobrovolného minidobrodružství, které je navrženo tak, aby při něm postoupily na třetí. Hráči, kteří si budou vytvářet postavy na první úrovni, mohou použít zázemí Sužovaného, které najdete v dodatku A, nebo si mohou klasicky vybrat jedno ze zázemí z *Příručky pro hráče*.

Ještě než se hráči vrhnou na průzkum strašidelného městského domu známého jako Dům smrti, musí se navést do vesnice jménem Barovie. Začátek dobrodružství nazvaný „Plíživá mlha“ popsáný v první kapitole funguje nejlépe, protože neobsahuje téměř žádná potenciální rozptýlení. Jakmile postavy dorazí do Strahdova panství, navede je do vesnice. Jakýkoliv pokus postav zkoumat jiné lokace Strahdova panství skončí po dobu trvání tohoto dobrodružství tak, že mlha zablokuje jejich cestu.

PŘEVYPRÁVĚNÁ KLASIKA

Strahdovo prokletí je převyprávěné původní dobrodružství ze světa *Ravenloftu* vydaného v roce 1983 společností TSR, Inc. Během následujících let si tento originál vydobyl pověst jednoho z nejlepších dobrodružství ze světa *Dungeons & Dragons* a stal se inspirací pro stejnojmenné herní prostředí vydané v roce 1990: *Ravenloft*, domov Panství děsu.

Modul I6: *Ravenloft*, který napsali Tracy a Laura Hickmanovi, vkročil na neprozkoumanou půdu představením D&D dobrodružství založeného jak na příběhu, tak na lokacích, majícího v hlavní roli komplexního a děsivého padoucha. Hrad Ravenloft se svými trojrozměrnými mapami je dodnes jedním z nejkultovnějších a nejzapomenutelnějších D&D dobrodružství.

Tato ukázka přivádí postavy do země zvané Barovie. Kniha *Strahdovo prokletí* obsahuje původní dobrodružství plus bonusový materiál, který byl vyvíjen za pomoci konzultace s Tracym a Laurou Hickmanovými. Rozšiřuje naše vědomosti o zemích kolem hradu Ravenloft a vrhá nové světlo na temnou minulost hradního pána. Barovie je součástí zapomenutého světa patřícího do mnohovesmíru D&D a toto dobrodružství vám umožňuje do tohoto světa nahlédnout. Barovie byla tehdy pomocí Temných sil odtržena od domovského světa, zahalena mlhou a stala se jedním z Panství děsu ve Stínopádu.

ZAČÁTEK DOBRODRUŽSTVÍ

Osudy Strahda a dobrodruhů se během události, která stojí na počátku dobrodružství, propletou. Bez ohledu na to, zda jsou do Barovie pozvaní nebo jsou donuceni do jeho panství jít. V následující kapitole jsou popsány různé způsoby, jak dobrodruhy do Barovie dostat. Použij ten, který vyhovuje tvým představám.

Strahdovo prokletí obsahuje i další začátky dobrodružství. Pro účely této úvodní výpravy můžeš použít Plíživou mlhu. Postavy cestují po osamělé lesní cestě, když je najednou pohltí mlha, která je přenese do Barovie.

PLÍZIVÁ MLHA

Tento scénář předpokládá, že postavy jsou utábořeny v lese, když je najednou obklopí mlha, která je v tichosti přenese na hranici Barovie.

Les je této noci tichý a vzduch se začíná ochlazovat. V ohni praská, když se najednou kolem okrajů vašeho tábořiště začne shlukovat nízká mlha. Blíží se, zatímco noc se pomalu vleče. Kolem rána je mlha hustá, že by se dala krájet, a mění stromy kolem vás v šedé duchy. Až pak si všimnete, že to nejsou stejné stromy, které vás obklopovaly minulé noci.

Je jedno, jakým směrem se dobrodruzi vydají, vždycky narazí na osamělou polní cestu vinoucí se lesem, která je zavede k okraji vesnice Barovie.

KDE MOHU STRAHDOVO PROKLETÍ KOUPIŤ?

Strahdovo prokletí je k dostání od 4. března v obchodech patřících do sítě Wizards Play Network. Kromě toho je možné si ji počínaje 15. březnem objednat online a u jiných dodavatelů. Již nyní si ji můžete předobjednat na Amazon.com.



Vesnice Barovie

Oblast E



1 čtverec = 12 metrů

HISTORIE

Dům smrti je starý řadový dům stojící ve vesnici Barovie – v oblasti E7 na mapě vesnice. (Ostatní místa označená na mapě se objevují v dobrodružství *Strahdovo prokletí*.) Dům několikrát do základů vyhořel, ale pokaždé vstal z popela. Ať už svou vlastní nebo Strahdovou vůlí. Místní obyvatelé se mu zdaleka vyhýbají, protože se bojí, že si znepřátelí zlé duchy, které v něm podle zvěstí straší.

Bohatá rodina, která dům postavila, v něm praktikovala temné rituály. Pomocí svodů a manipulace svou sektu rozšířila o malou, leč zlotřilou skupinu přívrženců. Když se tyto zvěsti roznesly, zbytek vesnice si domu a nočního hýření v něm přestal všimát.

POSTUPOVÁNÍ PO ÚROVNÍCH

V tomto mini-dobrodružství nezískávají postavy úroveň zabíjením příšer, ale plněním konkrétních cílů. Toto jsou ony milníky.

- Postavy, které získají přístup k tajnému schodišti na půdě (oblast 21), postoupí na druhou úroveň. Schody se objeví pouze za určitých okolností.
- Postavy postoupí na třetí úroveň, jakmile uprchnou z domu (viz kapitola „Konce“).

Sekta se pokusila vyvolat zlovolné extraplanární bytosti, ale neúspěšně. Členové sekty také zneužívali hosty. Obětovávali je při zvláštních rituálech a pořádali morbidní hostiny, při kterých se podávala jejich těla. Tyto rituální vraždy neměli žádný výsledek, a tak se činnosti sekty staly jenom špatně maskovanou záminkou pro realizaci jejich zvrácených představ. Členové začali po tomto neúspěchu ztrácet zájem a počet členů se zmenšoval.

Pak přišel Strahd von Zarovič.

Členové sekty považovali Strahda za mesiáše se slaného Temnými silami; lákal je k sobě jako mýry ke světlu. Za příslib nesmrtelnosti mu odpřísahali svou oddanost, ale Strahd je odmítl. Sektu a její vůdce považoval za nehodné své pozornosti a sekta se v zoufalství stáhla do Domu smrti.

Zvyk sekty věznit a pojídat zatoulané návštěvníky se nakonec stal její zkárou. Jednou lapila skupinu dobrodruhů, kterou Strahd nalákal do svého panství, aby si z nich udělal své hračky. K Domu smrti brzy přijel černý kočár a z jeho temných útrob vystoupil samotný upír. Členové sekty se pokoušeli na Strahda udělat dojem, ale on je jako odplatu za zabití svých hraček všechny pobil. Uběhlo několik století a duchové sektářů straší v kobkách pod domem. Jak se zdá, ani samotná budova nechce, aby se na sektu zapomnělo.

RÓZA A TRN

Postavy jsou přeneseny do Strahdova panství ravenloftskou mlhou. Musí jít po osamělé cestě (oblast A), která je nakonec dovede do vesnice Barovie (oblast E). Jakmile do vesnice dorazí, přečti:

Štěrková cesta vede do vesnice. Domy se tyčí do výšky jako temné náhrobní kameny. Mezi těmito okázalými obydlími se krčí zavžené obchody. Dokonce i hospoda je potměšlá. Tiché naříkání přitáhne vaši pozornost ke dvěma dětem stojícím uprostřed jinak tiché ulice.

Tyto děti jsou desetiletá Rosavalda („Róza“) a její sedmiletý bratr Trnbold („Trn“). Trn pláče a svírá v rukou hadrovou panenku. Róza se pokouší chlapce utiшит.

Pokud se postavy k dětem přiblíží nebo na ně zakřičí, dodej následující:

Jakmile dívka chlapce utiší, otočí se na vás a řekne: „V našem domě je příšera!“ Pak ukáže na vysoký cihlový dům, který už zažil lepší časy. Okna jsou potměšlá. V přízemí je portikus s rezavou pootevřenou brankou. Domy na obou stranách jsou opuštěné. Okna i dveře jsou zabetonována.

Postavy, které dětem položí otázku, se dozví následující informace:

- Děti neví, jak „příšera“ vypadá, ale slyšely její hrůzostrašné kvílení.
- Jejich rodiče (Gustav a Elisabeth Durstovi) drží příšeru zavřenou ve sklepě.
- V dětském pokoji ve třetím patře je mimino (Walter). (Není to pravda, ale děti tomu věří.)

Róza a Trn tvrdí, že se do domu nevrátí, dokud příšera nebude pryč. Je možné je přesvědčit, ať počkají v portiku (oblast 1A), zatímco postavy prohledají dům. Ačkoliv Róza a Trn vypadají jako opravdové děti, ve skutečnosti jde o iluze vytvořené domem. Láká jimi postavy dovnitř. Děti neví, že jsou to iluze, ale pokud na ně někdo zaútočí nebo je zažene do domu, tak zmizí.

Děti zemřely hladu před několika staletími, protože je jejich šílení rodiče zamkli na půdu a zapomněli na ně. Byly moc mladé a nevinné,



aby pochopily, že jejich rodiče prováděli odporné zločiny. Rodiče jim vyprávěli příběhy o příšerě ve sklepě, aby je nenapadlo chodit do sklepení. „Hrůzostrašné kvílení“, které slyšely, byl ve skutečnosti křik obětí sekty.

MLHA

Postavy, které zůstanou venku, uvidí, jak se k nim začne blížit mlha pohlcující zbytek vesnice. V mlze mizí čím dál víc domů a postavy nemají moc na výběr – musejí se ukrýt v domě. Mlha se zastaví těsně před vstupem do domu, ale pohltí všechny, kdo stojí venku (informace o účincích mlhy, viz 2. kapitola, Země Barovie).

MÍSTA V DOMĚ

Následující místa odpovídají číslům na mapě domu na straně 216.

1. VCHOD

Klenutý vchod kamenného portika vyplňuje kovaná brána s panty na jedné straně a zámkem na druhé (oblast 1A). Brána je odemčená a její rezavé panty při otevírání zaskřípou. Ze stropu portika visí na řetězech petrolejové lampy a lemují tak řadu dubových dveří, které se otevírají do majestátního předsálí.

Na jižní stěně předsálí visí štít zdobený erbem (stylizovaný zlatý mlýn na červeném poli), obklopený zarámovanými portréty kamenných aristokratických tváří (dávno mrtví příslušníci rodiny Durstů). Dvoukřídlé dveře s mahagonovým rámem, vedoucí z předsálí do hlavního sálu (oblast 2A), jsou vykládány tabulkami vitrážového skla.

2. HLAVNÍ SÁL

Napříč domem se táhne široká síň (oblast 2A) s černým mramorovým krbem na jedné straně a táhlým červeným mramorovým schodištěm na druhé. Na zdi nad krbem visí dlouhý meč (nemagický) s obrazem mlýna vyrytým do jílce. Do stěn s dřevěným obložením jsou vytesané výjevy vinné révy, květin, nymf a satyrů. Postavy, které stěny prohledají kvůli tajným dveřím nebo jinak prozkoumají obložení, mohou po úspěšném ověření SO 12 Moudrosti (Vnímání) najít obrazy hadů a lebek nenápadně vložených do výzdoby stěn. Ozdobné obložení pokračuje i na schodišti, které se točité vine do druhého patra.

V šatně (oblast 2B) visí na nástěnných háčcích několik černých kabátů. Na policice vysoko nad hlavou leží cylindr.

3. LOVECKÁ MÍSTNOST

Tato dubovým obložením vykládaná místnost vypadá jako lovecká místnost. Nad krbem visí hlava jelena a po obvodu místnosti jsou rozmístěni tři vycpaní vlci.

Čelem ke krbu stojí dvě čalouněná křesla s přehozy ze zvířecích kůží. Na dubovém stole mezi nimi stojí soudek vína, dvě vyřezávané dřevěné číše, držák na vína a víceramenný svícen.

Nad stolem s látkovým ubrusem a čtyřmi židlemi visí lustr. U zdi stojí dvě skříně. Východní skříně vystavuje na odívání zámek, který může být vypáčen pomocí zlodějského náčiní a úspěšným hodem SO 15 na Obratnost. Ukrývá se v ní těžká kuše, lehká kuše, ruční kuše a 20 šipek pro každou zbraň. Skříně stojící na severní straně je odemčená a nachází se v ní malá krabička obsahující balíček hracích karet a směsici skleniček na víno.

PROPADLIŠTĚ

V jihozápadním rohu místnosti se nachází propadliště. Není možné si ho všimnout ani ho otevřít, dokud k němu postavy nepřijdou zespodu (viz oblast 32). Do té doby Dům smrti propadliště nadpřirozenými silami skrývá.

CHARAKTERISTIKA DOMU SMRTI

Dům smrti si je vědom svého okolí a všech bytostí v něm. Jeho cílem je pokračovat v práci sekty tím, že láká návštěvníky do smrtící pasti. Některé důležité rysy domu jsou shrnuty zde.

Dům má tři patra (včetně půdy), dva balkony ve druhém patře. Jeden směřuje do přední části domu, druhý do zadní. Dům má všude dřevěné podlahy a všechny okna mají panty, pomocí kterých se dají otvírat ven.

Pokoje v přízemí a prvním patře jsou bez prachu a známek stáří. Podlahová prkna a obložení jsou dobře naolejovaná, závěsy a tapety nejsou vybledlé a nábytek vypadá nově. K zachování obsahu druhého patra a půdy nebyla vynaložena žádná snaha. Tyto místnosti jsou plné prachu, je tam průvan, všechno v nich je staré a pokryté pavučinami a podlahová prkna pod noma vržou.

Stropy jsou patro od patra různě vysoké. Přízemí má 3 metry, první patro 3,5 metru, druhé 2,5 metru a půda má 4 metry vysoké stropy.

Žádný z pokojů v domě není osvětlený, když postavy přijdou, přestože většina částí domu obsahuje fungující petrolejové lampy nebo krby.

Postavy mohou dům spálit na prach, přejí-li si, ale jakékoliv poničení domu je jen dočasné. Po 1k10 dnech dům začne sám sebe opravovat. Popel se spojí v zčernalé trámy, které se vrátí do podoby pevného dřevěného rámu, kolem kterého se zhmotní zdi. Poničený nábytek se taktéž opravuje. Kompletní obnova domu trvá 2k6 hodin. Věci odnesené z domu ani poražení nemrtví se neobnovují. Sklepení není považováno za součást domu a není schopné se takto samo regenerovat.

4. KUCHYŇ A SPIŽÍRNA

Kuchyň (oblast 4A) je upravená, nachází se v ní nádoby a přebory jsou úhledně uklizeny na poličkách. Na kuchyňském stole leží prkýnko na krájení a na něm váleček na těsto. Poblíž východní zdi stojí kamenná, kupolovitá pec. S dírou ve stropě ji spojuje zahnutá železná roura. Za pecí nalevo se nacházejí úzké dveře vedoucí do dobře zásobené spižírny (oblast 4B). Všechno jídlo vypadá čerstvě, ale je bez chuti.

KUCHYŇSKÝ VÝTAH

Za malými dvířky v jihozápadním rohu kuchyně je kuchyňský výtah. 60 centimetrů široká kamenná šachta s dřevěným výtahem napojeným na jednoduchý, ručně ovládaný systém kladky a lana. Šachta spojuje oblasti 7A (pokoj pro služebnictvo) a 12A (hlavní ložnice). Na stěně vedle výtahu visí měděný zvoneček, připojený v těchto místnostech pomocí drátů k tlačítkům.

Postava malé velikosti se po úspěšném ověření SO 10 Obratnosti (Akrobacie) do výtahu dokáže protáhnout. Kladka a lano ve výtahu unesou 90 kilogramů, při větší zátěži se utrhnou.

5. JÍDELNA

Ústředním bodem této dřevem obložené jídelny je vyřezávaný mahagonový stůl s osmi židlemi s vysokými opěradly, vyřezávanými opěrkami a polstrovanými sedačkami. Nad stolem visí křišťálový lustr. Stůl je obložený nádherným stříbrným a křišťálovým servisem nablýskaným tak, že úplně září. Nad mramorovým krbem je upevněn obraz vysokohorského údolí v mahagonovém rámu.

Do obložení jsou vyřezány elegantní výjevy jelenů mezi stromy. Postavy, které stěny prohledávají kvůli tajným dveřím nebo budou obložení jinak zkoumat, mohou po úspěšném hodě na ověření Moudrosti SO 12 (Vnímání) spatřit, že do kmenů stromů jsou vytesané zkroucené tváře a v listoví číhají vlci.

Okna zakrývají červené hedvábné závěsy a z železné tyče, přišroubované k jižní zdi, visí gobelín zobrazující lovecké psy a šlechtice na koních honící se za vlkem.

Stříbrné nádobí zčernalá, křišťál popraská, obraz vybledne a gobelín ztrouchniví, pokud se cokoliv z toho vynese z domu.

6. HORNÍ SÁL

Na stěnách tohoto vkusného sálu jsou připevněny petrolejové lampy. Nad křbovou římsou visí obraz v dřevěném rámu. Je na něm rodina Durstových: Gustav a Elisabeth s jejich dvěma smějícími se dětmi – Rózou a Trnem. Otec chová zavinuté dítě, na které se matka dívá s náznakem opovržení.

Z obou stran dřevěných dveří ve východní a západní zdi stojí brnění. Všechny brnění svírají kopí a mají přílby ve tvaru vlčí hlavy. Na dveřích jsou vyryti mladí tančící lidé, nicméně důkladné prozkoumání a úspěšné ověření Moudrosti s SO 12 (Vnímání) odhalí, že mladí lidé ve skutečnosti netančí, ale odhánějí hejna netopýrů.

Červené mramorové schodiště začínající v přízemí pokračuje spirálovitě nahoru do oblasti 11. Je cítit, že ze schodů přichází slabý průvan.

7. POKOJ PRO SLUŽEBNICTVO

Prostá ložnice (oblast 7A) obsahuje dvě postele se slaměnými matracemi. U nohy obou postelí leží prázdná bedna na osobní věci. Na háčcích v přilehlé skříni visí upravené pracovní uniformy.

KUCHYŇSKÝ VÝTAH

Kuchyňský výtah v rohu západní stěny má vedle sebe na stěně tlačítka. Stisknutím tlačítka se rozezní zvoneček v oblasti 4A.

8. KNIHOVNA

Než pán domu propadl šlenství, strávil zde mnoho hodin.

Okna této místnosti zakrývají červené sametové závěsy. Proti vchodu stojí vybraný mahagonový stůl a odpovídající židle s vysokým opěradlem. Nad ním visí zářmovaný obraz mlýnu stojícího na skalisku. V rozích místnosti stojí dvě polstrovaná křesla. Podél jižní stěny je knihovna sahající až ke stropu. Dosáhnout do vyšších pater umožňuje pojízdný dřevěný žebřík.

Na stole leží několik věcí: petrolejová lampa, inkoust, brk, troudník a dopisní sada obsahující svíčku z červeného vosku, čtyři prázdné listy pergamenu a dřevěnou pečeť s insigniemi rodiny Durstů (mlýn). Zásuvka stolu je kromě železného klíče, odemykajícího dveře do oblasti 20, prázdná.

Police na knížky obsahují stovky svazků různých žánrů, včetně dějin, válečnictví a alchymie. Je tu i několik polic s prvními vydáními básnických sbírek a beletrie. Pokud knihy někdo vynese z domu, tak zpráchniví a rozpadnou se.

TAJNÉ DVEŘE

Tajné dveře za jednou z polic se dají odemknout a otevřít zatažením za páku maskovanou za knihu s červenou vazbou a bílým hřbetem. Postava zkoumající polici si všimne falešné knihy úspěšným ověřením Moudrosti (Vnímání) s SO 13. Pokud nejsou dveře otevřeny nadoraz, pera v pantech je zase samy zavřou. Za tajnými dveřmi se nachází oblast 9.

9. TAJNÁ MÍSTNOST

V tajné místnosti stojí knihovny plné svazků popisující vyvolávací rituály ďasů a nekromantické rituály sekty zvané Osybovi kněžů. Rituály jsou však falešné, což pozná jakákoliv postava, která bude knihy alespoň hodinu studovat a uspěje v ověření Inteligence (Mystika) s SO 12.

U jižní zdi stojí těžká dřevěná truhla s železnými nohami ve tvaru pařátu. Z truhly trčí kostra v kožené zbroji. Bližší ohledání ukáže, že kostra patří člověku, který spustil past vystřelující otrávenou šipku. Ve zbroji a hrudním koši mrtvého dobrodruha jsou zabodnuty tři šipky. Šipkostříl v truhle je nyní nefunkční.

Kostra ve své levé ruce svírá dopis s pečeti Strahda von Zaroviče, který se dobrodruh snažil z truhly vyndat. V dopise stojí následující:

*Můj nejubožejší sluh,
nejsem žádný mesiáš seslaný k vám Temnými silami této země. Nepřišel jsem vás vést na cestě k nesmrtelnosti. Navzdory tolika lidem, kteří krváceli na vašem tajném oltáři. Navzdory tolika návštěvníkům, které jste mučili ve vašem sklepení, vězte, že vy nejste důvodem, proč jsem přišel do této nádherné země. Nejste víc než červi svíjející se v mé puďě.*

Tvrdíš, že jsi prokletý a tvé bohatství je pryč. Vyměnil jsi lásku za šlenství, našel útěchu v náručí jiné ženy a zplodil syna, který se narodil mrtvý. Prokletý temnotou? O tom nemám pochyby. Mám tě zachránit před tvou mizérií? To neudělám. Víc mi vyhovuje tvůj současný stav.

*Tvůj děsivý lord a pán
Strahd von Zarovič*

POKLAD

Truhla obsahuje tři prázdné knihy vázané v černé kůži (každá za 25 zl), tři kouzelné svitky (*požehnání, ochrana před jedem a duchovní zbraň*), nabývací listinu k domu, nabývací listinu k mlýnu a podepsanou poslední vůli. Mlýn zmiňovaný v druhé listině se nachází v horách na východ od města Vallaki (viz kapitola 6, „Starý Kostimlat“). Poslední vůle je podepsaná Gustavem a Elisabeth Durstovými a pro případ jejich smrti odkazuje dům, mlýn a všechny ostatní majetek Rosavaldě a Trnoboldovi Durstovými. Pokud jsou knihy, svitky, listiny a zvěť vyneseny z domu, zřetelně zestárnou, ale jinak zůstanou neporušené.

10. HUDEBNÍ MÍSTNOST

Okna této elegantně zařízené místnosti zahalují jemnoučké závěsy. Ze stropu visí mosazný lustr. Polstrovaná křesla lemují stěny a vitrážové dekorace, visící na stěnách, vyobrazují krásné muže, ženy a děti, zpívající a hrající na hudební nástroje.

V severozápadním rohu stojí cembalo se sedačkou. Nedaleko křbu je velká stojící harfa. Křbovou římsu zdobí alabastrové figurky vytříbeně oblečených tanečnicků. Detailnější prohlídka odhalí, že v některých případech jde o rytiny dobře oblečených kostlivců.

11. BALKÓN

Postavy, které vyjdou po červených mramorových schodech až nahoru, se ocitnou na zaprášeném balkóně. U jedné z balkonových stěn stojí černé plátové brnění pokryté pavučinami. Jakmile na něj někdo zaútočí nebo se k němu přiblíží na vzdálenost 1,5 metru, tak **oživlá zbroj** zaútočí a bude bojovat, dokud není zničena.

Na zdech s dubovým obložením jsou upevněny petrolejové lampy. Do stěn jsou vyřezány výjevy z lesa – stromy, padající listí, malí živočichové. Postavy, které stěny prohledávají kvůli tajným dveřím nebo jinak prozkoumají obložení, si mohou po úspěšném ověření Moudrosti (Vnímání) s SO 12 povšimnout drobných těl visících ze stromů a červů vyrážejících ze země.

TAJNÉ DVEŘE

Tajné dveře v západní stěně mohou být nalezeny po úspěšném ověření Moudrosti (Vnímání) s SO 15. Na jejich otevření není potřeba velké síly a za nimi se ukrývá pavučinami pokryté dřevěné schodiště vedoucí na půdu.

12. HLAVNÍ POKOJ

Do této místnosti vedou dvojité dveře. Jsou vykládány zaprášenými, barevnými kusy skla, tvořící obraz mlýna.

Okna v zaprášené a pavučinách utopené hlavní ložnice (oblast 12A) jsou zakrytá nachově červenými závěsy. Do vybavení místnosti patří postel s vyšívanými nebesy a jemnými, ale potrhányými závěsy. Pár stejných prázdných šatníků, toaletní stolek se zrcadlem v dřevěném rámu, klenotnice (viz „Poklad“) a čalouněné křeslo. Na podlaze před krbem leží rozpadající se koberec z tygří kůže a nad ním visí zaprášený portrét Gustava a Elisabeth Durstových. Salonek v jihozápadním rohu nabízí stůl a dvě židle k posezení. Vše je pokryto pavučinami. Na zaprášeném ubruse stojí prázdná porcelánová mísa a džbán.

Na dveřích u nohou postele visí vysoké zrcadlo. Dveře vedou do prázdného zaprášeného šatníku (oblast 12B). Dveře v salonku vedou na venkovní balkon (oblast 12C).

KUCHYŇSKÝ VÝTAH

V západním rohu je umístěn kuchyňský výtah a na zdi vedle něj je tlačítko. Stisknutím tlačítka se rozezní zvoneček v oblasti 4A.

POKLAD

Klenotnice na toaletním stolku je vyrobená ze stříbra a zdobená zlatem (v hodnotě 75 zl). Obsahuje tři zlaté prsteny (v hodnotě 25 zl každý) a tenký platinový náhrdelník s přívěskem z topazu (v hodnotě 750 zl).

13. KOUPELNA

V této temné místnosti se nachází dřevěná vana s nohami ve tvaru pařátů, malá železná kamna s hrncem a u východní zdi sud stojící pod kohoutkem. Na střeše je nádrž, která chytala dešťovou vodu vedoucí trubkou dolů ke kohoutku. Vodovod však již nefunguje.

14. ODKLÁDACÍ PROSTOR

Stěny této místnůstky jsou obloženy zaprášenými policemi. Na některých policích jsou složená prostěradla, deky a stará mýdla. Opřené o vzdálenější stěnu stojí pavučinami pokryté **oživlé koště** (viz dodatek D). Jakmile se nějaká bytost přiblíží na vzdálenost 1,5 metru, zaútočí.

15. POKOJ CHŮVY

Tuto elegantně zařízenou ložnici (oblast 15A) a přiléhající dětský pokoj (oblast 15B) pokrývají pavučiny a prach. Na balkon (oblast 15C), směřující do přední části domu, vedou dvoukřídlé dveře vykládané tabulkami vitražového skla.

Tato ložnice kdysi patřila rodinné chůvě. Pán domu a chůva spolu měli poměr, který vedl k narození mrtvého dítěte. Dostalo jméno Walter. Sekta nedlouho poté chůvu zabila. Duch chůvy v ložnici straší v podobě **spektry**. Pokud ji už postavy neporazily v oblasti 18. Spektra se objeví a zaútočí, když postava otevře dveře do dětského pokoje. Připomíná vystrašenou, na kost vyhublou mladou ženu. Nemluví a nedá se s ní domluvit.

V ložnici se nachází velká postel, stůl a prázdný šatník. Na stěně vedle šatníku visí vysoké zrcadlo s ozdobným dřevěným rámem, vyřezaným do tvaru břečťanu a lesních plodů. Postavy, které prohledají stěnu kvůli tajným dveřím nebo jinak prozkoumají zrcadlo a úspěšně ověří Moudrost (Vnímání) s SO 12, si všimnou, že mezi plody jsou vyřezány oční bulvy. Stěna za zrcadlem ukrývá tajné dveře (viz oddíl „Tajné dveře“ níže).

V dětském pokoji stojí dětská postýlka zakrytá dlouhým černým závojem. Když postavy závod odkryjí, spatří v postýlce pevně zavinutý uzlíček dětské velikosti. Postavy, které dečku rozvinou, zjistí, že je prázdná.

TAJNÉ DVEŘE

Po úspěšném ověření Moudrosti (Vnímání) s SO 15 postavy za zrcadlem naleznou tajné dveře. Otevrou se lehce a odkryjí pavučinami pokryté schodiště vedoucí na půdu.

16. CHODBA NA PŮDĚ

Tato prázdná chodba je plná prachu a pavučin.

ZAMČENÉ DVEŘE

Dveře vedoucí do oblasti 20 jsou zamčené na visací zámek. Klíč se nachází v knihovně (oblast 8), ale zámek se dá také vypáčit pomocí zlodějského náčiní a úspěšným ověřením Obratnosti s SO 15.

17. LOŽNICE PRO HOSTY

Tato zaprášená místnost obsahuje úzkou postel, noční stolek, železná kamínka, psací stůl se stoličkou, prázdný šatník a houpací křeslo. V okenním sedátku v severním okně je položená směřující se panenka v krajovaných žlutých šatech. Zahalují ji pavučiny jako svatební závoj.

18. ÚLOŽNÝ PROSTOR

Tato zaprášená komora je nacpaná starým nábytkem (židle, věšáky na kabáty, stojací zrcadlo, figuríny a podobně). Všechno je zakryté zaprášenými bílými prostěradly. Poblíž železných kamen je pod jedním z prostěradel odemčená dřevěná truhla s ostatky chůvy, zabalenými do potrhaneho prostěradla potřísněného zaschlou krví. Postava, která ostatky prozkoumá a uspěje v ověření Moudrosti (Lékařství), zjistí, že žena byla zabita několika bodnutími nožem.

Pokud postavy ostatky poruší, zjeví se **spektra** chůvy a zaútočí. Pokud už nebyl poražen v oblasti 15.

TAJNÉ DVEŘE

Tajné dveře ve východní stěně se objeví pouze, jsou-li splněny určité podmínky. Pro bližší informace viz oblast 21.

19. LOŽNICE PRO HOSTY

Tato místnost plná pavučin obsahuje úzkou postel, noční stolek, houpací křeslo, prázdný šatník a železná kamínka.

20. DĚTSKÝ POKOJ

Dveře do tohoto pokoje jsou zamčeny zvenčí (pro více detailů viz oblast 16).

V této místnosti se nachází zastavěné okno, po jehož stranách stojí dvě zaprášené dětské postele s dřevěnou konstrukcí. Blíže ke dveřím leží bedna na hračky s namalovanými mlýny po stranách a domeček pro panenky, který je přesnou replikou pochmurného panství, ve kterém se nacházíte. Nábytek je pokrytý pavučinami. Uprostřed místnosti leží dvě malé kostry oblečené v potrhaném, ale povědomém oblečení. Menší drží v náručí vycpanou panenku, kterou také poznáváte.

Durstovic děti Róza a Trn byly zanedbány jejich rodiči a zamknuty v tomto pokoji, dokud nevyhladověly. Jejich kostičky leží uprostřed pokoje, všem na očích. Mají na sobě potrhané oblečení, v které postavy poznají. Měly je na sobě děti před domem. Trnova kostra drží v náručí vycpanou panenku.

Bedýnka na hračky obsahuje mnoho různých vycpaných zvířat a hraček. Postavy, které dům pro panenky prozkoumají a uspějí v hodu na ověření Moudrosti (Vnímání) s SO 15, najdou všechny tajné dveře, včetně těch na půdě vedoucích na točité schodiště (zmenšená replika oblasti 21).

RÓZA A TRN

Pokud jsou domek pro panenky nebo bedna porušeny, objeví se uprostřed místnosti duchové Róza a Trna. Použij statistiky pro **ducha z Bestiáře** s následujícími úpravami:

- Duchové mají malou velikost a jsou zákonně dobří.
- Každý z nich má 35 (10k6) životů.
- Nemají akci Děsivý vzhled.
- Mluví obecnou řečí a jejich nebezpečnost je 3 (700 ZK).

Děti nemají rády, když někdo bere jejich hračky, ale bojovat budou pouze v sebeobraně. Tyto děti, na rozdíl od iluzí před domem, vědí, že jsou mrtvé.

Róza a Trn vysvětlí, že je jejich rodiče zamkli na půdě, aby je ochránili před „nestvůrou ve sklepe“, a zemřeli tam hladu. Pokud dostanou otázku, jak se dostat do sklepení, Róza ukáže domek pro panenky a řekne: „Vedou tam tajné dveře.“ Postavy, které pak domek pro panenky kvůli tajným dveřím prohlédnou, budou mít výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání).

Děti se bojí samoty. Pokud se jedna nebo víc postav pokusí odejít, duchové děti se je pokusí posednout. Pokud je postava posednuta, umožní hráči mít nad ní nadále kontrolu, ale přiřaď postavě jednu z následujících vad:

- Postava posedlá Rózou získá následující vadu: „Mám ráda, když můžu šéfovat, a rozzlobím se, když mi ostatní řkají, co mám dělat.“
- Postava posedlá Trnem získá následující vadu: „Bojím se všeho včetně vlastního stínu a zoufale brečím, kdy věci nejdou podle mých představ.“

CHARAKTERISTIKA PODZEMÍ

Sklepení pod Domem smrti je vykopáno do hlíny a skály. Tunely jsou přes metr široké, přes dva metry vysoké a po každém metru a půl je podpírají dřevěné podpěry. Místnosti jsou 2,5 metru vysoké a jsou podepřeny tlustými dřevěnými sloupy a příčnými trámy. Jedinou výjimkou je oblast 38, která má 5 metrů vysoký strop podepřený kamennými sloupy. Postavy bez vidění ve tmě musí mít vlastní zdroj světla, jelikož podzemí je neosvětlené.

Při zkoumání podzemí si mohou postavy na hliněné podlaze všimnout staletí starých lidských stop vedoucích do všech směrů.

Postava posedla duchem Rózy nebo Trna dobrovolně neopustí Dům smrti nebo sklepení pod ní. Oba duchy lze k opuštění jejich hostitele donutit vyhrožováním a úspěšným hodem na Charisma (Zastrašování) s SO 11.

Duch, jehož životy klesnou na 0, se může druhý den za svítání opět zhmotnit. Jediný způsob, jak dopřát duchům dětí věčný klid, je uložit jejich ostatky do jejich hrobek (oblast 23E a 23F). To však děti nevědí.

VÝVOJ

Pokud družina uloží duchy dětí k odpočinku, každá postava získá 1 bod inspirace (viz „Inspirace“ ve 4. kapitole „Osobnost a zázemí“ v *Příručce pro hráče*).

21. TAJNÉ SCHODIŠTĚ

Do metr a půl široké šachty z omítnutého kamene je natěsnané úzké točité schodiště z vrzajícího dřeva. Začíná na půdě a klesá 15 metrů dolů do sklepení. Šachtu vyplňuje hustý pavučinový závoj, který snižuje viditelnost na schodišti na 1,5 metru.

Tajné dveře ani šachta neexistují, dokud je dům neodhalí, což se může stát při splnění jedné ze dvou podmínek.

- Postavy najdou Strahdův dopis v tajné místnosti za knihovnou (oblast 9).
- Postavy najdou repliku tajných dveří na půdě v domku pro panenky (oblast 20).

Jakmile dům tajné dveře zhmotní, postavy je při prohledávání zdi najdou automaticky (není potřeba žádné ověřování). Postavy, které sejdou po točitém schodišti, vyjdou v oblasti 22.

22. VSTUP DO SKLEPENÍ

Dřevěné točité schodiště z půdy končí zde. K jihu se táhne úzký tunel, který větví na západní a východní chodbu

TAJEMNÉ HLASY

Od chvíle, co postavy vejdou do sklepení, provází je tajemný a nepřetržitý chór hlasů. Není možné odhadnout, odkud jde, dokud se postavy nedostanou do oblasti 26 nebo 29. Slova se nedají rozeznat, dokud nedojdou do oblasti 35.

23. RODINNÉ HROBKY

Do hlíny je tu vykopaných několik hrobek. Pokud není řečeno jinak, všechny jsou zavřeny kamennou deskou. Sundání desky vyžaduje úspěšný hod na ověření Síly (Atletiky) s SO 15. Použití páčidla nebo podobného náčiní poskytuje k tomuto hodů výhodu.



Čelní pohled



Dům smrti



Druhé patro



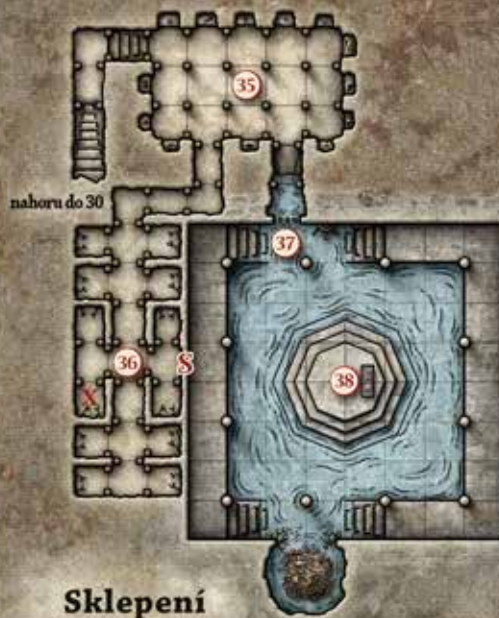
Půda



Přízemí



První patro



Sklepení

1 čtverec = 1,5 metru

23A. PRÁZDNÁ HROBK A

Kamenná deska, která měla tuto hrobku zavírat, leží opřená o blízkou zeď. Tahle hrobka je prázdná.

23B. WALTEROVA HROBK A

Kamenná deska, která měla tuto hrobku zavírat, leží opřená o blízkou zeď. Je do ní vyryté jméno Walter Durst. Hrobka je prázdná.

23C. GUSTAVOVA HROBK A

Do kamenné desky je vytesáno jméno Gustav Durst. V prostoru za ní je prázdná rakev, ležící na kamenných márách.

23D. ELISABETHINA HROBK A

Do kamenné desky je vytesáno jméno Elisabeth Durstová. V prostoru za ní je prázdná rakev, ležící na kamenných márách. Ze zadní zdi se vyhrne **roj hmyzu** (stonožky) a v případě, že je rakev narušena, zaútočí.

23E. RÓZINA HROBK A

Do kamenné desky je vytesáno jméno Rosavald Durstová. V prostoru za ní je prázdná rakev, ležící na kamenných márách.

Pokud jsou do rakve umístěny Róziны kosterní pozůstatky (viz oblast 20), duch dítěte nalezne klid a navždy zmizí. Postava posedla Róziným duchem je v tomto případě posednutí zbavena (viz také oddíl „Vývoj“ v oblasti 20).

23F. TRNOVA HROBK A

Do kamenné desky je vytesáno jméno Trnobold Durst. V prostoru za ní je prázdná rakev, ležící na kamenných márách.

Pokud jsou do rakve umístěny Trnovy kosterní pozůstatky (viz oblast 20), duch dítěte nalezne klid a navždy zmizí. Postava posedla Trnovým duchem je v tomto případě posednutí zbavena (viz také oddíl „Vývoj“ v oblasti 20).

24. UBIKACE NOVICŮ

U východního konce místnosti stojí dřevěný stůl a čtyři židle. Na západní straně jsou čtyři výklenky s plesnivými slamníky.

25. STUDNA A UBIKACE SEKTÁŘŮ

120 centimetrů široká studna s 90 centimetrů vysokou obezdívkou klesá 9 metrů hluboko do rezervoáru plného vody. Na kladce, přišroubované k příčnicku nad studnou, visí dřevěný kbelík. Pět bočních místností kdysi sloužilo jako obytné prostory pro starší členy sekty. Ve všech se dá najít postel s dřevěnou konstrukcí, s plesnivými slaměnými matracemi a dřevěná truhla na osobní věci. Všechny truhly jsou zamčené na zrezlý železný zámek, který lze pomoci zlodějského náčiní a úspěšným hodem na ověření Obratnosti s SO 15 otevřít.

POKLAD

Kromě několika bezcenných osobních věcí každý truhla obsahuje jednu nebo několik cenných věcí.

25A. Truhla v této místnosti obsahuje 11 zl a 60 st v měšci z lidské kůže.

25B. Truhla v této místnosti obsahuje v složeném kousku černé látky zabalené tři mechové acháty (v ceně 10 zl za každý).

25C. Truhla v této místnosti obsahuje černou pásku na oko, do které je vsítý karneol (v ceně 50 zl).

25D. Truhla v této místnosti obsahuje slonovinový kartáč na vlasy se stříbrnými štětinami (v ceně 25 zl).

25E. Truhla v této místnosti obsahuje postříbřený krátký meč (v ceně 110 zl).

26. SKRYTÁ JÁMA S BODÁKY

Při chůzi tunelem na západ začnou tajemné hlasy, které se linou sklepením, znatelně zesilovat. Úspěšný hod na ověření Moudrosti (Vnímání) s SO 15 odhalí absenci otisků bot. Postavy prohledávající podlahu kvůli pastem naleznou 1,5 m dlouhou a 3 m širokou jámu skrytou pod několika shnilými dřevěnými prkny, pokrytými tenkou vrstvou prachu. V jámě jsou na dně naostřené dřevěné bodáky. První postava, která na prkna šlápne, se propadne, dopadne na břicho a utrhne 3 (1k6) drtivého zranění při pádu, a navíc 11 (2k10) bodného zranění od bodáků.

27. JÍDELNA

Tato místnost obsahuje prostý dřevěný stůl obklopený dlouhými lavicemi. Na hliněné zemi jsou rozesety plesnivé humanoidní kosti. Jde o pozůstatky ohavných hostin, které sekta pořádala.

Uprostřed jižní zdi je potmělý výklenek (oblast 28). Postavy, které se přiblíží na vzdálenost 1,5 metru, vyprovokují bytost, která tam číhá.

28. SPIŽÍRNA

Ve výklenku se skrývá **gryk**, který zaútočí na první postavu, kterou uvidí v okruhu 1,5 metru. Všechny postavy s hodnotou pasivní Moudrosti (Vnímání) pod 12 jsou překvapeny. Jinak je výklenek prázdný.

29. STŘET S GHÚLY

Tajemný hlas linoucí se podzemím je na severu znatelně hlasitější. Když jedna nebo více postav dojde doprostřed křižovatky čtyř chodeb, ze země na místech označených na mapě písmenem X vstanou čtyři **ghúlové** (bývalý sektáři) a zaútočí. Ghúlové bojují, dokud nejsou zlikvidováni.

30. SCHODY DOLŮ

Všem postavám stojícím nad tímto 6 metrů dlouhým schodištěm je jasné, že strašidelné hlasy vychází odtud zdola. Postavy, které sejdou a vydají se do chodby dole, dorazí do oblasti 35.

31. SVATYNĚ TEMNÉHO PÁNA

Tato místnost je vyzdobena plesnivými kostlivci, visícími v rezavých okovech zavěšených na zdech. Široký výklenek v jižní zdi obsahuje pomalovanou dřevěnou sochu vytesanou do podoby vyzáblého, bledého muže ve volném černém plášti. Jeho bledá levá ruka je položena na hlavě vlka stojícího vedle něj. V pravé ruce třímá kouřové šedivou křišťálovou kouli.

Místnost má východy v západní a severní zdi. Zpěv je slyšet ze západu.

Socha znázorňuje Strahda, kterému sektáři přinášeli oběti v marné naději, že jim odhalí svá nejtemnější tajemství. Pokud se postavy sochy dotknou nebo vezmou ze Strahdovy ruky křišťálovou kouli, kolem sochy se zhmotní pět **stínů** a zaútočí na ně. Stíny (duchové bývalých sektářů) ty, kteří z místnosti utečou, pronásledují.

Kostrы na stěnách jsou neškodnou dekorací.

SKRYTÉ DVEŘE

Postavy prohledávající místnost kvůli tajným dveřím najdou po úspěšném ověření Moudrosti (Vnímání) s SO 10 uprostřed východní stěny skryté dveře. Jde v podstatě o obyčejné (ačkoliv ztrouchnivělé) dřevěné dveře ukryté pod vrstvou hlíny. Po otevření dveří se objeví kamenné schodiště, které stoupá 3 metry na odpočívadlo (oblast 32).

POKLAD

Křišťálová koule má hodnotu 25 zl. Dá se použít jako mystický ohnivý předmět, ale není magická.

32. SKRYTÉ PROPADLIŠTĚ

Schodiště končí odpočívadlem. Ve výšce skoro dvou metrů je ve stropě propadliště z těsně na sebe přiléhajících prken. Je uzavřeno z této strany a dá se otevřít do pokoje nad ním (oblast 3).

VÝVOJ

Jakmile je propadliště nalezeno a otevřeno, tak zůstane postavám k dispozici jako další cesta do sklepení a ven.

33. DOUPĚ VŮDCE SEKTY

Dveře v jihozápadním rohu jsou **mimikem** v přestrojení. Jakákoliv bytost, která se dotkne dveří, se k přišere přilepí a v tu chvíli mimik zaútočí. Mimik také zaútočí, pokud utrpí nějaké zranění.

Uprostřed místnosti je stůl se dvěma židlemi s vysokými opěradly. Na stole stojí prázdný hliněný džbán a dvě hliněné karafy. V rozích stojí železné svícny, jejich svíčky ale už dávno vyhořely.

34. UBIKACE VŮDCE SEKTY

Tato místnost obsahuje velkou dřevěnou postel s plešnivou péřovou matrací, šatník s několika starými hábity, dvojici železných svícnu a otevřenou bednu s třiceti pochodněmi a koženým pytlem s 15 svíčkami. U jedné nohy postele stojí odemčená dřevěná bedna na osobní věci s vybavením a magickými předměty (viz „Poklad“ níže).

V dutinách za hliněnými zdmi, na místech označených na mapě písmenem X, jsou schovaní dva **ghastové** (Gustav a Elisabeth Durstovi). Vezme-li někdo jeden nebo více předmětů z bedny, tak vyrazí vpřed a zaútočí. Ghastové mají na sobě potrhaná černá roucha.

POKLAD

Postavy prohledávající bednu naleznou složený *ochranný plášť*, malou dřevěnou truhličku (odemčenou) se čtyřmi *léčivými lektvary*, kroužkovou košili, polní jídelní soupravu, lahvičku s alchymistickým ohněm, lucernu, sadu zlodějského náčiní a knihu kouzel ve vazbě ze žluté kůže s následujícími kouzelnickými kouzly:

1. úroveň: *přestrojení, určení, mágova zbroj, magická střela, ochrana před zlem a dobrem*
2. úroveň: *vidění ve tmě, znehybni osobu, neviditelnost, magická zbraň*

Tyto předměty patřily dobrodruhům, kteří byli nalákáni do Barovie, zajati a zabiti sektou.

35. RELIKVIÁŘ

Strašidelné hlasy vycházející z oblasti 38 se tady odrážejí od každé stěny. Postavy mohou rozpoznat zhruba tucet hlasů opakujících: „On je Prastarý. On je Zemí.“

Sekta nashromáždila několik „relikvií“, které využívali při obřadech. Tyto bezcenné věci jsou uloženy ve třinácti výklencích ve zdech:

- Malá, mumifikovaná, žlutá ruka s ostrými drápy (ruka goblina) na smyčce z lana
- Nůž vyřezaný z lidské kosti
- Dýka s krysí lebkou vloženou do hrušky
- Nalakovaná koule vyrobená z oka notika o průměru 20 centimetrů
- Kropáč vyřezaný z kosti
- Složený plášť ze sešitých ghúlich kůží
- Vysušená žába přivázaná ke klacku (může být zaměněna za *Hůlku proměn*)
- Pytlík plný netopýřího guána
- Uříznutý prsten ježibaby
- 15centimetrová dřevěná figurka mumie s rukama zkříženýma na hrudi
- Železný přívěsek ozdobený ďáblou tváří
- Seschlá, scvrklá hlava půlčika
- Malá dřevěná truhlička s vyschlým jazykem lítého vlka

Nejjihnější tunel klesá pod úhlem 20 stupňů do kalné vody a končí u rezavé padací mříže (oblast 37).

36. VĚZENÍ

Sektáři tady připoutávali vězně k zadním stěnám cel. Vězni jsou dávno pryč (jejich kosti se povalují v oblasti 27), ale rezavá pouta zůstala.

TAJNÉ DVEŘE

Po úspěšném ověření Moudrosti (Vnímání) s SO 15 je možné v jižní stěně najít tajné dveře. Ty vedou do oblasti 38.

POKLAD

Na zadní stěně cely, na mapě označená písmenem X, visí lidská kostra oděná do potrhaného černého hábitu. Kostra patří členovi sekty, který zpochybňoval slepou oddanost Strahdovi. Postava, která kostru prohledá, najde na jednom z kostěných prstů zlatý prsten (cena 25 zl).

37. PADACÍ MŘÍŽ

Tahle chodba je zatarasena zrezlou železnou padací mříží, kterou lze po úspěšném hodu na ověření Síly (Atletika) s SO 20 nadzvednout. Jinak ji lze otevřít a zase zavřít otočením dřevěného kola napůl zasazeného do východní zdi v oblasti 38. (Kolo je na východ od mříže, mimo dosah.) Spodní část je ponořená v půl metru kalné vody.

38. OBŘADNÍ MÍSTNOST

Sekta k provádění obřadů používala tuto zatopenou místnost. Hlasy linoucí se sklepením mají původ tady. Když ale postavy přijdou, hlasy se odmlčí a podzemí utichne.

Jakmile nahlédnete do této 12 metrů dlouhé čtvercové síně, hlasy ustanou. Hladké zdi poskytují výbornou akustiku. Strop podporují hladké kamenné sloupy a prolomená zeď v západní stěně vede do temné jeskyně plné smetlí. Větší část podlahy je potopená v kalné vodě. K suchým kamenným ochozům, táhnoucím se kolem zdí, vedou schody. Uprostřed síně stoupá další schodiště tvořící osmiúhelníkové pódium, které také ční nad vodou. Ze stropu, přesně nad kamenným oltářem upevněným na pódium, se pohupují rezavé řetězy s okovy. Do oltáře jsou vytesány ohavné obrazy natahujících se ghulů. Je potřísněn zaschlou krví.

Voda je půl metru hluboká. Ochozy a centrální pódium jsou metr a půl vysoké (metr nad vodní hladinou) a strop síně je 5 metrů vysoký (3,5 metru nad pódium a ochozy). Řetězy zavěšené na stropě jsou 2,5 metru dlouhé; sektáři připoutali vězňe k řetězům, nechali ho viset nad oltářem, rozřízli ho noži a nechali krev téct na oltář.

Do východní zdi je zapuštěné dřevěné kolo napojené na ukryté řetězy a mechanismy. Postava může využít svou akci na otočení kola, které vytahuje a spouští blížkou mříž (viz oblast 37).

Díra v západní zdi vede do přirozeně vytvořeného výklenku. Z poloviny ponořená hromada odpadků, která ho zaplňuje, je **tlející valivec**, kterému sektáři přezdívali Lorghoth Hnilobec. Spí, ale probudí se, pokud na něj někdo zaútočí nebo pokud postavy vyvolají sektáře, ale odmítnou dokončit jejich obřad (viz oddíl „Musí zemřít!“ níže). Postava stojící vedle hromady je schopná rozpoznat její pravou povahu úspěšným ověřením Inteligence (Příroda) s SO 15.

„MUSÍ ZEMŘÍT!“

Pokud jakákoliv postava vyleze na pódium, přečti:

Na ochozech čnicích nad síní se objeví třináct temných příznaků a opět se rozezvou hlasy. Všechny připomínají postavu v černém hábitu držící pochodeň, ale oheň hoří černě a zdá se, že do sebe světlo nasává. Na místě, kde byste čekali tváře, je jenom prázdnota.
„Musí zemřít!“ opakují pořád dokola. „Musí zemřít! Musí zemřít!“

Příznaky jsou neškodnými výplody mysli, které nelze poranit, obrátit ani rozptýlit.

Když se sektáři objeví, postavy na pódium musí na oltáři obětovat nějakého tvora, nebo budou čelit hněvu sekty; postavám dojde, co je třeba udělat po úspěšném ověřením Inteligence (Náboženství) s SO 11 nebo Moudrosti (Vhled). Příznakům je jedno, jaký tvor je obětován, a nenechají se oklamat iluzemi.

Pokud postavy obět podstoupí, sektáři zmizí, ale jejich neúnavné skandování „On je Prastarý. On je Půdou.“ se opět rozezná podzemím. Strahd si je oběti vědom a Dům smrti nebude postavám nijak překážet (viz „Konce“ níže)

Pokud postavy sejdou z pódia bez obětování, pokřik sektářů se změní: „Lorghothe Hnilobče, budíme tě!“ Tento pokřik probudí tlejícího valivce a vyprovokuje ho k útoku. Pronásleduje svou oběť i mimo tuto síň, ale neopustí podzemí. Je schopný se pohybovat chod-

bami tak, že je beze zbytku je vyplňuje. Na počátku prvního kola tlejícího valivce se pokřik opět změní: „Konec se blíží! Smrt, buď pochválena!“ Pokud tlející valivec zemře, křik utichne a přízraky navždy zmizí.

KONCE

Ravenloftská mlha nadále obklopuje Dům smrti, a to až do té doby, dokud postavy stojí na pódium a buď usmíří, nebo porazí sektáře. Strahd je spokojený tak jako tak a nechá mlhu ustoupit.

SEKTA JE USMÍŘENA

Dům smrti nechová žádnou zášť vůči družině, která je ochotná obětovat život k usmíření sekty. Jakmile je oběť učiněna, postavy jsou volné. Jakmile vyjdou z domu, tak postoupí na 3. úroveň.

SEKTA JE PORAŽENA

Pokud postavy odeprou sektě oběť a buď zničí tlejícího valivce, nebo mu utečou, Dům smrti na ně při pokusu o útek zaútočí. Když stoupají nahoru po schodech, musejí si hodit na iniciativu, jelikož objeví několik architektonických změn:

- Všechna okna jsou zastavěná; zastavěná okna a vnější zdi jsou imunní vůči útokům zbraněmi a útočným kouzlům.
- Všechny dveře zmizí a nahradí je sekající čepele. Pokud chce postava projít dveřmi s čepelovou pastí bez úhony, musí uspět v hodů na ověření Obratnosti (Akrobacie) s SO 15. Postava, která stráví 1 minutu zkoumáním čepelí v konkrétních dveřích, tak může využít mezery mezi seký a místo toho házet na ověření Inteligence s SO 15. Pokud v hodů neuspěje, postava utrhne 2k10 sečné zranění, ale povede se jí dveřmi projít. Jakýkoliv tvor, který je do dveří natlačen, musí uspět v záchranném hodů na Obratnost s SO 15, jinak utrpí zranění. Čepele nemohou být zneškodněny.
- Všechny místnosti s krbem, pecí nebo kamny jsou plné černého jedovatého kouře. V místnosti je silně snížena viditelnost a jakýkoliv tvor, který začíná své kolo v kouři, musí uspět v záchranném hodů na Odolnost, nebo utrpí 1k10 poškození jedem.
- Vnitřní strany stěn začnou hřít a rozpadat se. Každý 1,5metrový úsek má OČ 5 a 5 životů a může být zničen po úspěšném ověření Síly s SO 10 (Atletika). Z každého 1,5metrového úseku zdi se vyvalí **hejno krys** a zaútočí. Hejno neopustí dům.

Při cestě postav skrz dům sleduj iniciativu. Jakmile postavy uniknou, postoupí na 3. úroveň a dům jim už nemůže ublížit.

Hlavní designér: Christopher Perkins

Kreativní konzultanti: Tracy a Laura Hickmanovi

Designéři: Adam Lee, Richard Whitters, Jeremy Crawford

Vedoucí redaktor: Jeremy Crawford

Redaktor: Kim Mohan

Redakční asistent: Scott Fitzgerald Gray

Hlavní designéři D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Hlavní výtvarníci: Kate Irwin

Dodateční výtvarníci: Shauna Narciso, Richard Whitters

Grafický designér: Emi Tanji

Ilustrace interiéru: Chuck Lukacs, Richard Whitters

Kartografové: Mike Schley

Projektový manažeři: Neil Shinkle, Heather Fleming

Produktový inženýr: Cynda Callawayová

Technici snímání: Sven Bolen, Carmen Cheungová, Kevin Yee

Prepress specialista: Jefferson Dunlap

Další členové D&D týmu: Greg Bilsland, Chris Dupuis, David Gershman, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanobleová, Ben Petrisor, Hilary Rosssová, Liz Schuhová, Matt Sernett, Nathan Stewart, Greg Tit

Překlad: exi (verze 1.00)