

A. LVÍ ŘEV

David „Seth“ Rozsival

Král vrchoviny vyrazil na obchůzku. V tu chvíli všichni věděli, že je zle. Zlatá srst se v zapadajícím slunci třpytila. Tesáky zahnuté jako šavle cenil výhruzně na celý svět. Na svět, který byl jeho, a on si na něj činil nezpochybnitelný nárok. Jantarové oči pozorně, s jistou dávkou arogance, sledovaly okolí. Král vyskočil na vrcholek nevelké skály, hluboce se nadechl a rozevřel tlamu. Oyarzinem se rozlehl řev lva.

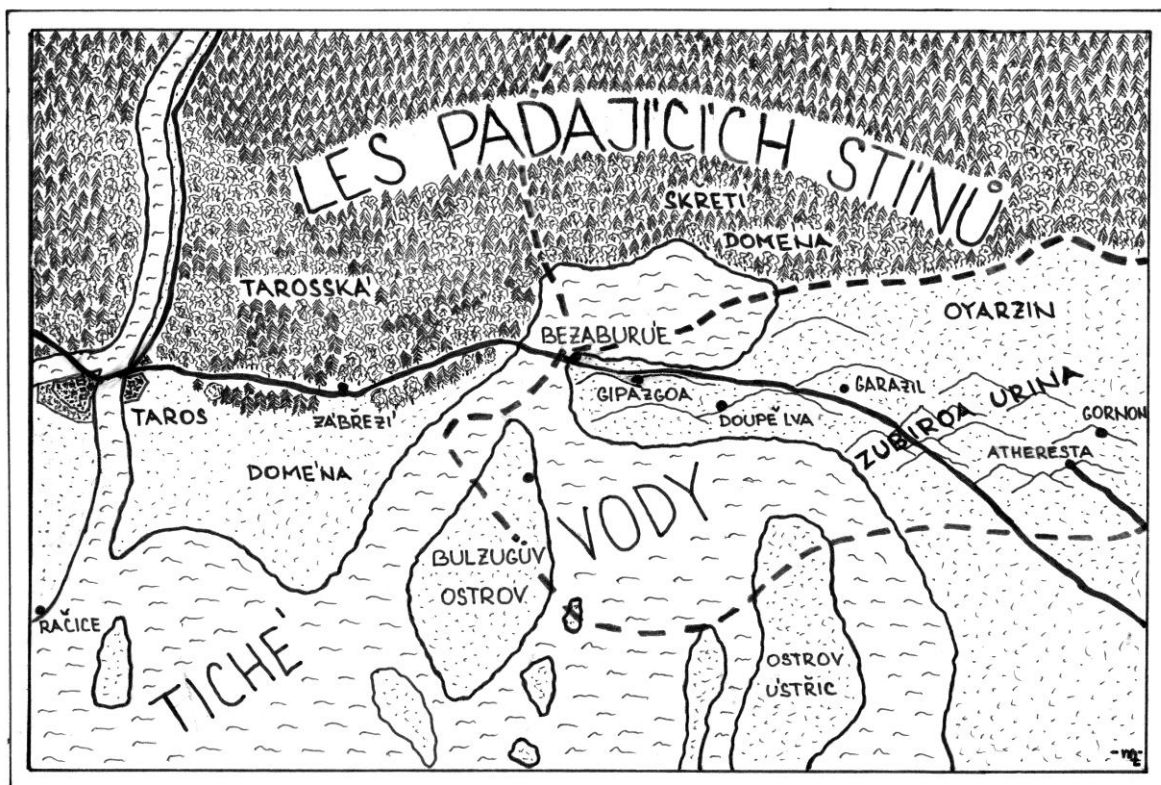
A.1 Úvod

Ogini etario, Pane Jeskyně.

Dobrodružství, o němž pojednává tento text, se odehrává v Oyarzinu, zemi stojící na hranici vlivu Khara Démona a lendorské civilizace, zastupované tu městem Orlich poutníků Tarosem. Sloužit by mělo zejména pro uvedení družiny do této končiny Asterionu, k seznámení se s Oyarzinem a jeho obyvateli. Určeno je především pro začínající družiny, ač i těm zkušenějším má co nabídnout. Až na finálové okamžiky je jeho průběh lineární, potíže s ním neměl být ani začínající PJ.

Části psané kurzívou může číst přímo družině. Využívej také informací naznačených v textu, abys svoji družinu hlouběji seznámil s prostředím hry, a neboj se vést hru podle svého, pokud ti něco nebude vyhovovat.

Odehrání Lvího řevu je záležitostí zhruba na dvě až tři odpoledne, ale asi by nebyl problém ani zvládnout ho za odpoledne jedno. Tak tedy neváhejme, a pojďme se podívat, co pro nás Oyarzin chystá.



A.1.1 O Oyarzinu

Asi je na místě, věnovat pár řádků obecnému popisu oblasti, v níž se většina dobrodružství odehrává, tedy Oyarzinu. Bližší popis téhle oblasti pak naleznete v připravovaném modulu Krajiny za Obzorem - Stíny Jihu, ale přesto by v tomto textu měly být popsány všechny informace důležité pro příběh.

Tak tedy, Oyarzin je zemí hrdých válečníků, skalních lvů a horských koz. Z větší části je tvořen pahorkatinou Zubiroa Urina, přistěhovalci z Tarosu nazývanou Moyslanovy vrchy. V této pahorkatině se nachází šest knížectví Oyarzinu, z nichž to, v němž se dobrodružství odehrává, Gipazgoa, má prakticky jako jediné nějaký kontakt s Lendořany, byť jsou jejich diplomatické a obchodní styky tajné. Všechna knížectví Oyarzinu totiž oficiálně podporují Kharovu říši.

Oyarzinská společnost se dělí do několika vrstev. Nejvýše stojí kníže, nazývaný vanax, a jeho rodina. Obvykle je pozice vanaxe pevná, ale není až tak řídkým jevem jeho nahrazení nějakým příbuzným, pokud si ve vládě nepočíná dostatečně dovedně. Druhou vrstvu společnosti tvoří Dvůr - zejména vanaxovi družiníci, dále pak kouzelníci, věstci, alchymisté, hudebníci a tanečnice. Třetí vrstvou jsou řemeslníci a zemědělci, a nejnižší pak stojí otroci, většinou dlužníci, zločinci či zajatci.

Postavení a bohatství Oyarzinců se pozná poměrně snadno, úměrně tomu totiž nechávají růst své vlasy. Vyšší postavení, tak mají vlasy dlouhé, zatímco těm postaveným níže, by takové vlasy překážely v práci, a tak je udržují krátké. Oyarzinci jsou i značně marniví a rádi se zdobí drahými kovy.

V Oyarzinu se poslední dobou silně prosazuje kult některých bohů Temné desítky, ale zejména v Gipazgoe naráží na tvrdý odpor vyznavačů původního oyarzinského boha válečníka Danzigala. Ten prý obchází zemi v podobě skalního lva, kterýžto je pro Oyarzince posvátným zvířetem.

A.1.2 Časová osa

Dobrodružství se odehrává v průběhu několika dní, nebude proto od věci, zde uvést přibližnou časovou osu dobrodružství:

Den	Událost
0	Příjezd do Tarosu, Nálečna u Drožkářova korbele
1	Lov u Bladřeje
2	Družina vyráží od Kost'i
3	Návštěva Zábřezí
6	Bezaburúe
7	Gipazgoa
9	Dostižení a ulovení lva
11	Věznice
13	Soud
15	Případný útěk
16	Aréna
17	Vyhoštění u Bezaburúe nebo příjezd do Abúzagy

A.2 Zápětka

Zápětka je, dalo by se říci, skoro triviální - družina je v Tarosu najata, aby pomohla zabít nebezpečného predátora, v tomto případě oyarzinského skalního lva. Leč ne všechno je tak prosté, jak se zdá. Skalní lev je posvátným zvířetem Oyarzinců, a jeho lov je vyhrazen pouze vanaxovi, oyarzinskému knížeti. Bohužel to postavy samozřejmě nevědí, a tak se setkají s odporem místního obyvatelstva. Oyarzin je navíc de facto spojencem Khara Démona, což pro cestující z Tarosu může znamenat mnohé komplikace. Na závěr bychom měli zmínit

samotného lva, proti němuž jsou běžní lvi jako bezbranná koťátka, skalní lev totiž dosahuje v kohoutku výšky menšího elfa, jeho hmotnost se blíží k půl tuně.

A.3 Úvod do děje

A.3.1 Nálevna u Drožkařova korbele

Unaveně naplň poleháváte, naplň posedáváte okolo stolu v temném rohu Drožkařova korbele. Vyzábělý hostinský, tolik odlišný od většiny svých kolegů má na tváři strhaný výraz, a když okolo vás proplová, plné korbely v jeho rukou šplíchnají pivo na všechny strany. Zdá se, že tento muž si svoji profesi nevybral dvakrát šťastně.

Jsou prakticky jenom dva pravděpodobné způsoby, jak se mohou postavy v Tarosu octnout – buď jako navrátilci z bojů v Lese padajících stínů, anebo, což je pravděpodobnější, jako ozbrojený doprovod některé z kupeckých karavan.

Zvláště pokud bude pravdivá druhá varianta, zakotví s velkou pravděpodobností postavy právě v Drožkařově korbeli, ale PJ je může ubytovat v podstatě v jakémkoli pohostinství v celém Tarosu.

Čas strávený v hostinci si mohou postavy ukrátit pozorováním ostatních návštěvníků, třeba zjizveného veterána s pouhými třemi prsty na pravé ruce:

„Je to špatný, špatný vám povídám to je.“ řekne, a náraz do sebe obrátí snad půl korbele. Otře si rukávem strniště na bradě a pokračuje: „Abyste jako věděli, tak na frontě to je moc špatný. Přísahám u Auriona, ať nad náma svítí věčně, že ty zatracený Plaveňani něco chystaj. A já fakt nechci vědět co, poněvadž tyhle Plaveňani, povídám vám, tyhlecty Plaveňani, ty se nezastavěj před ničím, dokud tady to všechno všude nebude jejich.“

V jiném koutě se pře nějaký obtloustlý starší muž v kněžském oděvu Lamiusově, patrně soudce s uhrovitým mladíkem, který může být jeho učedníkem či pobočníkem, stejně tak jako místním samozvaným prorokem:

„Povídám ti, Ariku, a říkám to naposledy, Gor není mrtvý. Jak podle tebe může zemřít bůh? To dřív budou lidi jíst kamení, než nějaký z bohů zemře.“

„Ale mistře, zprávy přece hovoří jasně...“

„Zprávy, zprávy...Jak můžeš věřit tomu, co tvrdí lidé? Vždyť lidské pochopení věcí božích není větší než chápání našich činů mravencem! Lidé možná viděli Gora zemřít, ale znamená to, že je mrtev? Neznamená! A už mě s tím neobtěžuj.“

U třetího stolu pak probíhá živá diskuze dvou farmářů:

„Tři telata za alden, tak dobře se dlouho nevyvedlo...“

„To mi povídej. Nebudu ti lhát, když řeknu, že se nám urodila jablka větší než moje pěst. S tou úrodou, jakou máme, si budeme moci konečně dovolit nakoupit nějaký pořádný nábytek, to víš, Vladěna si pořád stěžuje.“

„Co bys chtěl, kamaráde, městská panička, sám jsi věděl, jakej kámen si to uvažuješ na krk.“

Postavy se mohou zapojit do kteréhokoliv z rozhovorů, ať už je zajímá poslední vývoj v Lese padajících stínů, který ovšem budou muset hledat mezi řádky veteránových hrdinských vyprávění, nebo mají zájem o teologickou debatu či podrobnější exkurzi do světa zemědělství a rodinných vztahů na Tarosské pláni.

Až postavy rozhovory s dalšími návštěvníky Korbele přestanou bavit, nech na scénu vstoupit osobu, které zde budeme říkat Bladřej. Je to postava, se kterou se již družina setkala, spřátelila, možná s ní dokonce již prožila i celé dobrodružství. Takový starý známý. Zde mu říkáme Bladřej, ale PJ použije postavu z některého z předchozích dobrodružství družinky. Pokud nikoho takového v zásobě nemáš, udělej z Bladřeje prostě člověka, který si chce postavy najmout. Budeš tomu však muset uzpůsobit některé části textu tohoto dobrodružství.

Tento Bladřej se usadil v Tarosu, vlastní zde dům, radostně se s postavami přivítá a pozve je na lov.

Jiná varianta pak je, že postavy do Tarosu přivábil, či je přímo pozval právě on. Setkání bude probíhat nějak takto:

Otevřely se dveře a záplava slunečního světla nakrátko zalila zaprášený výčep. A koho to ve dveřích nevidíte? Vždyť je to Bladřej ! I on si vás okamžitě všiml a kráčí k vašemu stolu. Radostně se vítá. „Tak jste přece jen přijeli? To je dost“ říká, a objednává si pintu černého piva.

Nějakou dobu může PJ nechat postavy bavit se s Bladřejem, který je záhy pozve do svého domu a na zítřejší lov:

Ha! A víte, co bychom mohli udělat?! Uspořádáme lov, ať je nějaké vzrušení! Co vy na to?! Pozvu ještě jednoho, dva známé, budou se vám líbit. Obchodníci a kupci, ale jinak docela zábavní. “šibalsky na vás mrkne a připije si s vámi na příjemné shledání.

Zbytek odpoledne se postavy mohou toulat Tarosem. Osídlený je pouze Taros za masivní hradbou, velká část vnějšího Tarosu je neosídlená, plná trosek, místy dokonce neprozkoumaná. Postavy se sem však nebudou moci jen tak dostat, tarosská stráž courání dobrodruhů do vnější části prostě nepřipustí.

Družina tak může vyrazit po hostincích či navštívit nějakého obchodníka, ale měla by jít také brzo spát, vždyť je čeká ranní lov.

A.3.2 Lov

Ať už postavy přespí v některém hostinci, či přímo u Bladřeje, ráno je čeká lov.

Sraz je brzy, jste ještě dost rozespalí, ne tak ale váš hostitel, který energicky pobíhá kolem, strojí svého koně a peskuje své dva sloužící. Brzy doráží další dva účastníci lovu. Zatímco první z nich je spíše obtloustlý a se zlatými kudrnatými vlasy a velkýma modrýma očima trochu připomíná přestárlé dítě, druhý, jež se nese na majestátním šedákoví, patrně byl, a možná dokonce ještě je, dobrodruhem tak jako vy. Jeho rysy jsou ostré, oči bystré, dlouhé světlé vlasy má spoutané do ohonu, hlavě vévodí mohutný orlí nos, díky kterému vypadá, že se na vás dívá tak trochu svrchu.

Bladřejův dům se nenachází přímo v Tarosu, ale kousek na sever od něj, prakticky ve stínu lesa. Les padajících stínů není naštěstí takto blízko městu příliš nebezpečný, ačkoli i sem čas od času zavítají záškodnická komanda. Mnohem větší nebezpečí je zde v podobě divoké zvěře. Nicméně ani na tu dnes ráno, pokud PJ nebude chtít, družinka nenarazí. Lov je totiž z hlediska dobrodružství důležitý zejména proto, že tu má družina možnost seznámit se se Zlatanem Abrugovičem, zlatovlasým bujarým danérským kupcem s exotickým ovocem. A hlavně s jeho bratrancem Jankem Kostuličem, který pro změnu obchoduje s kožešinami, a i když může zprvu působit poněkud arogantně, rychle se z něho vyklube příjemný společník. Lov bude vesele ubíhat, a jeho výsledkem bude i jeden či dva ulovení jelinci (ale PJ může klidně použít pravidla pro lov a nechat družinu ulovit něco úplně jiného, v tom mu nikdo nebrání). V průběhu lovu se k postavám přitočí Janko:

„Myslím, že jsem se vám ještě oficiálně nepředstavil, jmenuji se Janko, ale všichni mi kvůli přijetí říkají Kost’a. Pokud byste ale používali moje skutečné jméno, rozhodně bych to uvítal,“ povídá vám se smíchem hubenější z obou obchodníků. „Obchoduji s kožešinami, to už asi víte. A mám teď jednu takovou delikátní zakázku, u které by se mi docela hodila pomoc. Takže jestli si chcete užít lepší lov, než je tihle, zastavte se zítra hodinu před rozedněním zde.“ říká, předávajíc vám vizitku. Usměje se, pobídne svého šedáka a nechá vás přemýšlet o jeho návrhu.

Postavy by v zájmu celého dobrodružství měly návrh přijmout, PJ může naznačit, že Kost’a vypadá zámožně, což většinu postav přiměje, aby jeho nabídku přijala.

A.3.2.1 Pozadí úkolu

Janko je skutečně obchodník s kožešinami, ale často si pomůže pašeráckými způsoby, a má tak často velice podivné zakázky. Jednou z nich je právě kůže skalního lva. Tuto zakázku

získal od jednoho z vysokých hodnostářů v řadách Orlich poutníků, zámožného muže, pro něhož je stažený skalní lev třešinkou na dortu jeho lovecké sbírky.

Lov na lva s sebou nese ale několik velkých rizik. Předně, Janko se svými lovci a družinou, kterou si přizval na pomoc, se musí dostat na území Oyarzinu, ne zcela přátelské země sousedící s Tarosskou doménou. To znamená, mimo jiné, projít přes dobře opevněnou pevnost Bezaburúe, střežící několikakilometrový most do Gipazgoy, nejsilnějšího ze šesti knížectví Oyarzinu. Lvi se vyskytují i zde, ale to nás přivádí k dalšímu riziku, a sice k faktu, že lov skalního lva je pro všechny, kromě družiny knížete, zapovězen, pod trestem smrti. To by se ale družina neměla dozvědět.

Jakmile ráno dorazí k Jankovu domu, obdrží naopak pokyn k zamaskování se:

Jeden z Kost'ových pomocníků se k vám blíží s jakýmsi uzlíčkem šatstva. „Pán říká, že si máte vzít na sebe tohle.“ řekne a hodí oděv směrem k vám.

K družině se přitočí Janko a vysvětlí ji zběžně, jaký je jejich cíl - tedy ulovení skalního lva, a proč je nutné se na cestu vydat v přestrojení - tedy průchod přes pevnost Bezaburúe.

Celá výprava se skládá z družiny, Janka, tří jeho pomocníků - lovců, jmenovitě Žumpy, Čmuhala a Wyzimira (viz.CP). Ti jsou oděni jako sluhové kupce, za něhož je přestrojen Kost'a. Zboží, které je, jak tajemně Kost'a naznačil, určeno pro „výměnu“, nesou čtyři statné muly. Kost'a pak jede na svém šedákovi, jeho pomocníci mají hnědáky. Pokud družina nedisponuje jízdními zvířaty, mohou si je půjčit od Kost'i či od Bladřeje. Až bude vše připraveno, circa kolem desáté hodiny dopolední, může kupecká karavana vyrazit.

A.4 Cesta do Gipazgoy

A.4.1 Pod korunou Lesa

Cesta do Gipazgoy vede postavy podél jižního okraje Lesa padajících stínů. Vzdálenost do Bezaburúe, kterou musí překonat je zhruba sto kilometrů, a postavy by ji měly zvládnout do čtyř dnů. PJ by měl cestu nechat proběhnout v klidu, maximálně ozvláštnit setkáním s nějakým pocestným. Popis by mohl vypadat nějak takto:

Po levé ruce máte nekonečný pás Lesa padajících stínů, po pravici úzký pruh stepi, místy obdělávaný farmáři, náležící k Tarosské Doméně. V takovém případě step nahradí pole pšenice či kukuřice, nebo dlouhý lán zelí či jiné kořenové zeleniny. Temná hradba lesa vypadá neprostopupně a nebezpečně.

A.4.2 Zábřezí

Vesnice Zábřezí leží přímo na hranici lesa, a obklopena je hájkem bílých bříz (odtud název). Obývá ji zhruba padesát duší. Lidé v Zábřezí tvoří poměrně uzavřenou komunitu, kterou stmeluje neustálá hrozba útoku z Lesa. Postavy uvítají, ale budou se je rychle snažit vypakovat ze vsi. Od místního kramáře mohou doplnit nějaké zásoby, ale bude je to stát více, než stejný nákup v Tarosu.

Vesničané se z vás nezdají být dvakrát nadšení. Osoba, patrně starosta, která se k vám blíží, rozhodně nevypadá, že by vás chtěla srdečně přivítat. „Kdo jste a co chcete?“ vyklopí na vás místo pozdravu. Kost'a se ujme slova: „Jsme obchodníci s kožešinami a rádi bychom tu přečkali noc.“ „Obchodníci, he? A co tihle ozbrojenci, co?“ řekne ostře a kývne směrem k vám.

„Vezeme cenné zboží, člověk si nikdy nemůže být jistý, tím spíše ne tak blízko Lesa.“

„Tady ozbrojení lidé ale přečkat noc nemohou. Do soumraku odevzdáte svoje zbraně, nebo ať jste pryč.“

Zvláštní přístup vesničanů pramení z jedné příhody, při níž před lety družina dobrodruhů na cestě do Lesa padajících stínů, opojená mocnou dávkou alkoholu, vyvolala s vesničany konflikt. Ten skončil smrtí tří osadníků, vypálením hostince a obou přilehlých budov, přičemž dobrodruhové z místa činu uprchli. Postavy tak buď musí odevzdat všechny zbraně (včetně

křesadel) nebo opustit město. V případě nouze budou nuceny použít zbraně, ukryté v nákladu jedné z mul, určené k lovu (oka, pasti, luky).

Pokud postavy zbraně odevzdají, budou moci přespat v hostinci, kde je všehovšudy jeden pokoj. Ale ráno, když půjdou ke starostovi pro svoje zbraně, vůdce vesnice je odmítne vydat. Rozčilená družina má nyní několik možností. Buď může opustit ves bez svých zbraní, nebo rovnou uhodit na starostu, nebo, což navrhne Kost'a, dojít si do hostince pro koně a muly, vybavit se zbraněmi, určenými pro lov, a vpadnout ke starostovi.

Starosta, který nepočítal s tím, že družina nějaké zbraně ukryla, ve strachu nebude otálet postavám výzbroj vydat zpět. Od obyvatel Zábřezí ovšem pak nemůže družina počítat se sebemenší přízní, a pokud by si počínala neobratně, může se stát, že vesničané vezmou do rukou vidle a sekery, a družinu z vesnice vyženou. Pozor, pokud družina svojí akci neprovede rychle, vesničané se ozbrojí a půjdou svého starostu osvobodit. Na druhou stranu, Pánu Jeskyně to skýtá možnost nechat hráče pocvičit ve vyjednávání.

A.4.3 Starostův dům

Starostův dům je klasická dřevěná chalupa, podobné stávají na venkově třeba v Danérii. V domě jsou čtyři místnosti, za domem se pak nachází starostův pozemek - pole, stodola, stáj, kadibudky.

A.4.3.1 Kuchyň+jídelna

Vchodovou místností domu je kuchyň a jídelna. V rohu je pec s kamny, zhruba uprostřed místnosti dlouhý stůl obklopený sedmi židlemi. Nad tím vším se na šňůrách suší houby.

V této místnosti probíhá mj. i rokování všech mužů ze vsi, je proto nejprostornější v celém domě.

A.4.3.2 Chodba

Z kuchyně vede krátká holá chodba, kterou ozvláštňují pouze troje dveře, jedny do každé zbývající místnosti v domě.

A.4.3.3 Pokoj pro hosty

Otevřeli jste první z dveří v chodbě. Za nimi se nachází dobře osvětlený pokoj s poličkou, kterou zdobí porcelánová Estelina soška. Celému pokoji vévodí rozměrná postel, na které jsou rozestlány bílé duchny, doslova lákající k odpočinku.

A.4.3.4 Pokoj starosty

Ozdobná almara, zamčený výklenek a stejně tak zamčená kovaná truhlice jsou spolu s manželskou postelí a obrázkem Auriona nad ní, vybavením tohoto prostorného pokoje, který, zdá se, slouží starostovi za příbytek.

Ve výklenku jsou zamčeny zbraně družiny.

A.4.3.5 Pracovna

Za hrubým dubovým stolem sedí starosta, po každém jeho boku zavile se tvářící urostlý sedlák. V místnosti se nachází ještě knihovna s asi desítkou knih a několika papyrovými svitky. Několik svitků je rozházeno i po stole.

Zde se bude nacházet starosta, pokud si půjdou postavy vymoci svoje zbraně. V domě pak mohou narazit na hospodyně, která, pokud ji nějak neumlčí a nezastaví, vyběhne s jekotem do vsi a celou ji zalarmuje proti dobrodruhům.

A.4.4 Bezaburúe

Cesta v poklidu ubíhala, osídlení bylo stále řidší, až ustoupilo zcela. Po pravici vám poklidně šplouchá hladina Tichých vod, kterou zdobí hejna ptáku, jejichž švitoření se vám nese nad hlavou. Nakonec se setmí a vaše cesta vede tichou temnotou, nikomu se nechce do hovoru,

všichni jsou napjatí a ostražití. Kost'a vám řekl, co vás čeká. Před vámi se objevují světla mohutné tvrže Bezaburúe.

Bezaburúe vystavěli skřeti v době, kdy jejich panství na Taře bylo prakticky neomezené a dnes je to z Tarosu prakticky jediná pololegální cesta do Oyarzinu. Na pevnost, která střeží přístup na mohutný most přes úžinu Tichých vod, sice dohlíží Kharovi agenti, ale ti jsou dobře placení z Gipazgoy, a tak, za případně velký úplatek, nechají projet i výpravy z Tarosu. Stavba sama je pak prakticky „pouze“ opevněnou dvojitou branou, ale branou setsakra dobře vybavenou. Přední bránu chrání svrchu barbakán, z boků pak dvě více než třicetimetřové věže, nazývané prostě Jižní až Severní, jejichž paty svorně omývají Tiché vody. Z kruhového cimbuří vrcholů obou věží vybíhají vstříc nepříteli barbakány, které, stejně jako ten nad branou, poskytují útočiště katapultům, které podstatně zvyšují obranný kapitál Bezaburúe. Věže přední brány jsou s, o něco menšími, věžemi brány zadní spojeny deset metrů vysokou zdí, nořící se i pod hladinu Tichých vod.

Na dvoře se nachází studna, kuchyně a stáje.

Strážní koše osvětlují asi osm metrů vysoká křídla brány, ke které vede mírně zvýšený násep. Stejně koše stojí na hradbách, odkud vás podle Kost'ových slov pozoruje několik Oyarzinců. „Dávejte si pozor, tohle jednání bude náročné. Nevyvolávejte konflikty, těžko bychom se odsud probíjeli ven. Ale pokud to bude nutné, buďte připraveni zasáhnout. Sarapis s námi.“ říká, když se před vaší družinou otvírají menší vrátka v levém křídle brány. Musíte sesednout z koní a provést je na dvůr.

Dvůr je dobře osvětlený, cítíte ostrý pach z kuchyně, a ještě o něco ostřejší pach ze stájí a suchých záchodů, tři budov, které jsou na dvoře umístěny. Za zmínku kromě nich stojí ještě kamenná studna, více či méně uprostřed.

Ovšem podstatně zajímavější je nyní pro vás skupinka vojáků v helmách s výraznými špičatými lícnicemi a v kožených pancířích, na kterých je vylišován reliéf skalního lva. Jejich oštěpy míří hroty směrem k vám. Ani jednomu z nich není vidět pořádně do tváře, i ve mdlém světle pochodní však vypadá jejich pokožka o odstín tmavší než kůže taroských osadníků. Jediný z nich, který je oděn v kroužkovou zbroj a kuklu k vám promlouvá: „Jménem Azkapasuny, složte zbraně. Kdo vás vede?“

Janko naznačí pokývnutím, abyste schovali zbraně, a vydá se promluvit si s důstojníkem. Ostatní strážní vás obklíčili. Všimli jste si, že z hradeb vás kontroluje minimálně osm, spíše však více lučištníků. Pokud dojde k boji, nemáte dobré vyhlídky.

Pro PJ je nastalá situace skvělou příležitostí, jak hráčům trochu zabrnkat na nervy. Nepřátel je jednak přesila (zhruba dvacet na dvoře, dvanáct okounějících na hradbách a dalších deset, kteří mají zrovna osobní volno, ale do několika kol by byli připraveni k boji), jednak mají výhodné pozice na hradbách. Pokud postavy nechťejí zemřít, v žádném případě by se neměly pouštět do boje. Budou však značně nervózní, průtahy při jednání i nepřátelé připravení zaútočit by jim měli na chvíli zaměstnat mozkové buňky. Klidně je nech pár okamžiků plánovat, jak by se dostali ven z případné šlamastyky, a občas hráče upozorni na fakt, že zpočátku šeptaný dialog mezi Kost'ou a důstojníkem pomalu přerůstá v regulérní hádku. Nikdy není od věci prohlásit: *Zdálo se ti, že jsi zaslechl tiché sténání pomalu napínané tětivy, jenom pozor na reakci postav. Jednání o úplatku se totiž začíná dramatizovat.*

Pro tyto případy jsou dvě ze čtyř mul naloženy úplatky pro posádku Bezaburúe (jedna pak na zpáteční cestu), čtvrtá mula je však naložena zbraněmi a proprietami, určenými pro lov, a právě okolo těchto věcí se mezi Kost'ou a oyarzinským důstojníkem rozhoří spor, který by měly postavy raději uhasit v zárodku, nebo se octnou ve velkém nebezpečí. Mohou například nabídnout místo toho celou mulu, nejenom její náklad, argumentovat tím, že něco musí zůstat na směnu v Gipazgoe, nebo Oyarzince nějak přelstít. Pokud však důstojník dostane možnost nahlédnout do nákladu, může pojmout podezření, a rozhodně takto dobře ozbrojenou družinu přes bránu nepustí. Postavy by si toho měly být dobře vědomy.

Jestli se postavám podaří Oyarzince přesvědčit, bude celý náklad zamaskován, a družina by měla přijmout nabídku přestrojení za Oyarzince, protože v současné podobě by byla v Oyarzinu velice nápadná. Pokud splní všechny tyto podmínky, bude druhou branou propuštěna na Bezaburuský most, úžas budící, několikakilometrovou stavbu, z níž ovšem postavy v noci příliš nezahlednou.

I na druhém, východním, konci mostu se nachází opevnění. Věže, brána i barbakán jsou zde dokonce ještě mohutnější.

Jen stěží můžete uvěřit tomu, co vidíte. Bezaburúuský most je div světa, až se nechce věřit pověstem, podle kterých ho postavili skřeti. Taková technická mistrnost je spíše vlastní starým Arvedanům. I druhý konec mostu je totiž strážěn vysokou věžovitou pevností. Ta je dokonce ještě mohutnější, než ta první. Její hradby jsou obsypány ozbrojenci, ale brána je dokořán. Vojáci, kteří stojí v průjezdu, si vás podezřívavě měří. Janko vás zastaví a prohodí se strážci pár slov. Vidíte lesknout se zlato a několik mincí změní majitele. Vyjednávání zde jde mnohem jednodušeji. Vojáci z této pevnosti musejí svou službu proklínat, protože většinu bakšiše shrábnou jejich kolegové na západním konci mostu.

A.5 Lov na lva

A.5.1 Gipazgoa

Krajina zde se poněkud liší od roviny, kterou vedla vaše cesta doposud. Již od chvíle, kdy vaše noha vstoupila z mostu na oyarzinskou půdu se planina mění ve vrchovinu, vysoká tráva přechází v nižší tužší porosty, čas od času zafouká studený vítr. Kopce spadají pomalu do Tichých vod, a jednou za čas zahlédnete veslovat rybáře z řad domorodých kmenů při výkonu svého živobytí. Na cestě je provoz překvapivě mdlý.

Cesta vás vede skrz několik vesniček Oyarzinců. Nízké kamenné neomítnuté budovy s malými okny a břidlicovými střechami, uprostřed každé vsi studna s vahadlem, na volných prostranstvích hrající si děti. To je typický obraz oyarzinské vesničky. Zdejší lidé nikam nespěchají, osamělí pasáči hlídají stáda ovcí a koz. Domorodci se vás nepokoušejí oslovit, spíše vypadají, že s vámi nechtějí mít moc společného.

Pokud se postavy pokusí na některé domorodce promluvit, patrně se toho příliš nedozvědí, v každé vsi se totiž dají lidé ovládající obecnou řeč spočítat na prstech jedné ruky nešikovného dřevorubce. Pokud postavy umí hevrensky, možná budou některým slovům rozumět, ale mluva Oyarzinců jim i tak patrně nebude příliš srozumitelná. To, že by některý z postav mluvil oyarzinsky, je nepravděpodobné.

Mazuburskou skálu, na níž leží vanaxův palác, vévodící celé Gipazgoe postavy zahlédnou pravděpodobně v záři odpoledního slunce, případně při jeho západu, kdy vypadá skála a na ní rozkládající se, mnohokrát přestavovaná, stavba paláce, nadobyčejně majestátně.

Po průchodu neširokou soutěskou mezi dvěma vrchy se vám z cesty naskytl výhled na slunce ozářenou skálu, na které se rozkládá budova, snad palác, která ale vypadá, jako kdyby byla sestavena z několika různých paláců, několika různých kultur. Dost možná to je i pravda. Na plošině pod skálou se pak rozkládá město, poněkud nesourodě se rozlévající i do okolních údolí, jehož budovy svými rozličnými půdorysy i několika druhy materiálů, z nichž jsou zbudovány, pevnost částečně připomínají. Vidíte odsud budovy kruhové, čtvercové i obdélníkové, postavené z kamene, cihel pálených i nepálených.

Křivolakými uličkami spěchají za svými záležitostmi skupinky domorodců, na cestě, která obtáčí skálu, až k branám paláce víří skupina jezdců mračno prachu.

Gipazgoa, hlavní město stejnojmenného oyarzinského knížectví a sídlo jeho vanaxe, prožívá v posledních letech nebývalý rozmach.

Na vrcholu Mazuburské skály se nachází vanaxův palác, jehož nejstarší část pochází ještě z arvedanských dob. Palác prošel za svou existenci mnohými přestavbami, a i teď je možné na něm spatřit lešení a dělníky v pilné práci. V budovách na povrchu se nachází jednáci a

hodovní síň, obydlí většiny sloužících a kuchyně. Hlavní část paláce se však zavrtává přímo do skály, ve které mohou postavy už zdáli spatřit velké a malé otvory - okna a větrací šachty. Povrchové struktury jsou obehnané sedm metrů vysokou půlkruhovou trojitou hradbou z nahrubo otesaných kamenů, jediným vstupem je dobře opevněná brána v nejspodnější hradbě. Cestu k ní lemuje šestice soch skalních lvů v životní velikosti. Jsou opředené poměrně silným pátracím kouzlem, které sonduje v myslích příchozích.

Cesta k paláci se okolo skály vine z Harkitzpeny (tedy něco jako „Podskalí“) známého též jako Starý okrsek. Jde o nejstarší čtvrt města, která je stejně jako palác, obehnaná mohutnou silnou hradbou, a kde se nachází nejdůležitější budovy města. Těmi jsou chrám Krále válečníků Danzigala, amfiteátr, lázně, Dům rozkoše, velká tržnice a vůbec všechny nejokázalejší budovy ve městě.

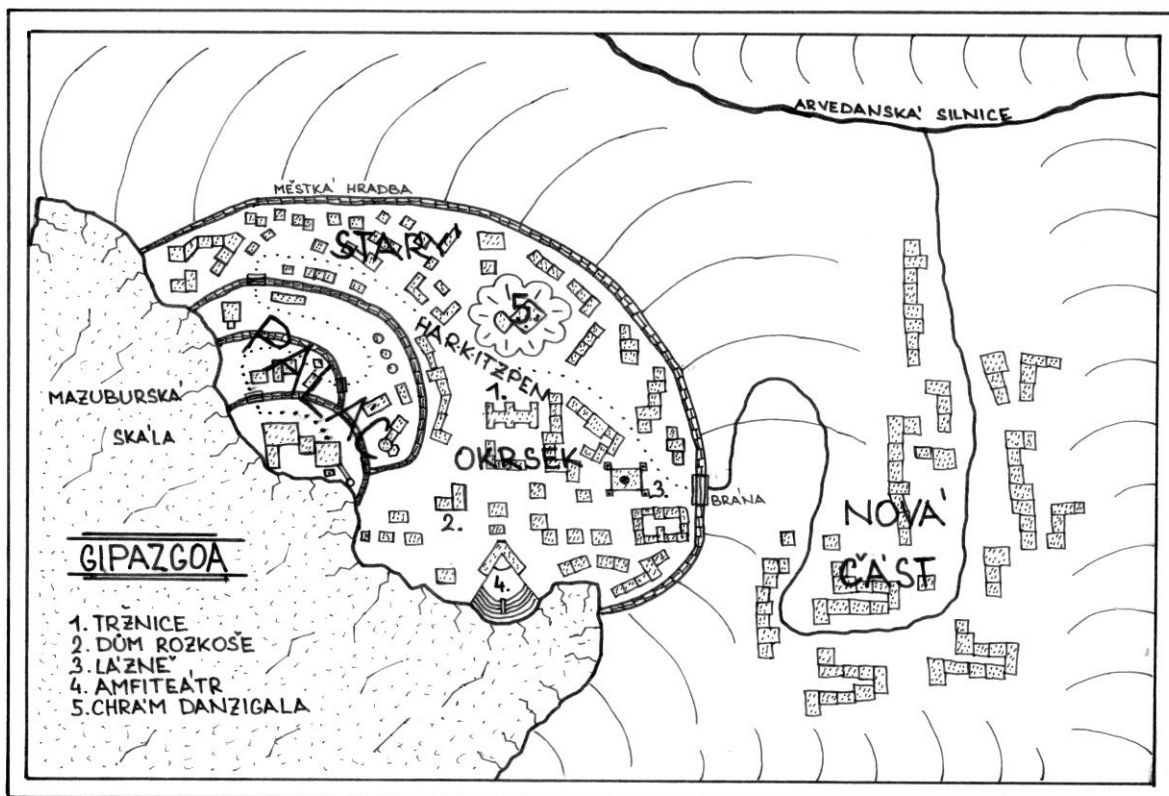
Za hradbou se pak sítí křivých uliček rozpíná mladší část Gipazgoy, dosahující téměř k arvedanské silnici, po které postavy přišly, jež přetíná plošinu, spojená z Gipazgoy širokou dlážděnou cestou. I v této části města se mezi domky rozkládají malé barevné stánky obchodníků a řemeslníků. V letních a podzimních měsících většina řemeslníků dává přednost práci před domem na ulici, kde mohou poklábat se sousedem, a tak jsou často uličky Gipazgoy téměř neprůchozí. V několika hostincích ve městě bývá zábava pěkně rušná, a není těžké zde přijít k úrazu, pokud se s některým z horkokrevných Oyarzinců dostane do konfliktu nějaká z postav.

Postavy se mohou, a pravděpodobně tak i učiní, v některém z těchto hostinců ubytovat. Oyarzinské putyky jsou většinou nízké jednopatrové budovy. Výčep bývá úzký, většina stolů je venku před hostincem. Mnohem spíše než pivo (které do Oyarzinu dorazilo teprve nedávno) se zde pije místní pálenka, zvaná sura. Pokud budou chtít postavy něco zakousnutí, mají na výběr široký sortiment ovčích a kozích sýrů, pečené či vařené skopové s olivami nebo vynikající rybí pochoutky z Tichých vod.

V hostinci se postavy setkají s Eurisemem, jedním z vanaxových družiníků, příslušníků nejvyšší kasty v oyarzinské společnosti.

Do hostince vstoupil honosně, ale účelně oděný muž, tak jako většina domorodců snědé pleti. Dlouhé černé vlasy mu sahají až po lopatky. Změřil si vás pohledem a přisedl si. Tak jako jiným místním lidem, i jemu zní hlas trochu podivně, když se pokouší mluvit obecnou řečí. „Dobré ráno přeju vám, nosím jméno Euresime. Co vás cestovatele vede do Gipazgoy, sídla slavovaného válečnicka Azkapasuny?“

Postavy by neměly říkat nic o skalním lvovi, pokud by se o to pokusily, snažil by se Janko vše zamluvit. I tak by se mohly postavy z dialogu dozvědět některé zajímavé informace (uvedené v části „O Oyarzinu“), o tomto místě, jeho obyvatelích a kultuře. Euresime bude, stejně jako je mnoho Oyarzinců, družný a sdílný.



A.5.2 Stopování

Košťa nechá družinu strávit v hostinci všehovšudy jednu noc, aby dalšího dne dopoledne celá výprava vyrazila za cílem dobrodružství, za skalními lvy.

Cesta povede lovce na západ od Gipazgoy, do kraje ostrých skal a úzkých soutěsek.

Krajina okolo vás se znatelně proměnila. Mezi skalisky porostlými nízkými travinami se prohání divoké kozy, jednou či dvakrát spatříte kolonii syslů. Po skalním lvovi však ani stopy.

Družině bude trvat zhruba dna dny, než lva vystopuje, během té doby je na PJ, aby hráčům podsouvat indicie a napínal je před soubojem s obří šelmou. Například:

Uslyšeli jste nějaký šramot v nedalekém křoví. Košťa a stejně tak Wyzimir a Čmucha okamžitě seskočili z koní a nabili samostříly. Šramot se přiblížil. Wyzimir neudržel nervy na uzdě a vypálil. Ze křoví vyrazil jako střela malý jelen, skučící bolestí.

Košťa zastavil svého koně, hbitě z něj seskočil a prohlížel si otisk ve vlhké hlíně. Ta stopa byla veliká jako štít strážného v Albireu. „Jdeme správně,“ řekl Janko, a vyhoupl se zpět do sedla svého šedáka.

Vzduch prořízl hluboký řev. Není těžké uhádnout jeho původce. Nemůže být daleko před vámi. Narazili jste na napůl sežranou mršinu jelínka bhutu. Má skrz naskrz prokousnutý krk. „Tohle je práce lva“ pronese Košťa a pobídne koně.

A.5.3 Doupě

Košťa, i všichni ostatní členové výpravy sesedají z koní, zdá se, že jste na místě. Nedá mnoho práce přesvědčit se, že je tomu opravdu tak. Vybělené kosti září v ušlapané hlíně, a pach lví moči je tak ostrý, že ho cítíte snad i ušima. „Pojďme dál,“ říká Košťa, „není dobrý nápad, abychom se tady zdržovali, až se vrátí.“

Lví doupě není v podstatě žádná jeskyně, pouze mělká prohlubeň pod skalním převisem, dobře chráněná skálou ze tří stran, což je na jednu stranu pro lva výhodné, na stranu druhou to snadno umožní družině, aby šelmu zatlačila ke stěně a nedala jí možnost uniknout.

Pokud chce PJ usnadnit družině práci, nechť nechá Kost'u nainstalovat do doupěte železa, do kterých se lev s, řekněme, 50% pravděpodobností chytí. V takovém případě mu bude znemožněn únik a bude mít postihy v boji.

Železa

Popis pro Dračí doupě 1.6:

Obr ~ 9 ~ nic / 3 - 18, postih -3 k boji

Popis pro Dračí doupě plus:

Obr + 2k6⁺: D : 7, postih -3 k BČ, ÚČ a OČ ~ 15 ~ nic

Navečer pak dorazí sám král vrchoviny:

Až nebezpečně blízko od vás se ozval hrdelní lví řev. Máte štěstí, že ležíte skryti proti větru, i když, zdá se, že šelma přes to cítí jakýsi neklid. Je skutečně obrovská, těžko chápete, jak se něco tak velikého může ve zdejší pusté krajině nasytit. V kohoutku měří o něco méně než dospělý muž, tlapy mají takové rozměry, že si dovedete představit, jak jediný jejich úder připraví o život býka. Jantarově zbarvená srst v zapadajícím světle vytváří fontánu odlesků. Hřívá není tak mohutná jako u jeho stepních bratrů, co ale mohutné je, jsou jeho šavlovitě zahnuté tesáky, které mohou mít třicet nebo čtyřicet čísel. Lev působí trochu vyzáble, ale není třeba pochybovat o tom, že váží alespoň 300 nebo 400 kilogramů.

Začátek boje (který je nevyhnutelný) přijde buď v okamžiku, kdy se lev chytí do Kost'ových želez, nebo po poradě se zbytkem výpravy. Jsou v podstatě dvě možnosti - zaútočit hned, dokud zbývá ještě trocha světla, nebo až lev usne, ovšem s tím rizikem, že boj pak bude probíhat v naprosté tmě.

Tak či onak, družina boj se lvem vybojuje, a pro účely dobrodružství budeme předpokládat, že slavně zvítězí.

Leč, jen několik okamžiků po tom, co gigantická šelma vydechne naposledy, dorazí Euresime s oddílem družiníků s úmyslem výpravu zatknout. Sledují ji totiž už z Gipazgoy, a vzhledem k tomu, že lov na lva je vyhrazen pouze a jedině vanaxovi, propadly postavy, díky svému činu, hrdlem. Družiníci jsou oděni v kroužkové zbroje, ozbrojeni meči, štíty, kopími a sekerami, a postavy by v případném střetnutí neměly mnoho šancí. Navíc boj se lvem je jistě vyčerpá a nenechal bez zranění.

Zničehonic se vrchovinou ozvou úderý kopyt a ržání koní, a než se stačíte nadát, jste uprostřed rotujících kruhů jezdců s pochodněmi, jako kdybyste se ocitli ve středu kolotoče. Jezdců je minimálně dvakrát více než vás, a jejich kopí mířící do středu, tedy přímo na vás, více než výmluvně odrážejí jejich příští úmysly. Kost'a se zvedl od lví mršiny, kterou právě se svými druhy stahoval z kůže a sykl: „A doprdele. Máme problém, hoši.“

Družinu vede starý známý Euresime, který také vyjede z kruhu připravených družiníků, aby s postavami promluvil. Ukáže se, že obecnou řečí umí mluvit velice dobře.

Jeden z jezdců se oddělil z kruhu. Sundal si helmici, a plameny pochodní osvětili jeho tvář. Je to ten Euresime z Gipazgoy, co se tak družil. „Jménem Azkapasuny vás zatýkám“ pronáší hrobovým hlasem, „budete nás klidně a bez odporu následovat do Gipazgoy, kde nad vámi bude vynesena rozsudek. Pokud se budete bránit, zemřete.“

Pokud se postavy otáží, za co jsou vlastně zatčeni, bude jim Euresimovými ústy sděleno, že zabítí skalního lva, jenž je symbolem Danzigalovým, je jedním z nejtěžších zločinů, které oyarzinská společnost zná. Hodilo by se také napsat, že Euresime bude velice rozčilený tak hrubým porušením zákona, kterého se družina dopustila.

A.6 Vězení a soud

A.6.1 Cesta zpět

Euresime s jezdcí povede družinu do Gipazgoy. Cesta zabere přibližně dva dny a dvě noci. Na noc bude zastavovat v oyarzinských vesničkách, roztroušených v kopcích.

V těch se nachází zhruba deset až patnáct kruhových kamenných obydlí, jejichž obyvatelé se živí pastevectvím, a potřebám vanaxových družiníků se budou ze všech sil snažit vyhovět. Postavy tedy s nějakou podporou ze strany místního obyvatelstva vůbec nemohou počítat.

Aby toho nebylo málo, Euresime nechá postavy jednak spoutat řetězy (Kvalita pout = 16 (DrD+)), jednak dohlídne, že na stráži budou vždy minimálně čtyři pozorní družiníci.

I přesto se mohou postavy o útěk pokusit. Pokud by se jim to čistou náhodou podařilo, Euresime je bude hledat, a šance, že se postavám podaří z Azkapasunova území uniknout bez úhony je mizivá. Rozhodně šance na úprk směrem Taros jsou menší než útěk na východ, směrem do některých knížectví, stojících v opozici vůči Gipazgoe.

My ale budeme předpokládat, že se případný útěk postavám nezdaří, už jenom proto, že se skutečně pravděpodobně nepodaří, a Euresime se svojí družinou je odvede do věznic v paláci v Gipazgoe.

A.6.2 Palác

Do vanaxova paláce vede jediná cesta - přes brány starého okrsku a po cestě okolo skály, až na vrchol. Zde se před postavami otevře panoráma paláce:

Vystoupali jste na vrchol Mazuburské skály, a před vámi vyvstala masivní brána. U jejího úpatí jsou sochy sedících skalních lvů v životních velikostech, lvi jsou, v podobě basreliéfů. přítomni i na nedobytně vyhlížející hradbě, obepínající téměř celý komplex paláce. Dovnitř se otevírají obrovská křídla, pobitá bronzem. Na hlídce vidíte několik družiníků.

Brána je jedinou přístupovou cestou do komplexu paláce, je dobře opevněná a ve dne v noci strážena. Hradba je opatřena cimbuřím, široká je přes pět metrů a na výšku má téměř dvakrát tolik.

Palác se evidentně skládá z několika budov, kterým vévodí majestátní stavba, patrně arvedanského původu, stojící téměř nad samou propastí. Euresimovi muži vás ale vedou do podstatně menšího kamenného domu přímo před vámi.

Areál paláce se skládá z několika budov. Prakticky hned za branou jsou po levé i pravé ruce domky sloužících, zhruba ve středu celého prostoru se nachází strážnice, sloužící zároveň ke vstupu do podzemních pater, hlavních částí paláce, a studna, která patří možná mezi nejhlubší studně na celém Asterionu a pád do ní by byl opravdu velice, velice dlouhý. Napravo od ní můžeme nalézt dlouhou budovu kuchyní, spojenou krytým tunelem z hodovní síní. Ta je nejstarší budovou paláce, a přes mnohé přestavby si stále uchovává svůj arvedanský ráz na půdorysu písmene „L“. Hodovní síň využívá vanax při hostinách a také jako přijímací sál. Za hodovní síní se nachází malé neopevněné prostranství, z obou stran chráněné nízkými věžemi, sloužící jako vyhlídka. Před síní je pak socha lva sloužící zároveň jako fontána, do které je voda přiváděna složitým mechanismem ze studně. Poslední budovou paláce, kterou jsme nezmínili, jsou stáje, svojí výměrou srovnatelné s kuchyní, ale ležící po levé ruce od vstupu do podzemních částí.

Jen, co se otevřely dveře domku, šest strážných, patrně mladších družiníků, stálo okamžitě v pozoru. Celý domek je v podstatě jedna větší místnost, rozdělená v půli železnou mříží. Na straně, na které nyní stojíte, je pouze opotřebovaný stůl, pokrytý několika miskami s napůl snědeným jídlem, mezi kterými se povalují zvláštní osmistěnné kostky. Za mříží, v níž jsou jediné dveře, se nachází pouze točité kamenné schodiště kamsi do hlubiny.

Strážnice slouží zejména jako ochrana podzemních částí paláce, je zde stále několik mužů na hlídce A vzhledem k tomu, že tuto cestu (který je kromě vstupu v kuchyni jediným známým vchodem do podzemní části), využívá často několikrát denně i sám vanax, jsou strážní stále

pozorní a málokdy se posadí k nějaké hazardní hře, tak jako to dělají stovky strážných na stovkách dalších míst.

Schodiště se točí několik metrů, načež se ocitáte uprostřed podzemního prostranství, nikoli menšího, než byla budova strážnice nahoře. Vše je tu temné, osvětlené loučemi, tunely však vypadají hladce opracovány. Než, ale dostanete možnost si místo prohlédnout, jste vedeni dále, chodbou širokou tak pro tři muže, přímo před vámi, a zhruba po deseti či patnácti metrech se objevujete v místnosti podobných rozměrů, jako ta, ze které jste vyšli. V podlaze se opět nachází otvor, značící, dolů se točící, schodiště.

Stropy v chodbách podzemní části jsou ve výšce asi dvou a čtvrt metrů, ve větších místnostech pak mezi čtyřmi a dvanácti (jako třeba v Danzigalově svatyni) metry.

V prvním patře, z drtivé části vybudovaném Arvedany, se nachází zejména velká Danzigalova svatyně, zdobená jeho mohutnou sochou. Svatyně je velkolepá sama o sobě, neboť ji, jako příbytek Sedmnáctce, postavili již Arvedané. Na místnost uprostřed masu skály, je neobyčejně dobře osvětlená, za což může zejména sedmáct dvoumetrových oken s barevnými vitrážemi, chráněných kouzlem proti zničení. Svatyně je využívána zejména pro osobní potřebu vanaxe a jeho družiníků, k veřejným obřadům je užíván chrám ve Starém okrsku. Kněží ze svatyně, a většina družiníků má pokoje právě v prvním patře, kde se nachází ale i sklady potravin, chladicí místnosti, a velký sklad výzbroje. U vstupního i výstupního schodiště stojí strážnice, v nichž je vždy několik mužů na hlídce.

Schody vás dovedly do prakticky totožné místnosti, jako byla ta, jež je nyní nad vámi. Také zde jsou v nedaleké strážnici připraveni nebezpečně vypadající družiníci vanaxe. Vaše eskorta vás vede chodbou, na křižovatce zahýbáte po pravé ruce. Následuje dlouhá, snad třicetimetrová chodba, kterou přetaly dvoje bytelně vypadající, železně kované dveře. Za druhými dveřmi je komnata, v níž je nyní deset strážných. Odemykají vám dveře dál, a vy sestupujete po schodišti dále do hlubin skály...

Druhé patro slouží jako obydlí vanaxe a jeho rodiny - jsou tu jejich pokoje, jídelna, pokoje pro hosty, a nejlepší z družiníků mají své příbytky v tomto patře. I když Azkapasuna si na nějaký veliký luxus nepotrpí, dílem dědictvím po Arvedanech, kteří stavěli i toto patro, dílem díky mistrovství oyarzinských řemeslníků, jsou pokoje zde poměrně luxusně vybaveny.

Schodiště tentokrát vede rovnou ještě hlouběji, ale vy jste je, na popud svého doprovodu, opustili hned, jak vám tváře osvítily pochodně třetího patra. Zde se zdá být vše mnohem lépe bráněno, než v patrech vyšších. Ve strážnici je patnáct mužů, vypadajících jinak, než upravení, a v jistém smyslu noblesní družiníci. Tihle vypadají jako typičtí bachaři. Přebírají si vás od Euresima a jeho mužů a napůl vás vedou, napůl vlečou chodbami vězení. Ty už nejsou zdaleka tak kvalitně opracované, jako v předchozích dvou patrech, naopak jsou hrubé, jak co se týče stěn, tak i co do schůdnosti podlahy. Za čtyřicet metrů chůze přímou chodbou míjíte několikery dveře ve stěně, za dalšími dveřmi se octnete ve větší místnosti, která je jakousi křižovatkou, ale to už jeden ze strážných odemyká dveře na druhé straně, a vy pokračujete. Za dalšími dveřmi zahnete doleva, abyste se octli v obrovském podzemním sále, v jehož stěnách, ale i podlaze, jsou zaraženy okovy. A právě do těchto krajně nepohodlných okovů, vás vaši věznitelé spoutávají.

(Kvalita pout = 17 (DrD+))

Třetí patro, které pomáhaly budovat celé generace Oyarzinců slouží jako věznice. A nachází hojně využití, i přes to, že vazební trest je v oyarzinském právu naprostou raritou. Jsou zde totiž uvězněni jednak podezřelí před tím, než bude mít vanax čas je soudit, stejně tak jako ti, kteří čekají na vykonání rozsudku, a v neposledním také ti, ze kterých je nutné získat nějakou informaci a ti, jejichž trestem má být bolest. Ano, i Oyarzin zná právo útrpné, a díky silnému vlivu skřetů zde je využíváno v nemalé míře. Tím spíše na dvoře Azkapasuny, který vede tajnou válku se zkorumpovanými a zkaženými vykonavateli Kharovy moci.

Věznice je, zcela logicky dobře strážena. Cely se zde dělí do tří kategorií. První kategorie, to je pro případ, že by v cele skončil nějaký družiník, či diplomat z cizí země. Není to v nich sice žádný luxus, na druhou stranu, není to ubytování méně kvalitní, než mají místní strážní (kteří nepocházejí z řad družiníků). Cela druhé kategorie je vlastně jen jedna, a je to obrovská místnost, ve které jsou lidi přikováni řetězy. A třetí kategorie, ta v sobě zahrnuje přikování natěsno ke stěně či do klády. Tyto cely jsou využívány pro extrémně nebezpečné psychopaty a maniaky (a je div, že tam neskončí i postavy). Čtvrtou kategorií cel pak jsou hladomorny. V patře je ještě velká vězeňská jídelna, která má jediná v patře okna, byť jsou vysoko a zamřížovaná.

Postavy ve vězení stráví dva dny (ačkoli to vůbec nemusí vědět, udržet si pojem o čase je poměrně náročné), než je bude moc vanax vyslechnout a vynést rozsudek.

A.6.3 Soud

Stráže vás osvobodily z řetězů, na nichž jste byli upoutáni v cele, ale zároveň vám ihned ozdobil nohy i ruce těžkými okovy.

Vedou vás stejnou cestou, jakou jste přišli, až na povrch, kde míří přímo k té velké arvedanské budově. Budova je vystavěna z dobře opracovaného kamene, není dvakrát vysoká, s prostornými okny a před ní trůnící sochou lva, sloužící jako fontána. Před vámi se otevírají zdobené dvoukřídle dveře.

Soud se uskuteční v hodovní místnosti, kde již čeká sám Azkapasuna.

Jedno i druhé křídlo budovy, jak zjišťujete teď, když už jste uvnitř, vyplňují zejména dlouhé stoly a lavice, které jsou směrem doprostřed, směrem k trůnu, poměrně slušně zaplněny. Trůn sám, který působí jako kvalitně odvedená řezbářská práce, ale nikoli dvakrát pohodlné místo pro posed, stojí přímo naproti vám a stoupá k němu několik širokých schodů. Na trůně sedí důstojně vzhlížející starší černovlasý Oyarzinec, jehož obličej zdobí zlaté náušnice a zlatý kroužek protažený nosem. Jste přinuceni pokleknout.

Samotný proces mnoho času nezabere, Azkapasuna nechá Euresimeho pronést obvinění:

„Tihle přivandrovalci si po Oyarzinu chodí, jak se jim zachce, a dělají si, co se jim zachce. Ale smrt vtělení mocného Danzigala, to přehlížet nebudeme! Za hlubokou urážku našeho národa znám jediný trest. Smrt!“

Azkapasuna pak dá postavám možnost hájit se. Pokud se k tomu, žádná z postav nebude mít, chopí se slova Kost'a. Pokusí se argumentovat tím, že jsou v Oyarzinu poprvé, neznají jeho tradic (což v Kost'ově případě není pravda, ale nechme Azkapasunu při tom, že je...), a netušili, jak moc se lidu Gipazgoy smrt pouhého lva dotkne.

Vanax však nemá příliš na vybranou - trestem za přečin postav je bez výjimky smrt. Ale je si vědom, že svévolné popravy tarosských obyvatel by se mohly nedobře podepsat na diplomatických vztazích s Orlími poutníky, a rozhodne se proto pro poněkud netradiční řešení:

„Já Azkapasuna, vanax Gipazgoy, sluha mocného Danzigala, nyní vynesu rozsudek. Za zabití posvátného lva, jehož lov vyhrazený pouze osobě vanaxe, jste vy všichni, kdo tu přede mnou klečíte, odsouzeni k smrti. Máte ale šanci zjistit, že vás Danzigalova přízeň neopustila. Popraveni budete soubojem v aréně, a pokud přežijete, necht' je to znamení Danzigalovy přízně, a vám budiž odpuštěno.“

Následně budou postavy odvedeny zpět do cel a opět zakovány do řetězů, ve kterých stráví další tři noci. Druhé noci však za nimi přijde (anebo nepřijde, záleží na PJ) návštěva.

A.7 Útěk

A.7.1 Azrhád

Noc před popravou navštíví postavy Azrhád, jeden z Kharových agentů.

Ve dveřích zarachotil klíč. Ti z vás, kteří spali, se probudili. Osoba, která se k vám blíží, vypadá jako strážný. Má mohutnou čelist a husté obočí, podobá se trochu opici. Nově

přichozí beze slova vytáhne svazek klíčů, a odemkne vaše řetězy. Teprve pak chraplavě promluví: „Dnes se na vás usmál Sarapis. Tady jsou vaše zbraně,“ řekne, a hodí před vás pytel, ve kterém něco zarachotí. „Budou se vám hodit.“

Azrhád chce postavy osvobodit a nalákat do služeb Nočních stínů. Postavy by ho měly ve svém vlastním zájmu následovat, Azrhád je totiž také správcem vězení, a pokud by se od něj postavy oddělily, snadno by zburcoval stráže v celém paláci. Postavy se jej také mohou pokusit napadnout, ale Azrhád je zkušený a je velká šance, že postavám upláchne a opět zburcuje všechny strážné.

A.7.1.1 Cely (2. kategorie)

Celý obrovský prostor, ve kterém se nalézáte je pokryt do země zavrtanými řetězy, a jen spoře osvětlen několika pochodněmi v sále umístěnými.

V celách najdou postavy, kromě pochodní, máloco užitečného.

A.7.1.2 Chodba

Za železem okovanými dveřmi se nachází několik metrů nahrubo otesané chodby, uzavřené dalšími, podobně nedobytně vypadajícími dveřmi. V chodbě leží dva strážní.

Tuto chodbu již Azrhád vyčistil, postavy se mohou na mrtvých strážných obohatit. Strážní mají zbroje z železných destiček, přinýtovaných na vašené kůži, přilbice s líčnicemi, které kryjí i většinu tváře a se hřbetním chocholem, meč a dýku.

A.7.1.3 Křižovatka

Křižovatka je větší místnost, v každé z jejích stěn kované dveře. Jedny z nich, ty po vaší levé ruce, váš průvodce odemyká.

Zde postavy nic zajímavého nenajdou.

A.7.1.4 Chodba

Další ze snad desítek chodeb v tomto labyrintu. Kromě pochodní, zde opět není nic, co by stálo za zmínku. Za dveřmi na konci chodby se ozývá tlumený hovor.

Tato chodba vede do jídelny, kterou většinově využívají strážní, ale je vybudována a připravena i pro stravování vězňů.

A.7.1.5 Jídelna

Váš průvodce odemkne dveře, vpustí vás do místnosti, a znovu za vámi zamkne. Prostora, do níž jste vstoupili, je rozlehlá, a opatřená několika dlouhými stoly, na některých z nich můžete nalézt dřevěné nádoby a zbytky potravin. U jedné ze stěn se nachází dlouhý pult. Ve stěně naproti vám jsou vysoko umístěna zamřížovaná okna. V místnosti jsou dva strážní, kteří právě tasili meče.

Zde se budou muset postavy střetnout se strážnými. Když strážní zjistí, že v boji mohou těžko zvítězit, pokusí se uprchnout ke dveřím. Ty jsou ale zamčené, a tak je jejich šance na záchranu mizivá. Zatímco bude probíhat bitka, vytáhne Azrhád ze své tajné skrýše za pultem úzký váleček, několik dlouhých lan, a jedno kratší lano s kotvičkou. Tu zahákne za mříž, vyšplhá po ní až k mříži a za pomoci výbušniny (úzký váleček), mříž odstraní, po ohlušující ráně zbude pouze několik očouzených a pokřivených železných tyčích při okraji, za které Azrhád uváže lano.

„Rychle, teď už nemáte čas! Dole na vás čekají dva mí muži, jedte s nimi a oni vás odsud dostanou. Ať vám Sarapis přeje.“

Vyhlédli jste mříží spatřiv bezmračnou noc venku, ozářenou Modrým měsícem v úplňku. Díky Sedmnáctce za něj, neboť bez jeho svitu by vás čekal sestup po několikasetmetrovém úbočí skály za úplné tmy. Není ale čas se kochat panorámatem, které se před vámi nyní otevřelo. Musíte spěchat.

Sestup po Mazuburské skále je nebezpečný (Šplhání po zdech -20% (DrD 1.6); Obtížnost šplhu = 12 (DrD+)), ale PJ by neměl nechat žádnou ze svých postav bezdůvodně se zřítit. Poslední poleze Kost'a, a bude to právě on, kdo ještě bude šplhat v okamžiku, kdy strážní z paláce přerážnou lano. Pád Kost'a pravděpodobně nepřezijí.

A.7.2 Úprk

Pod skalou na vás čekají dva černě odění maskovaní muži a spolu s nimi několik koní. Muži nepromluví, pouze naznačí, abyste vsedli na koně, a vyrazí Starým okrskem pryč z města. V braně se jim do cesty postaví strážný, ale jedině máchnutí jezdcovy čepele ho připraví o život. Tryskem opouštíte Gipazgou a míříte do kopců.

Dole již na postavy čekají dva Azrhádovi muži, kteří postavy doprovodí až do Abúzagy, vzdálené téměř sto kilometrů, přičemž zastávka přijde až na území knížectví Atheresta, velikého Kharova spojence. Cesta bude náročná a rychlá.

A.8 Závěr

Průvodci s postavami prakticky nepromluví, ale dovedou je až do přístavu Abúzaga, kde budou zajaty místními strážemi a dostanou nabídku spolupráce s Kharovými jednotkami, pravděpodobně na frontě v Lese padajících stínů. Netřeba říkat, že postavy nebudou mít příliš na výběr.

Vyjeli jste z kopců a spatřili a uslyšeli jste ruch v říčním přístavu před vámi. Vaši průvodci míří tam, a vy je následujete. Projedete branou, proplétáte se davy lidí, a zastavíte před jednou z dvoupatrových budov v honosnější části města. Vedou vás do místnosti, jejímž jediným zařízením je dlouhý dubový stůl a židle okolo něj. Usazujete se do židlí, vaši průvodci najednou nejsou k nalezení, ale během chvilky do místnosti vstupuje střídavě oděný snědý muž ve středních letech. Usazuje se naproti vám a chápe se slova: „Vítejte v Abúzáze. Slyšel jsem něco o vašem malém dobrodružství, a o tom, že jste mým mužům tak trochu zavázáni. Nu, měl bych pro vás takovou nabídku...“

A.9 Alternativní zakončení

Pokud by PJ nechtěl hnát svou družinu v ústretu službě Kharovi (což mu nemůžeme mít za zlé), nabízíme ještě alternativní řešení problému. V takovém případě by se je Azrhád vůbec nepokusil zachránit a po třech nocích ve vězení by byla vykonána poprava.

Ve dveřích zarachotil klíč a do místnosti nakráčela desítka strážných a družiníků. Odepjali vás řetězy, a vyvedli vás skrze patra na denní světlo. Na pár okamžiků vás zcela oslnilo. Následně vás naložili na připravené vozy - elegantní dvoukolá válečná spřežení. Na každém voze je s vámi jeden strážný, ale vzhledem k tomu, že dalších deset jich krouží na koních okolo vozů. Celý průvod se vydává po cestě do Starého okrsku. Projíždíte branou a blížíte se k majestátní polokruhové budově amfiteátru.

Amfiteátr je tvořen polokruhovými tribunami okolo do země zapuštěné kruhové arény, která tak připomíná velkou díru. Kapacita arény je dvacet pět až třicet tisíc diváků.

Po dlouhé rampě jste vedeni do podzemí amfiteátru a jednou z větví se chodeb do místnosti, kde na vás čeká jeden z Oyarzinců s připravenou výzbrojí. Dostáváte kopí a sekery, ale žádnou výstroj. Mříž, která stráží vstup do arény se zvedá, a vy napůl vstupujete, napůl jste tlačeni na udusanou hlinu amfiteátru. Rozhlížíte se kolem sebe, jste v jakési obrovské jámě, nad kterou se tyčí tribuny s tisíci pískajících a hrozících, ale místy i fandících, a hlavně dobře se bavících, Oyarzinců. Na jedné z vyvýšených tribun vidíte i samotného Azkapasunu. Jenomže to už se zvedá další z mříží, lemujících „jámu“. A podle řevu, který se najednou rozlehl celou arénou, za ní nečeká nic hezkého.

Pro podobné příležitosti je v podzemí arény drženo několik myšlenkových bytostí a starý troll, který se utká s postavami, je z nich jednoznačně nejnebezpečnějším nepřítelem.

Zpoza mříže se vysouká obří postava, a když se napřímí, poznáte, že jde o trolla, navíc patrně trolla starého, zkušeného, a soudě podle několika čerstvých popálenin, i trolla týraného, a tím pádem zuřivého. Na sobě kromě bederní roušky nemá nic, v ruce má kyj, patrně celý kmen stromu.

V aréně není, kde se ukrýt, a boj s trollem bude pro postavy velice náročný, ale pokud se jim podaří zvítězit, vystoupí Azkapasuna, a přes protesty části publika, slavnostně postavám slíbí život, zároveň je však navždy vypoví z Gipazgoy, a nechá eskortovat až za pevnost Bezaburúe, teprve tam budou z postav sňaty okovy. Majetek bude postavám navrácen, kůže skalního lva však ne, a postavy se tak vrátí bez trofeje, za kterou vyrazily.

A.10 Cizí Postavy a bestiář

A.10.1 Janko „Kost’a“ Kostulič

Janko se narodil do rodiny poměrně zámožného rilonského obchodníka s drahými látkami. Jeho matka zemřela záhy a starost o Janka tak zůstala na otci. Ten se postaral o to, aby jeho jediný syn dostal co možná nejlepší vzdělání, ale tím jeho zájem o syna končil. Když bylo Jankovi šestnáct, srdeční příhoda ukončila život jeho otce, a Janko zdědil rodinný podnik. Obratem jej ale prodal Erinské gildě, a sám za utržené peníze žil celý rok na hodně vysoké noze.

Když peníze došly, což bylo díky Jankově přístupu k nim nečekaně brzy, vypravil se do Zelanských vrchů. Těžko říct, co ho kromě dluhů, k tomuto činu vedlo. Jisté však je, že život v Zelanech změnil rozmazleného kupeckého synka v zodpovědného muže. Jeho smysl pro humor a všeobecné veselí ho však ani tam neopustil.

Janko se přidal k bandě pytláků, dodávající nezřídka zvěřinu i na vybrané stoly v Rilondu. Naučil se u nich mnohé o stopování zvěře, lovu, ale i o pašování a odměně, kterou tento přístup přináší. Lovecké teritorium Jankovy skupiny však začala narušovat cizí parta a po několika počátečních neshodách se rozhořel skutečný boj. Železa, ličená na velké šelmy, byla nyní zhoubou členům soupeřících band. Lovci padali do jam, chytali se do ok, ostřelovali se luky a kušemi. Čas od času došlo i na tesáky. Postupem času protivníci Jankovu skupinu velice oslabili a hrozilo, že ji zcela zničí.

V té době opustil Janko potápějící se loď, sám přešel Zelanské vrchy, dopravil se do Sintaru, a nakonec zakotvil v Tarosu. Začal tu obchodovat s kůžemi zvířat, která sám ulovil, a zaskočilo ho, jak rychle a snadno se jeho zboží prodávalo. V krátkém časovém úseku se zařadil mezi bohatší část obyvatel Tarosu. Zčásti sice proto, že občas obcházel zákony, hlavně ale proto, že se odvažoval lovit na zakázku i bestie, ba dokonce myšlenkové bytosti, na které by si nikdo jiný netroufl. V Tarosu se mu tedy daří velmi dobře.

Na své okolí nemá Kost’a, díky svému charismatu, a přátelské povaze problém zapůsobit. Rád se směje, občas se rozčílí, ale nikdy nepropadá chmurám a vždy se snaží dívat na život z té lepší stránky. Potrpí si i na všelijaké kanadské žertíky. Někdy může být až příliš lehkovážný, ale je dost zkušený na to, aby nad ním lehkovážnost nezískávala kontrolu příliš často.

Janko je vysoké, štíhlé postavy, utužené pravidelným pobytem v lesích. Hlavě vévodí zahnutý nos, nad kterým na svět září pozorné ledově modré oči. Dlouhé světlé vlasy poutá do ohonu. Obléká se podle potřeby - pokud má nějaké jednání obchodního rázu, nosí oděvy módních střihů, nejčastěji v modré barvě. Pokud však vyráží na lov, je obvykle v zelené kazajce a hnědých kalhotách, pokud očekává tužší odpor, vezme si i svoji koženou zbroj. Nejlepší je ve stopování a ličení pastí, ale vyzná se i ve střelbě z luku či kuše, a i svým tesákem se umí ohánět více než slušně.

Poslední tři roky je Kost’a pravidelným účastníkem každoročního lovu trigonů v Tabitském lese, na který může pozvat i postavy.

Kost’a již nějaký čas uvažuje o stěhování zpět do Rilondu, a již brzy se možná do svého starého domova vrátí. Jako bohatý muž.

Popis pro Dračí doupe 1.6: Janko Kostulič – člověk, chodec, 12. úroveň; síla: 15/+2, obratnost: 13/+1, odolnost: 11/+0, inteligence: 14/+1, charisma: 15/+2

Popis pro Dračí doupe plus: Janko Kostulič – člověk, hraničář, 8. úroveň; Sil: +3, Obr: +2, Zrč: +7, Vol: +2, Int: +2, Chr: +5

A.10.2 Alist „Žumpa“ Dráteník

Život Alista Dráteníka začal v řemeslnické rodině v samém jižním cípu Almendoru. Máme-li být konkrétní, jednalo se o rodinu drátenickou. Jenomže, jak už to tak bývá, mladý Alist neměl zájem pokračovat v rodinné nudné drátenické tradici tak ochotně, jako jeho bratři, a tak raději narukoval. Rodičům posílal část výtěžku, snad aby mu jeho útěk odpustili.

Jeho jednotka byla poslána do Storabska, aby byla k dispozici tamním almendorským úředníkům. Podmínky v Okmirei byly velice nepříjemné, mrazivé zimy spojené s nedostatkem výstroje pro toto roční období, jakož i s nízkými dávkami proviantu. Almendorští vojáci si museli na živobytí přidělovat pytláčením a krádežemi. Při jedné takové krádeži byl Alist se svými kumpány chycen a potrestán padesáti ranami bičem a měsícem v hladomorně, kde dostával dva okoralé krajíce chleba denně. Přesto však nakonec svoji službu v almendorském vojsku zdárně dokončil.

Zpět do Almendoru se tehdy se Storabska plavil po moři. Lod', na níž cestoval, byla chycena v silné bouři, posádce se s vypětím všech sil podařilo udržet ji pohromadě. Bouře posádku i s pasažéry vyvrhla na opuštěném ostrově, kdesi ve Vnitřním moři. Několik měsíců trvalo, než přeživší postavili vor, a na něm se odplavili ke vzdálenému pobřeží. Tím pobřežím byla Džungle padlých stromů. Nějakým zázrakem se trosečníkům podařilo dorazit do Dunrileanu.

Alist měl smůlu, v Dunrileanu ho banda zlodějíčků okradla o všechny peníze. Aby se nějak z prokletého přístavu dostal, upsal se znovu armádě. Tentokrát Královským lovcům, v jejichž řadách pak působil zejména v Divočině a Tabitu. U lovců strávil Alist téměř sedm let, když odešel do výslužby.

Do Tarosu ho přivedla jeho žena, Naděžda, která sympatizovala s Orlími poutníky a po pádu Svobodných měst dlouho tlačila na svého chotě, aby odešel do výslužby a přestěhoval se do Tarosu.

V Tarosu spolupracuje s několika lovci, nejvíce však s Kost'ou Kostuličem, se kterým jsou dobří přátelé.

Alist se mezi lidmi spíše ztrácí, a není to jenom jeho pomenší útlou postavou. I jeho obličej je těžko zapamatovatelný- kulatý, zarudlý. Snad jediné, co na něm trochu poutá pozornost, jsou jeho zuby, poněkud větší, než by jeho ústům slušelo. Nosí volnou lněnou košili a plátěné kalhoty, nejčastěji v šedé barvě, takže občas vypadá, jak kdyby na sobě nosil nosorožčí kůži. Holou lebku obvykle skrývá pod jeden ze svých početných šátků. Je vynikající ve střelbě z kuše, ale jeho výcvik mu dal i další užitečné bojové dovednosti.

Co se povahy týče, je Alist mírný, skoro by se snad hodilo i říci pomalý. Všechno dvakrát i vícekrát promyslí, než se do toho vrhne. I jeho mluva je pomalejší a monotónní, často působí mírně uspávacím dojmem. Když se však dostane do boje, či na lov, přemýšlí Alist překvapivě rychle. Má zálibu v koních a jeho největším snem je někdy získat trhlinového mustanga.

Popis pro Dračí doupe 1.6: Alist Dráteník – člověk, chodec, 11. úroveň; síla: 18/+3, obratnost: 12/+0, odolnost: 16/+2, inteligence: 11/+0, charisma: 12/+0

Popis pro Dračí doupe plus: Alist Dráteník – člověk, hraničář, 6. úroveň; Sil: +4, Obr: +2, Zrč: +6, Vol: +2, Int: +3, Chr: +2

A.10.3 Wyzimir

Již od pohledu je Wyzimir typický severský barbar. Mohutná hrud', široká ramena, svaly přebujelé tak, že si snad musí navzájem překážet. Dlouhé světlé lokny spadající mu až někam na záda, hustý plnovous, polovina zubů a uličnické modré oči, obklopené četnými jizvami a vráskami. A nesmíme zapomenout na jeho obouruční meč, který nosí přepásaný přes záda a kroužkovou košili, která mu při pohybu stále řinčí.

Wyzimir skutečně pochází ze severu, konkrétně z gorogu Gradica na hranicích s Okmireou. Jeho otec byl kovářem, což je u severanů ceněné povolání, neboť právě železné zbraně od kováře jsou pro obyvatele Severu nástroji pro přežití. Ovšem kovářské řemeslo podědil po otci Wyzimirův bratr Lestek a Wyzimir se vydal poněkud jinou cestou.

Když dospěl, dal se do služby jako žoldněř jednomu storabskému vladykovi, a jeho jménem pak se skupinou podobných existencí terorizoval jeho poddané. Jenomže tak dlouho se chodí se zbraní k rolníkovi, až se i rolník nasere. Poddanská vzpoura zachvátila kraj, a než ji almindorské oddíly stačily rozehnat, visel na oprátce vladyka s celou rodinou i většinou svých „výběřích“. Wyzimirovi se tehdy podařilo uniknout za cenu mnohých šrámů k Almendořanům, na jejichž straně se potlačení vzpoury zúčastnil.

Po této zkušenosti se přihlásil do almindorské armády a dalších osm let strávil ve službě ve Storabsku. Když král Walden shromažďoval posily pro válku proti hevrenům a připravovanému útoku proti rebelii Svobodných měst, vzal s sebou i některé jednotky ze Severního království. Wyzimirova byla mezi nimi.

Tak se barbar Wyzimir dostal na Taru. V řadách almindorských vojsk se zúčastnil obou válek, byl dokonce i u pádu Canthie a konečného vítězství nad hevreny.

Tehdy, po dvaadvaceti letech strávených v almindorském vojsku, odešel Wyzimir do výslužby. Začal provozovat soukromou praxi osobního strážce, která ho zavedla až do Tarosu, kde nyní pracuje pro Košťu.

Wyzimir je bujarý, rád pije, rád se směje, rád se i pere. I na ženy dokáže neobvykle dobře zapůsobit, málokdy však na více, než na jednu noc. Snadno nachází nové přátele, ale také je snadno ztrácí. Je tajným vyznavačem Sarapise, který mu už nejednou pomohl zázrakem uniknout neštěstí. Ale Sarapisova přízeň je vrtkavá, a kdo ví, co čeká za dalším stromem...

Popis pro Dračí doupě 1.6: Wyzimir – barbar, bojovník, 11. úroveň; síla: 18/+3, obratnost: 12/+0, odolnost: 16/+2, inteligence: 11/+0, charisma: 12/+0

Popis pro Dračí doupě plus: Wyzimir – severan, bojovník, 7. úroveň; Sil: +8, Obr: +3, Zrč: +1, Vol: +4, Int: +1, Chr: +3

A.10.4 Dinael „Čmuchal“ Rys

Těžko v celé Doméně hledat lepšího stopaře než je Čmuchal. Jím je vysoký, pohledný sotva dvacetiletý mladík, zvoucí se Dinael Rys. Za celý svůj život Doménu neopustil. Pravděpodobně tak bude mít z celé družiny nejlepší informace nejen o Tarosu a jeho okolí, ale i o Tichých vodách, Lese padajících stínů a Oyarzinu.

Od mládí spolu se svým otcem lovil v Lese padajících stínů a zásoboval mnohé tarosské stoly a hodovní tabule čerstvou zvěřinou. Dnes již Dinael loví v Lese sám, a proslýchá se o něm, že je schopen vystopovat vodušku i po týden staré stopě, a že z jediné stopy je schopen určit věk, velikost, kondici a prý i náladu stopovaného zvířete. A ani se neptejte, co všechno vyčte z hromádky trusu.

Dinael má krátké kudrnaté hnědé vlasy, příjemný úsměv a jasné zelené oči. Když ho někde potkáte, je pravděpodobné, že na sobě bude mít světle zelenou kazajku a šedé kalhoty, okolo krku zelený šátek.

Díky svému neobyčejnému nadání je Čmuchal velice sebevědomý, občas až nepříjemně povýšený. K těm, které pokládá za svoje přátele, se však chová se zdravou úctou. Povídat se

s ním dá prakticky o všem, ale skutečně se mu zavděčíte, pokud se s ním dáte do řeči o lovu a o jeho vlastních schopnostech. To je pak Dinael v sedmém nebi.

S Kosťou se seznámil před nedávnem, a starší lovec si vzal Dinaela pod svá ochranná křídla. Když ti dva spojí své síly dohromady, je úspěch lovu prakticky zaručen.

Popis pro Dračí doupě 1.6: Dinael Rys – člověk, chodec, 14. úroveň; síla: 14/+1, obratnost: 12/+0, odolnost: 11/+0, inteligence: 15/+2, charisma: 11/+0

Popis pro Dračí doupě plus: Dinael Rys – člověk, hraničář, 8. úroveň; Sil: +4, Obr: +3, Zrč: +7, Vol: +3, Int: +3, Chr: +3

A.10.5 Zdeno Řezlík, starosta Zábřezí

Zdeno není příjemný muž. A to ani na pohled, ani když ho nějakou chvíli posloucháte. Mluví sípavě, drmolí, neustále si sám pro sebe pronáší jakési poznámky. Obličej má podřobaný a šilhavý, vlasy mastné a neudržované. Jeho postava by se dala přirovnat k několika neuměle spojeným sirkám. Přesto však je starostou Zábřezí a jeho obyvateli je respektován. Jak je to vůbec možné?

Tento respekt má původ o deset let nazpět. Tehdy do Zábřezí přivandrovala skupina dobrodruhů, zpila se pod obraz a začala řádit. Shořel tehdy hostinec i dva přilehlé domy. Dobrodruzi zabili tři vesničany a jediné, co zabránilo ve smrti dalších, byl zásah Zdena Řezlíka, tehdy ještě obyčejného sedláka, jakých je v každé vsi dvanáct do tuctu, a jeho nádeníků, kteří se dobrodruhům postavili na odpor a vyhnali je z vesnice.

Protože jedním ze tří padlých byl i tehdejší starosta, volili si obyvatelé Zábřezí nového. Zvolili si tehdy svého čerstvého hrdinu. Ale Řezlík úřad nepřijal s tím, že má dost práce, než aby se ještě otravoval s nějakým starostováním. Po prosbách celé vesnice však svolil, dokonce se kvůli úřadu naučil i psát a číst.

Řezlíkovi, kterému táhne na pětapadesátku, je osud vesnice nadevše. Ve strachu z opakování incidentu, který ho do jeho pozice vynesl, zakázal pobyt cizincům se zbraněmi. Zbraně jsou ve vesnici zabavovány, a nezřídka se stane, že je Řezlík odmítne vrátit. Není to proto, že by si tím chtěl nějak přivydělat, ale událost, kterou před deseti lety zažil, v něm zažehla odpor vůči zbraním, a on žije ve zvláštním přesvědčení, že pokud dobrodruhům jejich zbraně sebere, zabráni tak, aby konali další hříchy a páchali další zločiny.

Zdeno Řezlík skutečně není příjemný, ale přesto jsou mu vesničané oddáni a nebudou váhat se za svého starostu postavit.

Popis pro Dračí doupě 1.6: Zdeno Řezlík – člověk, hraničář, 5. úroveň; síla: 14/+1, obratnost: 10/+0, odolnost: 12/+0, inteligence: 13/+1, charisma: 8/-1

Popis pro Dračí doupě plus: Zdeno Řezlík – člověk, hraničář, 3. úroveň; Sil: +3, Obr: +0, Zrč: +1, Vol: +2, Int: +3, Chr: +1

A.10.6 Euresime, družiník Azkapasunův

Euresimův otec byl členem družiny Azkapasunova předchůdce v pozici vanaxe Gipazgoy. Když se ale Azkapasuna zmocnil trůnu, moudře přešel na jeho stranu, a podržel si tak členství v nejvyšší skupině oyarzinské společnosti. A podržel ho i pro svého syna. Euresime byl od mala vychováván na Azkapasunově dvoře, cvičen k boji a lovu.

Nebylo tedy divu, že už ve věku devatenácti let se stal nejmladším z Azkapasunových družiníků. Euresime je svému vanaxovi bez výhrad loajální a snaží se, ať podle rozkazu nebo vlastní vůle, odhalovat intriky nepřátel Azkapasuny. V těchto časech zejména ostatních knížectví Oyarzinu a agentů Khara Démona, kterým je Azkapasunovo chování trnem v oku.

Euresime je štíhlý šlachovitý a vysoký mladík s evidentní oblibou v koženém jezdeckém oděvu. Ostré rysy v obličejí rámované dlouhými černými vlasy mu dodávají nebojácný vzhled.

A takový také Euresime je. Nebojácný, neustále se snažící získat si pozornost a uznání svého vanaxe. Věří ve vlastní schopnosti a nezdědka bývá i nebezpečně lehkovážný. Máloco ho dokáže vytrhnout z dobré nálady, nicméně když se rozzuří, je lepší být od něho co nejdále. Svoji sekeru a meč ovládá se smrtící přesností. Je skvělým jezdcem. Oceňuje čestné chování ostatních a sám se snaží bojovat a chovat se co nejčestněji.

Mladík již několikrát přitáhl vanaxovu pozornost a Azkapasuna vážně uvažuje, zda mladému Euresimovi nedat v budoucnu za ženu jednu ze svých dcer.

Popis pro Dračí doupě 1.6: Euresime – hevren, šermíř, 20. úroveň; síla: 16/+2, obratnost: 14/+1, odolnost: 15/+2, inteligence: 10/+0, charisma: 9/-1

Popis pro Dračí doupě plus: Euresime – hevren, bojovník, 11. úroveň; Sil: +5, Obr: +7, Zrč: +3, Vol: +6, Int: +2, Chr: +3

A.10.7 Azrhád

Arzhád ve skutečnosti vůbec není Oyarzincem, ale jedním ze Šošarů v řadách Nočních stínů, jichž je nyní v Gipazgoe požehnaně.

Byť se Šošari od Oyarzinců fyzicky příliš neliší, nosí Azrhád amulet, který dokresluje jeho rysy tak, aby jeho vzhled nevyvolal nejmenší pochybnosti o tom, že Azrhád pochází z Oyarzinu.

Ve své falešné podobě má Azrhád jemnou tvář, kratší tmavé vlasy, a černé oči. Postavou je nevelký, nicméně to vyvažuje svojí až nadpozemskou hbitostí.

V podobě skutečné je stejně tak malý, ale mnohem mohutnější. Nad očima má extrémně husté srostlé obočí, které vyvolává dojem Azrhádova neustálého mračení. Tento dojem jen posiluje silná čelist, díky které Azrhád v pravé podobě vypadá trochu jako přechodný článek mezi člověkem a opicí.

Azrhád je velice inteligentní a zdatný řečník, díky čemuž se mu podařilo získat místo správce vězení. Jeho zájem o tuto pozici byl zcela zřejmý, jeho úkolem je totiž hledat možné spojence a agenty, které by mohly Stíny využít proti Azkapasunovi. A Azrhád dobře ví, že jestli je někde šance najít takové lidi větší než jinde, pak je to ve vanaxově vězení.

O tom, jak se bude Azrhád chovat, nerozhoduje jeho vášnivé šošarské srdce, ale jeho krystalicky analytický mozek. Azrhád nikdy neudělá nic, z čeho by netušil nějaký prospěch a své vlastní akce vždy pečlivě plánuje. Mnohdy vnitřně nesouhlasí s rozkazy svého přímého nadřízeného v paláci, Nočního stína Aznara Muzuraka, nicméně zatím jeho pokyny bez námitek plní.

Popis pro Dračí doupě 1.6: Azrhád – hevren, sicco, 25. úroveň; síla: 13/+1, obratnost: 19/+4, odolnost: 10/+0, inteligence: 13/+1, charisma: 17/+3

Popis pro Dračí doupě plus: Azrhád – hevren, zloděj, 14. úroveň; Sil: +5, Obr: +11, Zrč: +6, Vol: +4, Int: +4, Chr: +8

A.10.8 Azkapasuna, vanax Gipazgoy

Vládce Gipazgoy, a v současnosti patrně nejmocnější z oyarzinských knížat, vyniká spíše svou inteligencí než silou. Není malý, ale ani příliš vysoký, nicméně díky svému držení těla má dar působit jako nejvyšší muž i v místnosti plné krollů. Jeho obličej je vrásčitý, ošlehaný větrem, ozdobený zlatými náušnicemi a zlatým kroužkem v nose. Azkapasuna se málokdy směje, a v jeho hnědých očích lze prakticky neustále spatřit zahloubání do některého z mnohých problémů, nad jejichž řešením vanax přemýšlí. Černé vlasy, prokvétající šedinami mu spadají až pod lopatky.

Základními povahovými rysy vanaxe je čest a moudrost. Vůči svým poddaným Azkapasuna je spravedlivý a čestný, nikoli však slabý a mírný, vůči nepřítelům Gipazgoy pak nesmlouvavý, a dokáže překvapit své protivníky i nečekaným úskokem. Je skvělý řečník a obratný politik, který dokáže prosadit svůj názor tak, aby si všechny zainteresované strany připadaly jako vítězové.

Více o Azkapasunovi a jeho minulosti v modulu Stíny Jihu.

Popis pro Dračí doupě 1.6: Azkapasuna – hevren, sicco, 23. úroveň; síla: 12/+0, obratnost: 17/+3, odolnost: 11/+0, inteligence: 14/+1, charisma: 16/+2

Popis pro Dračí doupě plus: Azkapasuna – hevren, zloděj, 13. úroveň; Sil: +4, Obr: +9, Zrč: +8, Vol: +3, Int: +5, Chr: +7

A.10.9 Skalní lev

Popis pro DrD 1.6:

Skalní lev

Životaschop.: 10

Útočné číslo: $(+7 + 5/+3) = 12/+3$ (drápy) +
 $(+7 + 5/+5) = 11/+5$ (tlama)

Obranné číslo: $(+3 + 3) = 6$

Odolnost: 17

Velikost: C

Bojovnost: 11

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 16/šelma

Vytrvalost: 14/šelma

Inteligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 725

Popis pro DrD+:

Skalní lev (3. úroveň)

Vlastnosti: +12/+8/-9/-7/-8/+9

Odolnost: +11

Výdrž: +6

Rychlost: +8*

Smysly: -1/-1/+5/+4/+2

BČ: +7

UČ: +4

OČ: +5

Zranění: 9 S drápy a zuby

Ochrana: 0

Velikost: +10

Rozměry: 1,5 m / 4 m

A.10.10 Troll

Tato bytost patří mezi tzv. myšlenkové, tedy bytosti vyvolané na Asterion z astrálního světa působením silných emocí mnoha lidí na stejném místě. Zde konkrétně strachem

Každá myšlenková bytost má svou nižší a vyšší formu. Vyšší je přirozeně silnější a přesně takový troll je i v Gipazgoaské aréně.

”...postavou vysoký, obry připomíná. Silný jest, že strom ze země vytáhne a kyj si z něj zrobí. Chytrosti mnoho nepobral, to však jest jen na škodu těm, které potká. Nižádná domluva s ním možná není, anžto jest velmi zlostný a krutý, hned kolem sebe mlátí a vše živé pobíjí...”

Trollové nejsou jednou z ras na Asterionu, jak se často mylně předpokládá. Jsou to myšlenkové bytosti i když mají humanoidní vzhled, používají zbraně a brnění a mají dokonce svůj vlastní jazyk. Svým vzhledem připomínají krolly, ale jsou dokonce ještě vyšší než oni a mají také větší sílu. Jejich mohutné, svalnaté tělo pokrývá hnědá kůže, někdy krytá brněním. Hlavu jim pokrývá hustý tmavohnědý porost podobný srsti než vlasům, jejich uši jsou velké a špičaté. Většina z nich nosí ozdoby, které sestávají z náhrdelníků a opasek vyrobených z lebek a kostí poražených soupeřů. Trollové nejčastěji používají jako zbraně obrovské obouruční kyje, které mohou být pobity železnými hřeby.

S touto příšerou se můžete střetnout zejména v jehličnatých lesech nebo v horách, obydleným místům se vyhýbá. Není také žádnou výjimkou potkat trolly ve armádě skřetů, nejčastěji na postu velitelů menších oddílů.

V boji jsou velmi nepříjemnými protivníky díky své síle, rychlosti a smrtícím zbraním. Další jejich výhodou je zacelování ran utržených v boji. Byly již zaznamenány případy, kdy zdánlivě mrtvý troll vstal ze země ještě silnější než dříve a zabil svého přemohitele. Platí na něj každá zbraň, ale není jednoduché jej zasáhnout, protože i když jeho pohyby vyhlížejí neohrabaně, tělo jako celek reaguje nečekaně rychle. Nejčastěji bývá vyzbrojen mohutným kyjem, kterým protivníka doslova zarazí do země.

Poznámka: Nikdy nezapomeňte na trollí regeneraci. Pokud troll padne k zemi, není dobré nechat ho jen tak ležet. Rány se mu zacelují nepříjemně rychle a z vlastní zkušenosti vám můžu potvrdit, že nechat trolla živého se nevyplácí. Jakmile se trochu vzpamatuje, ihned zaútočí znovu. Nejlepší je okamžitě mu useknout hlavu nebo probodnout jeho trojitě srdce, pak si můžete být jistí, že vám nevpadne do zad.

Autorem výše uvedeného slovního popisu Trola je Martin Bláha.

Popis pro DrD1.6:

Troll, vyšší

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: regenerace (5), rychlost (dvojnásobná)

Rezistence: psychické útoky 25%, zmatení 50%

Imunity: strach

Životaschop.: 8 + 6

Útočné číslo: (+6 + 4) = 10 (ruce)

Obranné číslo: (+4 + 4) = 8

Odolnost: 18

Velikost: C

Pohyblivost: 20/humanoid

Intelligence: 10

Charisma: 8

ZSM: 20

Zkušenost: 500

Popis pro DrD+:

Troll (9.úroveň)

Vyvolávací pocity: strach

Schopnosti: Regenerace (-5)

Rezistence: Mentální magie (6), Zmatení (10)

Imunity: žádné
 Vlastnosti: +11/+5/+3/+5/+0/+12
 Odolnost: +14
 Výdrž: +11
 Rychlost: +9
 Smysly: +1/+2/+1/+4/+3
 BČ: +6
 Boj: +7
 ÚČ: +7 ruce
 Útok: +5
 OČ: +3
 Zranění: 8 D
 Ochrana: 4
 Velikost: +8
 Rozměry: 2,5 m / –

A.10.1 Oyarzinci

Zde uvedené statistiky platí pro válečníky na 5. úrovni (DrD 1.6), respektive pro bojovníky na 3. úrovni (DrD+). Pro bojovníky na vyšších úrovních statistiky úměrně zvedni. Oyarzinští bojovníci v pevnosti Bezaburúe jsou na 5. až 16. úrovni, respektive na 3. až 10. úrovni. Členové vanaxových družiníků jsou na 9. až 20. úrovni, respektive na 6. až 12. úrovni. Bachaři v paláci jsou na 8. až 16. úrovni, respektive na 5. až 10. úrovni.

Popis pro DrD 1.6:

Oyarzinci

Životaschop.: 10
 Útočné číslo: $(+3 + 6/+0) = 9/+0$ (meč)
 Obranné číslo: $(+1 + 5) = 6$
 Odolnost: 16
 Velikost: B
 Zranitelnost: humanoid
 Pohyblivost: 17/humanoid
 Inteligence: 11
 Charisma: 9
 Zkušenost: 200

Popis pro DrD+:

Oyarzinci (3. úroveň)

Vlastnosti: +4/+2/+2/+2/+0/+1
 Odolnost: +4
 Výdrž: +3
 Rychlost: +3
 Smysly: +1/+1/+1/+1/+1
 BČ: +5 meč
 +0 kuše
 ÚČ: +5 meč
 +3 kuše
 OČ: +1 (+4)

Zranění: 4 S meč
5 B kuše
Ochrana: 6/2
Velikost: +1
Rozměry: 1,9 m / -

Jedná se o bojovníky, nejčastěji archetypy šermíř či bijec.

Autorem aplikací je Michal „Nazarei“ Vraštil, autorem map je Ondřej „Tichošlápek“ Matěj