

Úsvit a Soumrak

Úsvit a Soumrak jsou jeden a ten samý krátký meč se dvěma podobami, očištěnou a znesvěcenou. Záleží tak, v jaké podobě bude nalezen. Nelze tedy mít oba meče najednou!

VZHLED

Soumrak je čepel s černou matnou jakoby ušpiněnou kalnou ocelí pokrytou popraskanými kanálky tmavě fialové barvy, které se vlní podél ostří ze středu záštity jako drobná řečiště pro tekoucí krev. Záštita je obložena kousky černého obsidiánu a železné kování vypadá, jako by do každého záhybu pronikla zčernalá krev včetně kulatého kotouče ve středu kde byla kovářskou utínkou narušena runa připomínající písmeno F. Při každém švihů vydává meč sykavé zvuky.

Úsvit má čepel z poleštěné oceli s jemnými symetrickými zlatavými žilkami, které připomínají plamenné paprsky slunce, které tvoří střed záštity připomínající sluneční kotouč s runou Freye připomínající písmeno F. Jílec je z měděného drátu a záštitu na obou stranách zdobí dva drobné jantary. Při každém švihů se vlivem nadpřirozeného tepla tetelí vzduch okolo meče, když jej protíná.

PŮVOD

Paladin Valdis sloužil jako velitel inkvizitorské jednotky vyslané dopadnout nekromanta Crasiora, jenž terorizoval východní provincie. Svůj meč Úsvit vyžehnal v chrámových věčných ohních andělských serafínů během velkého rituálu očištění a věřil, že moc Freye jej ochrání proti jakékoliv temnotě.

Crasior však Valdise a jeho muže zlákal do pasti. Paladina zajal živého a podrobil jej strašlivému mučení. Nepotřeboval však po

něm žádné informace, doznání ani žadonění po rychlém konci. K němu nakonec skutečně došlo, Valdis proklínal Freye, že jej opustil, nenáviděl jej a proklínal sebe, že uvěřil v jeho moc. Ač uspokojen nad selháním bojovníkovy víry Crasior v mučení nepolevil. Crasior si prostě liboval v utrpení, kterému nakonec padlý bojovník podlehl.

Na závěr ho nechal posmrtně ukřižovat vzhůru nohama zády napřed a jeho useklou hlavu mu hřeby přibil tváří k tělu tam, kde se potkává se sedlem. Posmrtný výsměch padlému bojovníku víry a jeho Bohu. Valdisevu skapávající krev sesbíral do černé skleněné urny pod dřevěným křížem až ji naplnila po okraj. Spokojený Crasior konečně odhalil svůj záměr. Toto rouhačské ponížení nebylo jen krutá pomsta, ale součást temného rituálu.

Při litanii, ve které vzýval Tharma pak Crasior sám znesvětil meč Úsvit, přetál černou amforu naplněnou znesvěcenou krví a kovářskou utínkou rozetnu jeho posvátnou runu. Úsvit nasáklý krví svého pána se přetvořil Soumrak. Přetvořil jej tak v meč ničivější než předtím, poskvrněný rouhačskou obětí, která předcházela jeho vzniku. Meč pak sloužil veliteli Crasiorových vojsk. Rytíři smrti, který oddaně sloužil v jeho řadách.

Crasior nikdy nebyl dopaden, zkrátka zmizel. Zda došel ve svých špinavých experimentech s nekromancí dál za hranice fyzického těla zůstalo záhadou. Jisté však je, že jeho moc skončila v zapomnění. Meč zůstal jako symbol moci jeho následovníků a přecházel z liche na upíra, z upíra na prokletého rytíře, na kostěje a feixty a další vyšší nemrtvé až nakonec Soumrak zmizel.

AKTIVACE

Soumrak je permanentně aktivní ve své zkorumpované podobě. Úsvit se aktivuje pouze tehdy, když je Soumrak očištěn od temné kletby. Očištění Soumraku je možné

klerickou cestou skrze prosbu **Odstraň kletbu** (*Vůle (CHAR) vs. 26*) za cenu 39 bodů Přízně. Při neúspěchu samovolně aktivuje proti všem živým bytostem v okruhu 5 sáhů efekt Výbuch temnoty.

EFEKT

SOUMRAK

Výbuch temnoty (*aktivní*)

Při zabití živé bytosti exploduje z mrtvého těla nekrotická energie v okruhu 5 sáhů. Všechny živé bytosti včetně nositele v oblasti utrpí 2k6 nekrotických bodů zranění (*záchranný hod na Výdrž (ODO) vs. 14 sníží poškození na polovinu*). Jediný způsob jak se vyhnout poškození je víra v Tharma a přijímat jeho temné svátosti.

Tharmovo stigma (*pasivní*)

Při kritickém útoku (*tedy při hodu víc jak dvě šestky - opakovaný hod k6 kostkou*) způsobí útok cíli dvojnásobné zranění, avšak pokud nositel meče není věřícím Tharma a nepřímá jeho temné svátosti způsobí meč svému nositeli krvácení za 1k6 v tomto i každém dalším kole až do ošetření. Pokud dojde k zabití protivníka, aktivuje se i efekt Výbuch temnoty.

ÚSVIT

Výbuch světla (*aktivní*)

Při zabití nemrtvé nebo temné bytosti vybuchne z jejích pozůstatků oslnivé světlo jako výboj svěcené žhnoucí energie v okruhu 5 sáhů. Všechny nemrtvé a temné bytosti v oblasti utrpí 2k6 svěceného zranění (*záchranný hod na Výdrž (ODO) vs. 14 sníží poškození na polovinu*). Každá živá bytost v okruhu 5 sáhů je zraněna za 1k6 životů ohnivým zraněním pokud není věřící Freye a nepřijímá jeho svátosti.

Zážeh hněvu milosrdného (*pasivní*)

Při kritickém útoku (*tedy při hodu víc jak dvě šestky - opakovaný hod k6 kostkou*) způsobí útok cíli dvojnásobné zranění. Nositel i živé bytosti v okolí, pokud věří ve Freye a přijímají jeho svátosti, jsou vyléčeny za

1k6/2+1 životů. Pokud dojde k zabití protivníka, aktivuje se i efekt Výbuch světla.

ZÁPLETKA

Jednoho dne se rozšíří krajem východního Agaronnu na hranicích Stygie zvěst - neznámý žoldácký velitel nabyl nečekané moci a věhlasu poté, co jeho kumpanie osídlila ruiny nad prastarou nekropolí a ani vévoda z Hargardu si netroufá postavit se mu. Jeho rabiáti, ložení především z cizáků, vyhnanců a veteránů s jizvami po bitvách loupí v zapečetěných katakombách, unášejí okolní usedlíky a nutí je kopat pod pohrůžkou smrti tam, kam se dosud nikdo neodvážil.

MOTIV: *Místní kněží poznají z popisu přeživších nevolníků, uprchlých z jeho zajetí neblaze známý meč Soumrak. Vězni v útrobách staré nekropole často nadobro zmizí a mezi žoldnéři k nárůstu paranoie a sklonům k nekontrolovatelnému násilí. Kapitula Chrámu vši moudrosti se obrátí na družinu s prosbou, zajistit Soumrak a zneškodnit žoldáky dříve, než přeroste jeho militantní skupina v sílu schopnou dobývat a postavit se okolním regionům.*

STATISTIKY

Popis:	božský krátký meč
Typ předmětu:	prokletý / posvěcený
Kategorie:	jednoruční lehká

Útočnost Ú:	6
Zranění Ú:	2
Obrana Ú:	2

Útočnost S:	6
Zranění:	3
Obrana:	0

Dosah:	1,5 sáhu
Použití:	boj
Hmotnost:	0.95 libry
Cena:	1 200 zl (Soumrak), 2 500 zl (Úsvit)