

A. V MOCI ČERNÝCH KŘÍDEL

„Drahý příteli, Tvým domem obchází smrt. Strašlivé zlo, které po věky spalo, bude opět probuzeno. Měj se na pozoru, můj císaři, čeká Tě velký a těžký boj. Velice nejasná je Tvá budoucnost...“

Úryvek z Be Jangovy věštby pro Wu Šenga, císaře horských skřítků

Za inspirující debaty nad šálky čaje, které vedly ke vzniku nejen tohoto dobrodružství, patří vřelé poděkování Petrovi „Be Jangovi“ Jánskému, Tomáši „Skřítkovi“ Holubovi, Václavovi „Sharkovi“ Pražákovi a Janu „Čenisovi“ Galetovi.

A.1 O dobrodružství

Děj tohoto dobrodružství se odehrává ve světě Asterionu, konkrétně ve Zlatém lese, domově lesních skřítků. V kapitole O skřítcích jsou stručně uvedené některé důležité informace o skřítcích a o jejich životě. Pokud chcete lépe pochopit tuto rasu a její domov, naleznete potřebné informace v modulu Obloha z listí a drahokamů.

Samotné dobrodružství se odehrává v roce 854 k. l., ale PJ si je může samozřejmě zasadit podle své potřeby do libovolného roku. Dobrodružství činí z postav přímé aktéry návratu skřítků do temného mága Zin Zara do Přírodní úrovně.

Dobrodružství je určeno pro zkušenější hráče, zejména pro družiny, kterým nevdá vyzkoušet si poněkud neobvyklý způsob hraní. Svou povahou je jeho zápleтка temná, chvílemi záměrně manipuluje s družinou, která by do posledního okamžiku neměla znát její skutečnou podstatu. Proto by měl dobrodružství vést zkušený PJ, který by se měl snažit, aby postavy až do samého konce nepoznaly, že jsou součástí něčích intrik, a hráči tak měli ze hry dobrý zážitek, okořeněný překvapivým závěrem. Ne všichni mohou toto dobrodružství a zvláště pak jeho vyústění dobře snášet. Proto by měl PJ sám zvážit, zda je pro jeho družinu (hráče) vhodné. Pokud dobrodružství proběhne podle zamýšleného scénáře, nemusí pro postavy dobře skončit. Cílem tohoto dobrodružství není docílit tradičního způsobu hry, dobro zde nezvítězí, postavy nezachrání svět, naopak jeho část uvedou do nebezpečí. Mělo by ukázat jeden z mnoha dalších možných stylů hraní a přinést hráčům zajímavý zážitek. Pokud se PJ podaří během hry nabudít správnou atmosféru, mělo by dobrodružství během celé hry získávat hororový ráz, který bude závěrem gradovat.

Na začátku hry musí PJ určit, která z postav byla ve svém minulém životě císař Ijan Pojče (viz níže). Může se jednat o skřítku, ale i příslušníka jiné rasy, o to pak může být poznání minulého života pro tuto postavu zajímavější. Měl by ji hrát zkušený hráč, kterého PJ dobře zná, na kterého se může spolehnout a bude vědět, že mu neublíží případná smrt jeho postavy (což je možný závěr hry). Nemusí být od věci, když si hráči pro toto dobrodružství pořídí zcela nové postavy, přeci jen by nemuseli dobře nést ztrátu postav, se kterými jsou již delší dobu sžití.

Pokud nechce PJ připravit hráče reinkarnovaného císaře o zážitek, bude lepší, když ten nebude mít dopředu žádné informace o tom, co se bude ve hře dít. Klade to však požadavek na vyspělého hráče. Další možností je tomuto hráči předem sdělit informace, které uzná PJ za vhodné, nebo bude-li se chtít hráč aktivněji spolupodílet na hře, může ho PJ zasvětit do celého příběhu a domluvit s ním chování jeho postavy v jednotlivých částech dobrodružství. Potom je ovšem nutné, aby tento hráč a PJ spolu po celé dobrodružství spolupracovali, ovšem takovým způsobem, aby ostatní neměli dojem, že jsou oproti němu v nevýhodě..

A.2 Zápleťka

Celé dobrodružství se odehrává ve Zlatém lese. Družina se na jeho začátku může nacházet kdekoli na Asterionu, je však důležité, aby se dostala do Jasného svitu, ležícího v provincii Lao (ta má svůj název odvozený od zde hojně rostoucího vysokého stromu s fialovou kůrou, kolem kterého si skřítkci staví svá obydlí a jehož listí používají k výrobě svých oděvů). Do této

vesnice je může přivést nějaké posláni (například přeprava zásilky, doprovod karavany, apod.) nebo si sem mohou například přijít vyzvednout odměnu za splnění nějakého předchozího úkolu. O to, aby se družina musela vypravit právě do Jasného svitu, se postarají agenti Zin Zarovy organizace Černá křídla, kteří potřebují družinu s postavou reinkarnovaného císaře zneužít pro své temné plány.

Pozadí celého dobrodružství začíná vlastně již před několika tisíci lety, kdy skřítčí císař Ijan Pojče setnul Zin Zara v černé pagodě Fu Xan (viz Legenda o Zin Zarovi). Od té doby již po celá tisíciletí usilují Zin Zarovi stoupenci o návrat svého pána zpět do Přírodní úrovně. Zatím k tomu měli dvě velké příležitosti, kdy hvězdy stály v potřebné konstelaci a na Asterionu právě pobýval v některé ze svých minulých inkarnací císař Ijan Pojče. Oba tyto pokusy skončily nezdarem, vykoupeným velkými ztrátami na straně příznivců temného mága.

Nyní je císař zpět ve své nové inkarnaci a nastaly vhodné podmínky pro přivolávací rituál, během kterého lze Zin Zara přivést zpátky do Přírodní úrovně. K rituálu je zapotřebí jeho černé lebky, pro kterou již Černá křídla vyslala své agenty, dále Zin Zarův popel, který se nachází v jeho hrobce. Hrobku střeží strašlivý strážce, kterého může porazit právě reinkarnovaný císař. Představený Černých křídel, skřítek Ankán, vystupuje na veřejnosti jako starosta vesnice Vaj Ši. Pro získání družiny vymyslel následující plán. Nechal některé ze zdejších skřítků nakazit podivnou nemocí a poslal svého syna Tajku, aby k němu družinu přivedl. Postavám namluví, že jedna z nich (reinkarnovaný císař) je schopna skřítky uzdravit a pošle je pro popel temného mága. Potom zinscenuje přepadení svého domu a únos své dcery i sebe samého. Přiměje tak družinu, aby se je vydala zachránit do temné země Fu. Zde se má uskutečnit rituál, jehož nedílnou součástí je i postava reinkarnovaného císaře Ijana Pojčeho...

A.3 O skřítcích

Zde naleznete stručně několik informací o skřítcích a jejich domově. Mnohem více si můžete přečíst v modulu Obloha z listí a drahokamů.

Skřítci se ze všech malých národů svým vzhledem nejvíce podobají lidem. Povahou jsou neustále veselí, na lidské poměry až rozpustilí. Mají překrásné velké oči, jsou neskutečně hbití a obratní. Oblékají se do pestrobarevných lehkých oděvů z přírodních materiálů. Samotná skřítčí řeč se ze všeho nejvíce podobá právě švitoření ptáků. Slova v jazyce skřítků jsou pro ostatní rasy mnohdy těžko vyslovitelná, proto obvykle příslušníci jiných národů skřítčí jména a názvy polidšťují či používají tak, jak jim zní. V tomto dobrodružství naleznete příklady takto pozměněných názvů a jmen (viz jména skřítků v Cizích postavách nebo například Jasný Svit čili Kio Pei jako Kijopej). Také skřítčí písmo je na pohled velice složité. Někdy se podobá složitým obrazcům, připomínajícím různá zvířata či rostliny, jindy vypadá jako rozházené čajové lístky. Skřítci používají několik druhů písma a místo písmen mají znak, které vyjadřují nejrůznější jevy, slova, někdy i celou myšlenku. Znaků existují stovky, možná až tisíce a vytváření některých z nich je složitým uměním. Vykreslení jednoho takového znaku může mít dlouhé trvání a vyžaduje značné soustředění jeho tvůrce.

Skřítci patří k nejstarším rasám Asterionu. Sami svůj původ odvozují od salů (patronů zvířecích stád i rostlin), které považují za své příbuzné, bratrance a sestřenice. Mají zvláštní dar saly vidět, tančí jim a zpívají pro radost. Skřítci milují čaj a pěstují nespočet druhů této rostliny. Jsou většinou vegetariáni. Ti, kteří pojídají maso, jsou považováni za odpadlíky. Mají ve velké úctě život, starají se o zvířata, staví jim v lese krmelce a léčí zraněné kusy. Zvěř ve Zlatém lese se jich nebojí a často volně prochází skřítčími vesnicemi.

Skřítci uctívají ptáky, které považují za nejstarší ze zvířat. Největší úctě se mezi skřítky těší bílá labuť, připomínající legendární stvořitelku světa i skřítčí rasy. Skřítci věří, že je kdysi stvořila Chaj Lin (Matka země) v podobě obrovské labutě. Skřítci také věří v reinkarnaci.

Skřítčí národ se dělí na dva hlavní rody. Prvním jsou lesní skřítci, kteří žijí ve Zlatém lese. Ten svůj název získal díky zlatožlutému světlu, které v něm panuje a propůjčuje lesu téměř pohádkový vzhled. Skřítci zde žijí ve svých vesnicích v sedmi provinciích.

Druhým rodem jsou horští skřítci, kteří sídlí v pěti velkých městech ve Skřítčích vrších. Zde se rozkládá Horské císařství, kterému již po několik staletí vládne dračí císař Wu Šeng. Horští skřítci jsou robustnější a vyšší, milují drahé kamení, které hledají v rozsáhlém podzemí pod Skřítčími vrchy.

Poslední skupinou skřítků jsou tzv. šedí skřítci, nepočetná skupina jedinců, kteří jsou obestřeni mnohým tajemstvím.

Historie skřítků je pohnutá, místy velice krutá. Velice dávno vzniklo Zlaté císařství, mocné impérium, o kterém se dodnes dochovala spousta legend. Pak přišly útoky Khara Démona a ve společnosti skřítků začala získávat vliv magie. Mágové se stali vládnoucí třídou, což vedlo k rozdělení Zlatého císařství na Severní, Jižní a Horské, které se zachovalo dodnes. Mezi Severním a Jižním došlo k strašlivé válce, kterou ukončilo až krvavé Povstání Šedých mnichů. Tehdy byli mágové hromadně vybijeni, jen ti kteří uprchli do azylu, si zachránili holý život. Od Války mágů považuje většina lesních skřítků magii za zlo a jakékoliv mágy za zločince. Proto není pro jakéhokoliv cizince ve Zlatém lese dobré, pokud se na veřejnosti projeví jako čaroděj, mág, theurg apod. V tu chvíli má on i ti, kteří jej provází, zaděláno na značné problémy, často může jít i o život. Tehdy se v mírumilovných a veselých skřítčích objeví jejich letitá nenávist vůči všemu magickému a to často končí krutým lynčováním.

Na Asterionu se o skřítčích většinou vypráví, že je to veselý a přátelský národ. Jejich nejbližší sousedé však tvrdí něco zcela jiného. Hovoří o strašlivých, někdy i krvelačných malých válečnících, před kterými je třeba mít se velmi na pozoru.

Údaje potřebné pro hraní skřítků jako vlastních postav v DrD:

Vlastnosti: síla 4-9, obratnost 11-16, odolnost 8-13, inteligence 11-16, charisma 8-18, pohyblivost 9

Tabulka oprav: síla -4, obratnost +2, odolnost -1, inteligence +1, charisma +2

Ostatní: velikost A, rodová zbraň prak, bonus 5 % k postřehu při hledání mechanismů

Popis zvláštních schopností podle rasy se nachází v aplikaci pravidel v modulu Obloha z listů a drahokamů.

A.4 Legenda o Zin Zarovi

Dlouho škodil Zin Zar skřítkům a celé jejich říši, až jednou vytáhl císař Zlatého císařství do země Fu a se svým vojskem oblehl Fu Xan, Věž nářků. Boj byl krutý, zahynulo mnoho statečných skřítků. Nakonec se císař Ijan Pojče a Zin Zar se utkali v nejvyšším patře Černé pagody. Temný mág byl již notně oslabený z předchozího boje, kdy se utkal s přesilou nejlepších skřítčích čarodějů Zlatého císařství. Spolu se skřítčím vládcem sváděli dlouhý boj. Když Zin Zar poznal, že nemá šanci, ustal v boji, stanul proti svému protivníkovi a zvolal: „Nyní mi život vezmeš, ale přijde den, kdy mi jej opět vrátíš!“

Na to Ijan Pojče setnul temnému mágovi hlavu. Jeho tělo se bezvládně sesulo na zem, kde shořelo jedovatě zeleným plamenem na prach. Hlava vzplála také, zůstala z ní jen ohořelá černá lebka. Skřítčí mágové a učenci tehdy poradili svému panovníkovi, aby nenechal popel rozmetat do všech stran, jak hodlal učinit. Přeživší Zin Zarovi stoupenci by jej mohli pomocí magie znovu posbírat a svými temnými kouzly by jej mohli přivést zpět na Asterion. Císařovi mágové proto sesbírali popel a uzavřeli jej do hliněné urny v podobě jestřába. Schránku zapečetili kouzly a pohřbili v hrobce, kterou nechali postavit za hranicemi temné země Fu, v provincii Lao. Zin Zarovy ostatky nechali strážit velitelem mágovy osobní gardy, kterého zde za trest zadrželi zaživa (viz Cizí postavy - Kan). Zin Zarovu černou lebku označili na čele červeným magickým symbolem, který měl chránit proti temným kouzlům, a poté ji magicky

uvěznili v křišťálové schránce. Tu si císař Ijan Pojče odvezl jako vítěznou trofej do svého paláce ve městě Ziang (Klenot), centru Zlatého císařství, kde byla po dlouhá staletí vystavována.



A.4.1 Jasný svit

Na břehu Měsíční řeky se ve stínu stromů rozkládá malebná vesnička. Malé skřítčí chaloupky i dřevěné lidské sruby stojí vedle sebe a mezi nimi si společně hrají lidské i skřítčí děti. Přes řeku se klene starobylý kamenný most, zdobený sochami dávných skřítčích císařů. Na obou březích řeky se čile rýžuje zlato. Jedná se většinou o lidi, ale je mezi nimi i několik skřítků. Upřeně hledí do sít ve svých rukou a pečlivě v nich hledají zlaté částičky.

V této vesnici stojí pospolu malé domky skřítků i patrové domy lidí. Jasný svit, ve skřítčím jazyce Kio Pei (Kijopej), je místem, kde se setkávají obchodníci i poutníci ze všech provincií Zlatého lesa, horští skřítci, lidé z Tarosu i Východní dálavy. Občas sem zavítá i trpaslík z Khelegových hor či lesní elf z Červeného lesa. Na místním trhu se obchoduje se zlatem, které se rýžuje v Měsíční řece, s čajem, bylinami, i dalšími skřítčími produkty. Lidé i skřítci zde žijí v míru a přátelství. Každý rok je v Jasném svitu volený nový starosta. V posledních letech byl čtyřikrát po sobě zvolen člověk Jasmín Toleček. Dřív patřil k Orlím poutníkům, před deseti lety se zde však oženil a usadil.

Obyvatelé Jasného svitu jsou vůči cizincům přátelští a vstřícní. Tak jako téměř všude ve Zlatém lese panuje i zde mezi skřítky nedůvěra k osobám provozujícím magii. Kdyby některá z postav začala kouzlit, může jí někdo přátelsky, ale důrazně upozornit, že je to nevhodné a za hranicemi Jasného svitu by je to mohlo stát i život, protože ne všude jsou skřítci natolik tolerantní jako v Kio Pei.

V Jasném svitu družinu kontaktuje skřítek Tajka (viz Cizí Postavy - Taj Khan). K družině se může přidat v některém z místních obchůdků, na trhu nebo i přímo na některé rušnější ulici. Nejdříve ji však bude chvíli rozpačitě sledovat, jeho slušné vychování a stydlivost mu nedovolí oslovit postavu přímo. Když si dodá dostatečně odvahy, váhavě se k družině přiblíží a zdvořile pozdraví obvyklým pozdravem skřítků „*Ling vai Li*“ (Přeji veselou mysl). Představí se a sdělí postavám, že pro ně má důležité poselství od svého otce. Může je pozvat na šálek dobrého čaje do jedné z místních čajoven, například Zpěv císařovny (Lingi Man, v překladu doslovně Císařovna zpívá) nebo Očista duše (Bhain Či), nebo dají-li postavy přednost něčemu jinému, tak do jedné z mnoha zdejších hospod, třeba U Veselého cvrčka, Vrbová píšťalka nebo U Poutníkovy hole. Tady družině sdělí své poselství:

„Pocházím z vesnice Vaj Ši, kde je můj otec Ankán starostou. Můj domov postihlo velké neštěstí, mnozí skřítci onemocněli záhadnou nemocí a umírají. Zhruba před měsícem se vra cela skupina skřítků z naší vesnice z lesa, kde sbírali dříví a lesní plody. Cestou se setkali s podivným temným stínem. Pronásledoval je až ke vsi, tělo každého, kterého se dotkl, zachvátil pocit mrazu. Skřítci se vrátili domů vyděšení a do večera všichni upadli do spánku, ze kterého se dosud neprobrali. Naopak někteří natolik zeslábli, že zemřeli. Začali jsme se bát chodit do okolního lesa, celé se to několikrát opakovalo, naposled před šesti dny. Několik skřítků se také již nevrátilo z lesa vůbec. Nemocným nepomáhají žádné byliny ani léky, marně se ptáme salů, našich bratrů a sester, co by nemocné mohlo uzdravit.

Můj otec je starý a moudrý. Občas se mu zdají sny, ve kterých vidí věci, které se ještě nestaly, a ty se pak vyplní. Nyní se mu po letech zdál opět takový sen, sen o cizincích, kteří přijdou do naší vesnice a přinesou nám spásu. Jeden z vás je obdařený mocí uzdravit mé druhy. Nejspíš vám to přijde neuvěřitelné, ale prosím, nesmějte se snům starého skřítka. Zatím se pokaždé naplnily. Můj otec mne poslal do Jasného svitu a popsal mi cizince, které zde naleznou. Přesně odpovídáte tomuto popisu.

Pomozte nám, moc vás prosím. Můžete zastavit smrt, která obchází našimi domovy!“

Aby podpořil otcovo poselství, může postavám vyličit jejich popis, který mu dal Ankán. Popis by měl odpovídat vzhledu postav, skřítek bude znát detaily, například jejich jizvy, barvu vlasů, součásti výstroje a výzbroje, může také znát charakteristiku chování postav. Vše bude vykládat až trochu naivním způsobem, který může družině přijít humorný. Bude si v popisu vypomáhat různými květnatými přirovnáními, jak je tomu u skřítků obvyklé (elfa popíše jako štíhlý proutek vrby s tváří z pavoučího hedvábí, trpaslíka jako statečného malého medvěda, je-li v družině nějaká žena, může ji přirovnat k něžnému vánku za úplňku, apod.).

Tajka neví, která z postav má tu moc „vyléčit“ jeho vesnici, má pouze za úkol zavést družinu ke svému otci do Vaj Ši, kde se dozví družina dozví více.

Bude-li družina váhat s přijetím úkolu, slíbí jí Tajka odměnu, kterou dostanou od jeho otce poté, co zachrání vesnici. Jako závdavek jim může dát stříbrnou sponu ve tvaru holubice, která má do očí zasazeny dva malé smaragdy. Celou odměnu (její výši a hodnotu nechť určí sám PJ) jim pak Ankán předá po uzdravení vesnice (viz Vaj Ši).

Pro lesní skřítky nemají šperky materiální hodnotu, jako je tomu u jiných národů, váží si historie předmětu, jeho tvůrce a dokonalosti zpracování, i kdyby však byl sebevíc hodnotný, pro ně nemusí být víc než hezkou ozdobou. Více mají v úctě přírodní materiály jako dřevo, kámen či hlínu. Z dob císařství se dochovalo mezi skřítky mnoho cenných předmětů. Ty magické byly většinou po Válce mágů ukryty na bezpečná místa, kde by nemohly škodit. Nemažické skřítky dnes někdy používají jako platidlo pro obchod s cizinci. Stříbrná holubice je součástí malého pokladu, který má skřítek Ankán ukrytý na bezpečném místě v dutině jednoho stromu poblíž vesnice Vaj Ši. Kdyby se postavy ptaly na jeho původ, bude jim tvrdit, že se jedná o šperky po předcích, které se v jeho rodině dědí od dob zániku Severního a Jižního císařství. Ve skutečnosti je majetkem stoupců Zin Zara, který má posloužit k přilákání družiny.

Družina se tedy může vydat společně s Tajkou na cestu do Vaj Ši z různých pohnutek, ať z touhy po bohatství, za dobrodružstvím, zachránit nemocné skřítky či zneškodnit záhadný stín, nebo třeba proto, aby postavy přišly na kloub tomu, která z nich je podle starého skřítky obdařena darem uzdravovat.

Když se družina zeptá Tajky na nějaké podrobnosti ohledně nemoci skřítků, poví jim, že napadení vždy do několika hodin usnou, jejich tvář pobledne a mají velice slabý tep a dech. Nedaří se je přivést zpět k vědomí žádným známým způsobem a skřítky slábnou, až nakonec umírají. O stínu z lesa víc neví, sám se s ním nesetkal a ani po tom netouží. Ví jen, že ti skřítky, kteří se s ním setkali a přitom se jich nedotkl, se již neodvážejí sami do lesa a bojí se jakéhokoliv temnějšího zákoutí.

Až se Tajka s družinou domluví, mohou se vydat společně na cestu do vesnice Vaj Ši. Odchod z Jasného svitu však nebude jednoduchý. V tu samou dobu, kdy bude družina diskutovat s Tajkou, dojde ke vloupání do skladu lidského almendorského obchodníka Sanvora Rajmina. Sanvor je ve skutečnosti agentem tajné služby Východního království a ve Zlatém lese pátrá po skřítkách artefaktech z dob císařství, které pak posílá do Albirea k dalšímu zkoumání. V Jasném svitu vystupuje jako obchodník se starožitnostmi, esoterickými předměty a dalšími podivnostmi. Kdyby skřítky odhalili jeho pravou totožnost, mohl by zde svou živnost uzavřít, v jiných částech Zlatého lesa by jej rovnou zlynčovali. V Albireu zkoumá skřítky artefakty skupina mágů, kteří z nich potom vybírají ty předměty, které by se dali využít ve prospěch Almendoru.

Nedávno Sanvor od jedné skupiny dobrodruhů levně koupil jakousi černou lebku, uzavřenou v křišťálové schránce. Při bližším ohledání neprojevovala žádné zvláštní vlastnosti, takže usoudil, že se zřejmě jedná o nějaký nemažický rituální předmět a založil ho pod pořadovým číslem do svého skladu. Netušil, co se mu to vlastně dostalo do rukou.

Organizace Gur Šen (Černá křídla), kterou před tisíci lety založil sám Zin Zar a která nyní sdružuje jeho stoupence, již celá staletí pátrá po lebce svého pána. Ta byla dlouho vystavována v paláci vládců Zlatého císařství, po zániku říše a rozpadu na dvě menší císařství se ztratila a střídala majitele tak dlouho, až se zcela zapomnělo na historii jejího původu.

Černá křídla zajala člena družiny, která našla lebku v troskách starého skřítkyho města. Od něj se dozvěděli o almendorském obchodníkovi. Dva elitní zabijáci vnikli do Sanvorova tajného skladu a odnesli odtud sedm předmětů. Jejich cílem byla samozřejmě Zin Zarova lebka, aby však neupoutali pozornost na tento zcizený předmět, maskovali loupež krádeží dalších věcí. Sanvor však měl svůj sklad důkladně zajištěný pastmi. Agentům Černých křídel

se jednu z nich nepodařila zneškodnit, čímž spustili poplach. Obchodníkovi sloužící se pustili do boje s vetřelci a přes značné ztráty se jim je podařilo v ulici před Sanvorovým domem obklíčit. Tam jednoho z nich zranili a zajali. Získali tak zpět čtyři ukradené předměty. Druhý lupič unikl po střeách domů spolu s lebkou a dalšími dvěma artefakty (těmi jsou hliněný čajový šálek, který má uzdravující schopnosti na toho, kdo se z něj napije, a dřevěný náramek zdobený rytinami květin, dosud nezjištěných vlastností).

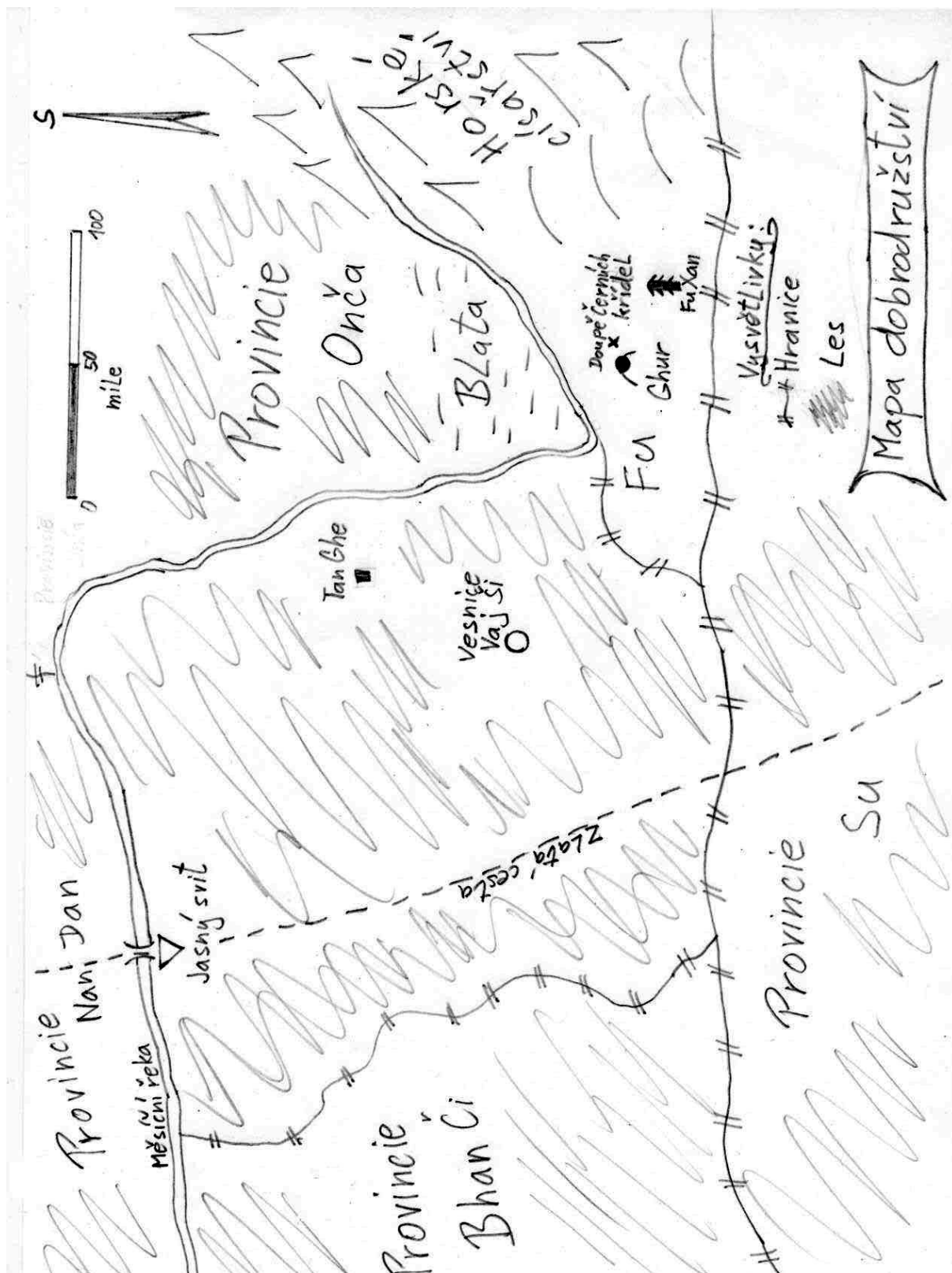
Jasmín Toleček, starosta Jasného svitu, ihned po incidentu uzavřel městečko a zakázal komukoliv jej opustit bez jeho vědomí. Obchodník Sanvor nahlásil starostovi popis tří zcizených „starožitností“, nevedl však, že by tyto předměty mohly mít magické vlastnosti a pro skřítky historickou hodnotu. Tím by na sebe mohl přitáhnout podezření skřítků a ohrozit svou falešnou identitu. Jasmín nyní se skupinou lidí a skřítků prohledává celý Jasný svit, jestli se zde někde lupič neukrývá. Jeho druh zatím při výslechu spáchal sebevraždu. Agenti Černých křídel jsou cvičeni, aby se v případě zajetí sami připravili o život. K tomu mají v jednom ze zubů kapsli s jedem, kterou stačí v případě nutnosti rozkousnout.

Jasmín nechá vyslechnout všechny cizince ve městě, výslech tedy nemine ani družinu. Tajka poskytne postavám alibi, že s nimi byl ve chvíli, kdy došlo k loupeži. Jasmín se mezitím před družinou zmíní o ukradených předmětech a dá postavám jejich popis s tím, že kdyby někde některý z těchto předmětů spatřili, aby jej informovali. Také je varuje před uprchlým lupičem, který měl evidentně nějaký zvláštní výcvik a je velice nebezpečný. Může se přitom postavám zmínit o skřítkách bojových uměních (viz modul Obloha z listí a drahokamů). Poté družině umožní opustit Jasný svit.

Postavy by se s lupičem nesoucím Zin Zarovu lebku neměly setkat. Mohou cestou do Vaj Ši narazit na nějakého osamělého poutníka, který jim poví o podivném skřítkovi, kterého potkal. Ten jej ani nepozdravil a rychle zmizel kdesi v lese s rancem přes záda.

Družina by neměla po lupiči pátrat, tím se jen zdrží a Tajka bude na postavy neustále naléhat, aby chváтали, neboť nemocným skřítkům utíká čas velice rychle. Samotnou Zin Zarovu lebku družina nalezne až při rituálu na konci dobrodružství (viz Vzkříšení Zin Zara).

Cesta do Vaj Ši může proběhnout bez větších problémů, nic však samozřejmě nebrání PJ, aby ji zpestřil nějakým menším dobrodružstvím.



A.4.2 Vaj Ši

Mezi kmeny stromů se proplétají cestičky dlážděné bílými kameny. Kolem nich stojí malé domky, jejichž střechy zdobí dřevěné sošky zvířat, převážně ptáků. Další domky obepínají kmeny stromů, některé se pnou až do jejich korun, jsou navzájem pospojované lávkami a dřevěnými plošinami. Podél cest i v korunách stromů jsou rozvěšené lampióny, vytvořené z jakýchsi podivných listů, které sami vydávají světlo. Mezi domky se nacházejí malebné skřítkčí zahrady. V nich tečou potůčky pokryté

lekníny, občas se objeví nějaké umělé jezírko či skalka, porostlá pestrobarevnými květinami. Do zahrad jsou vkusně umístěny dřevěné altánky a odpočívadla. Okrasné keře jsou zastřížené do nejrůznějších tvarů. Každá zahrada má své zvláštní pravidlo a řád, které osoba neznalá skřítčího zahradnického umění jen vyruší. Zahrady jsou uměleckými díly, panuje v nich harmonie a celek lahodí oku. Menší zahrádky se nacházejí také na plošinách ve větvích stromů.

Skřítčí vesnice čítá kolem dvou set obyvatel, z toho padesát trpí záhadnou nemocí. Družinu přivítají skřítci a budou po nich zvědavě pokukovat, zvláště nezbedné skřítčí děti je budou tahat za části oblečení a pokusí se cizince zapojit do nějaké rozpustilé hry. Ač jsou skřítci národ veselý, v této vesnici panuje očividně napjatá atmosféra. Mnozí vypadají unaveně, občas se kradmě kolem sebe rozhlízejí, jako by očekávali nějaký nenadálý útok. Přesto budou k návštěvníkům přátelští a upovídání. Když se jich však postavy zeptají na nemoc nebo stín, zmlknou nebo je odkáží na svého starostu Ankána. Skřítci toho neví víc, než družině mohl povědět Tajka. Ti, kteří se setkali s temným stínem, se budou lišit v jeho popisu. Někteří jej vnímali jako velký a černý, jiní jako malý a téměř nepostřehnutelný.

Tajka postavy zavede do domu svého otce Ankána, který se nachází na opačném konci vesnice, téměř jako poslední výspa před hranicí lesa. Kromě něj je také seznámí se svou sestrou-dvojčetem, krásnou Čingou. Středem jejich domu prochází vysoký strom. Celé skřítčí obydlí se pne kolem jeho kmene a rozděluje se do tří pater, s terasami a lávkami mezi jednotlivými částmi. Místnosti a chodby jsou přibližně metr a půl vysoké, vzrostlejší postavy tedy budou mít problém se do skřítčího obydlí vejít, pouze tzv. hodovní místnost, kde se schází celá Ankánova rodina při jídle, má strop ve výšce dospělého člověka.

Ankán tedy družinu pozve právě sem. Hodovní místnost se nachází u paty stromu. Jsou zde naskládané měkké polštářky pro posezení a nízké stolky.

Zatímco Činga obslouží hosty čajem a skřítčími bezmasými pokrmy z medu, ovoce, zeleniny a pečiva, bude jim Ankán vyprávět toto:

„Konečně jste dorazili. Již vás očekáváme. Jste přesně tací, jaké jsem vás viděl ve svém snu. V něm jsem spatřil, jak přicházíte do naší vesnice a nemocní se opět probouzejí k životu. Byl to tak živý sen. Na jeho začátku jsem spatřil Tan Ghe, Zakázané místo. To je stará hrobka několik mil na východ od naší vesnice. Skřítci tam mají zakázáno chodit, protože tam prý číhá zlo. Viděl jsem jednoho z vás, jak přistupuje ke vchodu do Tan Ghe a pouze rukou jej otevírá. Pak jste vešli dovnitř... Byla tma, strašlivá tma... Nakonec jste však vyšli ven a s sebou jste nesli sošku z pálené hlíny, sošku jestřába. Potom jsem spatřil, jak ten z vás, který otevřel vchod do Tan Ghe, chodí od jednoho nemocného skřítka k druhému, v rukou drží sošku jestřába a pouhým dotykem ruky je přivádí zpět na tento svět.

Nikdy jsem neměl tak živý sen, jako byl tento. Již několikrát se mé sny vyplnily, ale toto bylo něco silného. Probudil jsem se a celou noc již neusnul. V tom snu se mi zdálo, že přicházíte do Jasného svitu, poslal jsem tam proto svého syna Tajku, aby vás přivedl. Marně se snažíme zachránit své blízké, nepomáhá nic, co známe. Vy je můžete zachránit, vím to, pomozte nám !“

Skřítek Ankán je nejvyšším představitelem Černých křídel, vůdcem Zin Zarových stoupců. K úspěšnému provedení rituálu pro přivolání Zin Zara potřebuje jeho popel, který je pohřben v hrobce Tan Ghe a ukryt v jestřábí schránce. Pouze reinkarnovaný císař Ijan Pojče může hrobku otevřít a svěst úspěšný souboj s jejím strážcem. To však samozřejmě nebude postavám vyprávět, a tak si vymyslel tuto pohádku. Požádá družinu, aby přinesla sošku jestřába. Také postavám poví, kterou z nich spatřil ve svém snu jako onu „vyvolenou“, která zachrání nemocné skřítky. Poví jim o tom o letitém pozorování skřítků toho, že některé bytosti bývají nadané zvláštními schopnostmi, třeba právě léčit. Mohou mít tento dar již od narození nebo je jim tato zvláštní moc poskytnuta, když žijí v symbióze a harmonii s přírodou a okolním světem. Ankán bude postavě reinkarnovaného císaře tvrdit, že ona je jednou z těchto výjimečných bytostí.

Bude-li družina materiálně založena, může jí Ankán nabídnout odměnu, když přinese sošku jestřába (viz poklad zmíněný v popisu Jasného svitu).

Budou-li se chtít postavy poohlédnout v okolí vesnice po nebezpečném stínu, požádá je Ankán, aby to odložili na později a nejdříve zachránili nemocné skřítky, kteří již nemají mnoho času, a pošle s nimi svého syna Tajku, bez nějž by hrobku těžko hledali. Před cestou k Tan Ghe může ještě družině povědět něco smyšleného o této hrobce. Nebude si zase tak moc vymýšlet, jen trochu poupraví skutečnost. Bude tvrdit, že v hrobce je pohřbený zlý skřítčí mág, který zde byl za trest zadržován.

U jedné ze stěn hodovní místnosti je zavěšená dřevěná klíčka, ve které na bidýlku sedí malý černý ptáček podobný kosovi. Je však drobnější a jeho zobák hýří barvami duhy. Většinu času má zavížené oči, až to vypadá, že jen spí. Občas však otevře jedno z očí a upřeně pozoruje, co se kolem děje, a líbezně zazpívá nějaký popěvek. Jeho oči jsou temně černé, zračí se v nich inteligence a soustředěnost. Ankán může postavám říct, že se jedná o vzácný druh ptáčka jménem kenši. Také jim řekne starou skřítčí pohádku (samozřejmě smyšlenou), podle které má tento ptáček schopnost uzdravovat. Kenši vypadá roztomile, ale ten jen ve chvíli, kdy se nekrmí. Pouze Ankán zná skutečné tajemství tohoto tvora. Kenši je myšlenková bytost ze Stínového světa. Zin Zar prostřednictvím krutých rituálů přiváděl tyto ptáčky do Přírodní úrovně, kde se živil jejich krví. Jejich krev, pro ostatní smrtelníky prudký jed, mu propůjčovala zvláštní schopnosti. Ve Stínovém světě má kenši podobu půl metru vysokého obludného ptáka s černým rozčepýřeným peřím a velkým duhovým zobákem, ve kterém je několik řad ostrých zubů. Tato nestvůra je schopná sama roztrhat dospělého skřítka. Živí se masem živých myslících tvorů. Tento exemplář je poslední, který přežil do dnešních dnů. Když byl Zin Zar poražen, nechal císař všechny tyto temné ptáky pobít. Stoupcům temného mága se jich však podařilo několik zachránit. Kenši neublíží těm, kteří krácejí v Zin Zarových stopách, a Ankán ví, jak v něm může uspat jeho vražené sklony. Po nocích jej tajně krmí skřítčím masem, které má ukryto v tajné spíži pod jedním ze stolků v hodovní místnosti. Maso patří nebožákům, kteří zkřížili cestu agentům Černých křídel.

Kenši je důležitou součástí rituálu pro přivolání Zin Zara. Jeho krev je poslední ingrediencí, která navrátí temného mága do Přírodní úrovně.

A.4.3 Zin Zarova hrobka

Hrobka se Zin Zarovým popelem se nachází dva dny cesty od vesnice Vaj Ši. Na cestě k Tan Ghe, Zakázanému místu, bude družinu provázet Tajka, jinak by toto místo nenašli, je totiž chráněné skřítčími maskovacími kouzly. Místo něj naleznou jen palouk plný květin, uprostřed nějž se nachází několik balvanů. Až když se Tajka kamenů dotkne, objeví se následující:

Na nevelké mýtině plné žlutého kvítí stojí malá kamenná stavba čtvercového půdorysu. Směrem na západ se nalézají dvoudílné kamenné dveře. Jsou na nich vytesané staré skřítčí symboly, uprostřed se nachází vosková pečeť. Vypadá, jako by ji zde někdo zanechal teprve včera, přesto tu musí být již po celá staletí. Pečeť je zelená a je na ní znázorněný symbol lotosového květu.

Pouze reinkarnovaný císař může pečeť rozlomit, poté se kamenné dveře za tichého skřípění pomalu samy otevřou dovnitř hrobky. Ostatní postavy se budou pokoušet o jejich otevření a o zničení pečeti neúspěšně. Tajka dovnitř hrobky nepůjde, toto místo je pro jeho lid po staletí zakázané. Tajka je schopný přečíst některé symboly na hrobce, stojí tam:

„Ztraceno a zapomenuto na věky budiž jméno toho, který zde spočívá!“

Hrobka se nachází pod úrovní palouku. Po kamenných schodech postavy sejdou do prostorné čtvercové místnosti.

Tma se zde dá téměř nahmatat, jako by se její chuchvalce líně převalovali prostorem. Je tu chlad a až mrazivé ticho. Jako by zdejší kamenné stěny pohlcovaly jakýkoliv zvuk. Uprostřed hrobky se nachází sloup a na něm hliněná soška jestřába. Sloup je hustě pokrytý skřítčím písmem. Před sloupem se pak nachází ještě cosi temného. Jako by před ním klečela shrbená postava vzrůstu velice statného skřítka. Nyní se pohmula. Pomalu vstává a otáčí se ke vchodu. Je oděna do černé zbroje a v ruce třímá meč,

jehož čepel ve tmě nepřírozně zeleně světélkuje.

Na strážci hrobky spočívá mocné kouzlo. Za trest, že za svého života uctíval Zin Zara, musí nyní bránit komukoliv, aby vynesl jeho ostatky zpět do světa smrtelníků. Strašlivý strážce hrobky bude s družinou bojovat tak dlouho, dokud ji nevyhladí nebo nebude zničen. Celá tisíciletí zde čeká osamoceně na vysvobození, trpí za nespočet hříchů, které napáchal za svého života. Pouze postava reinkarnovaného císaře Ijana Pojčeho mu může dopřát konečný klid. Vejde-li družina do hrobky bez ní, nemá proti jejímu strážci příliš velkou šanci (viz Cizí postavy – Kan). Ve chvíli, kdy dá postava znovuzrozeného císaře Kanovi poslední zásah, může se jí na chvíli vybavít vzpomínka z minulého života. Místo umrlčí tváře zakletého strážce spatří obličej mladého skřítků a na okamžik si uvědomí, že to je někdo, koho zná, kdo je jí blízký a koho nechce zabít. Tvář mladíka se usměje a pohne rty, jako by chtěl poděkovat za vykoupení z věčného zatracení. Ostatní postavy zaslechnou pouze, jak strážce cosi zasípe předtím, než se zhroutí. Ve chvíli, kdy bude strážce hrobky poražen, se rozpadne v prach a jeho zbroj ve zrezivělé pláty. Pouze jeho meč zůstane použitelný, avšak svému novému vlastníkovi nepřinese mnoho štěstí (viz Kanův popis).

Soška jestřába je umělecká práce. Jestřáb je v životní velikosti, je propracovaný do nejmenšího detailu, včetně každého pířka. Soška nejde nijak rozbít, je chráněna kouzly, která dokáže zlomit pouze Ankán při závěrečném rituálu. Kromě sošky se v hrobce nic zajímavého nenachází. Družina by měla považovat strážce Kana za onoho temného mága, který zde byl zaživa zazděn.

Na zpáteční cestě si na družinu počíhají loupežníci. Jedná se o skupinu deseti válečníků na 5. úrovni, vedenou šermířem na 8. úrovni, všichni jsou to lesní skřítků. Jsou vyzbrojeni holemi a krátkými meči. Na tuto bandu byla nedávno v provincii Lao vypsána odměna, a tak byli loupežníci nuceni před pronásledovateli ustoupit více na východ. Loupežníci si počkají, až bude družina cestou zpět do Vaj Ši nocovat. Vyčkají, až bude většina postav spát, a potom zaútočí. Pokusí se je zajmout živé, aby mohli požadovat výkupné. PJ může dopustit, aby došlo k boji, žádná z postav by však neměla být vážněji zraněna. Uprostřed souboje se z lesa ozve příšerný jekot a posléze se v dáli objeví svítící hlava. Strašidelný hlas bude skuhrat a vykřikovat „*Sá xim hin, sá fien Zin Zar?*“, což v řeči skřítků znamená: „*Kdo ruší můj spánek, kdo budí Zin Zara?*“

Jakmile útočníci zaslechnou tato slova, vezmou nohy na ramena a začnou utíkat. Když budou dostatečně daleko, přiblíží se svítící hlava k tábořišti družiny, až bude vidět, že se jedná o vykotlanou dýni se svící uvnitř, kterou má na holi připevněnou jakýsi skřítek.

Takto se družina setká s horským skřítkem Senžim Urokou (viz Cizí postavy – Senži Uroka). Tento agent tajné služby Horského císařství zde plní v utajení pracuje pro dračího císaře. Postavám se představí jako Senži s tím, že putuje z Valína ve Skřítkách vrších do Jasného svítu. Má tam dohodnout nákup čaje z provincie Nan Dan (Dobré plantáže). Ve skutečnosti však pátrá po přísluhovačích Zin Zara, kteří zvýšili v poslední době svou aktivitu. Postavy se mohou od Senžih dovědět mnoho zajímavých informací, třeba o zemi Fu, o Zin Zarovi i o historii skřítků a o Horském císařství (viz modul Obloha z listí a drahokamů). Pokud mu družina ukáže sošku, tak si ji prohlédne a ohodnotí ji jako velice kvalitní práci. Zmíní-li se postavy o hrobce, ve které byly, bude se zajímat o to, komu patřila a kde leží. Nedá družině nic najevo, ale začne si dávat dohromady, která bije. Tajná služba Horského císařství již delší dobu sleduje starostu Ankána a podezírá jej ze spolupráce s Černými křídly. Astrologové v Horském císařství i známý slepý věštec Beng (Be Jang) předvídají, že nastává čas, kdy se může vrátit Zin Zar do Přírodní úrovně. Pokud PJ bude chtít, má možnost prostřednictvím Senžih do družiny varovat, může postavám podat nějaké informace, které zpochybní jejich důvěru vůči starostovi vesnice Vaj Ši. Dobrodružství se dá potom dohrát tím způsobem, že se družina přidá k Senžimu a společně zneškodní Ankána a zabrání konečnému rituálu. Je to varianta, pokud si PJ a hráči přejí dobrý konec dobrodružství.

Ráno druhého dne se Senži s družinou rozloučí a půjde si svou cestou.

A.4.4 Hon za stínem

Jakmile se družina vrátí se soškou do skřítčí vesnice, Ankán ji radostně uvítá a vyzve postavu reinkarnovaného císaře, aby zkusila vyléčit nemocné skřítky, tak jak to stařík viděl ve svém snu. Postava bude takto muset obejít zhruba padesát skřítků. Nemocného vyléčí pokaždé tak, že se dotkne jeho těla a druhou rukou se bude dotýkat sošky. Ve skutečnosti bude Ankán tím, kdo ze skřítků sejme jejich nemoc.

Jakmile bude poslední skřítek uzdravený, uspořádají obyvatelé Vaj Ši na počest zachránců slavnost. Zatím může Ankán postavám vyplatit odměnu a bude od nich chtít sošku jestřába, aby si ji mohl prohlédnout a přijít na to, v čem tkví její moc. Kdyby mu ji nechtěly dát, nepozorovaně jim během následující oslavy místo ní podsune magicky vytvořenou kopii, která bude prostým okem k nerozeznání od originálu.

Skřítci připraví velkolepou hostinu ze svých pestrobarevných jídel výrazných chutí, uvaří mnoho druhů čajů a otevrou svou oblíbenou medovinu. Na zemi i v korunách stromů se bude tančit a zpívat, někteří skřítci se obléknou do svátečních kostýmů, které znázorňují nejrůznější zvířata, bude se také hrát mezi skřítky tolik oblíbené divadlo.

Skřítci jsou schopni takto slavit dlouhé hodiny, někdy celé dny. Jejich oslavu však rázně ukončí několik příběhuvšich skřítků. Šli podarovat saly drobnými dárky na nedalekou lesní mýtinu, kde je přepadl temný stín a jeden z jejich druhů tam zůstal (postavy zde naleznou jeho vysušené tělo). Od prvního příchodu družiny do vesnice se neobjevil, nyní však opět udeřil. Skřítci během slavení pustili nebezpečí zcela z hlavy a plně se soustředili na přípravu oslavy.

Několik mladíků, povzbuzených úspěchem dobrodruhů, si dodá dříve netušené odvahy, vezme praky a hole a požádají družinu, jestli by jim pomohla s příčinou jejich utrpení jednou provždy skoncovat. Kdyby družina nechtěla, může se přidat k přemlouvání i Ankán, příp. může nabídnout nějakou další odměnu. Nyní se rozbíhá závěrečná fáze jeho plánu a stařec potřebuje, aby družina byla mimo dosah vesnice. Ankán ji pomocí stínu, který ovládá (viz Cizí postavy – Stín), odláká do dostatečné vzdálenosti od Vaj Ši. Tam nechá stín svést s postavami souboj, pro družinu vítězný. Během tohoto souboje nesmí zahynout reinkarnovaný císař, stín bude tedy útočit především na ostatní postavy, které pro Ankána již nejsou důležité. Naopak proti nim nechá myšlenkovou bytost útočit naplno.

Když se družina vrátí do skřítčí vesnice, nalezne ji ve zmatku. Většina skřítků bude shromážděná kolem Ankánova domu. Zde postavy najdou plačícího a zdrceného Tajku. Pová jim, že zatímco pronásledovaly stín, dům jeho otce přepadla skupina maskovaných skřítků. Unesli jeho milovanou setru Čingu a otce Ankána. Marně se jim v tom snažil zabránit, bez problémů jej rychle zneškodnili. Nechali ho při vědomí a řekli mu, aby družině vyřídil tento vzkaz:

„Bylo jich pět, všichni strašně rychlí a silní, od hlavy až k patě oblečení do černého. Říkali, že vám mám vyřídít jejich pozdrav. Prý jste porušili spánek jejich pána, temného mága Zin Zara, když jste otevřeli jeho hrobku Tan Ghe, Zakázané místo. Zin Zar je zlý černokněžník z pohádek, strašidlo, o kterém vyprávíme našim dětem, když zlobí. Někteří skřítci však říkají, že skutečně kdysi dávno někdo takový žil a byl velice mocný a nebezpečný. Prý měl své sídlo v zemi Fu, což v naší řeči znamená Nárek. Žádný skřítek se tam neodváží, je to místo plné zla a smrti.

Ti zakuklenci ještě říkali, že mou sestru a tatínka odvedou právě tam, k Fu Xan, Věži nářků. Jestli je prý chci ještě někdy vidět, tak pro ně musíte přijít, jinak je zabijí. Prý musí potrestat opovržlivost, které jste se dopustili.“

Tajka se bude chtít vydat na záchranou výpravu do Fu a požádá družinu, aby mu pomohla. Únosci si s sebou také odnesli schránku se Zin Zarovým popelem (to se družina může dozvědět pouze tehdy, když ji u Ankána nechala, pokud má kopii, nesmí o originálu samozřejmě nic vědět) a také klíčku s ptáčkem kenši. Tajka zaslechl, jak jeden z únosců

prohlásil ke svým druhům (záměrně, aby to Ankánův syn slyšel), že tento pták má podle starých pověstí zvláštní moc a určitě se bude hodit, přinejhorším ke zpeněžení.

Tajka může postavám říct, že jeho sestra užívala zvláštní přírodní lék proti slabosti, kterou občas trpěla. Tento lék vzali únosci také. PJ může tímto způsobem družinu upozornit, že únosci museli Čingu velmi dobře znát (o léku a občasné slabosti Čingy věděli pouze její bratr a otec). Tato informace má pro postavy cenu pouze pokud by je chtěl PJ upozornit na to, že tu něco nehraje.

Nyní se družina může vydat do země Fu, Tajka jim předtím nebo během cesty může vyprávět nějaké strašidelné příběhy o této části Zlatého lesa. Dnes je Zin Zar ve skřítkách pohádkách většinou představován jako čaroděj, který unášel princezny, bojoval s udatnými reky nebo sesílal zaklínadla na poutníky, kteří tudy prošli. Podstatnější pro družinu budou informace, že odtud přicházejí zlé myšlenkové bytosti či že se zde prý skutečně nachází černá pagoda Fu Xan, údajné sídlo černokněžníka a nejstrašidelnější místo ve Zlatém lese.

A.4.5 Vzkříšení Zin Zara

Fu, země strachu a smrti. Vzduch je zde nehybný, mrtvý. Větve černých pokřivených stromů se proplétají a tvoří neproniknutelnou střechu, skrz kterou si sluneční paprsky marně hledají cestu. Všude panuje studená šedá mlha, která se lepí na tělo. Všudypřítomné ticho občas přeruší podivné zapráskání, zvláštní zvuky, připomínající šepotající hlasy, nebo vzdálený skřek, který snad mohl patřit nějakému neznámému druhu ptáka, ale také něčemu zcela jinému...

Na hranicích se zemí Fu jsou rozvěšené skřítkčí amulety, výstražné nápisy a sošky, které mají zahnat zlé tvory. Jakmile družina opustí stín posledních stromů provincie Lao, které jako by se snažily držet si odstup od temné země a jejich větve rostou pouze na odvrácenou stranu od hranic s Fu, vstoupí do ponurého světa. Z ptačího pohledu je území Fu zahaleno do mlžného oparu. Temná země je plná zrádných mokřin, jedovatých a masožravých rostlin a hlavně nebezpečných myšlenkových bytostí, kterých je zde největší koncentrace ve Zlatém lese. Postavy se mohou s některou ze slabších myšlenkových bytostí střetnout, neměla by je však výrazněji ohrozit, především pak vůbec reinkarnovaného císaře. Černá křídla již družinu očekávají. Většinu zdejších tvorů mají pod kontrolou a přikázali jim, aby na cizince neútočily. Alespoň dokud nebude rituál úspěšně ukončen...

Fu Xan, Věž nářků, vrhá svůj stín mnohem dál, než by bylo přirozené. Družina ji spatří již zdáli, mlha se rozestoupí a obrovitá vysoká stavba z černého kamene je bude vábit blíž. Z jejích oken vychází červené či zelené světlo různé intenzity. I když byl Zin Zar poražen před tisíci lety, mnoho z jeho moci zde stále zůstalo. Ani císařským mágům se nepodařilo černou pagodu zcela vyčistit od zla. Některé části museli zapečetit kouzly nebo zazdít, věž samotnou pak nedokázali zničit ohněm ani magií. Ponechali ji tedy uzamčenou mocnými kouzly.

Cesta družinu povede přímo k pahorku Ghur, Obětí, kde se nalézá dávné Zin Zarovo obětiště, místo nespočetných krutých obětí. Zde se postavám naskytne takovýto pohled:

Na vrcholku vyvýšeniny lež kulatá deska o průměru dvou metrů. Je celá z černého kamene, pokrytá stovkami prapodivných symbolů a obrazců. Ačkoliv se nedá rozluštit, co tyto znaky znamenají, působí zlověstně, téměř odporně. Uprostřed desky leží Činga v kaluži krve. Paže má volně položené do klína, kde svírá černou lebku. Má zavřené oči, jako by spala. Její tvář působí klidně a smířeně, je však bílá jako křída. Její paže i nohy jsou na několika místech podřezané, u jejích chodidel leží zakrvavená stříbrná dýka s úzkou dlouhou čepelí. Její rukojeť je ve tvaru jakéhosi podivně pokřiveného letícího ptáka. V krvi kolem Čingy jsou do různých obrazců poskládaná mrtvá těla drobných i větších ptáků. Jsou zde sojky, slavíci, skřivani, kolibříci, kukačky a mnoho dalších druhů, dohromady několik set kusů. Všichni mají podřezaná hrdla a jejich krev s mísí s krví skřítkyně. S krví je smícháno ještě cosi dalšího, černý popel, který plave po jejím povrchu.

Vedle obětiště leží schoulené tělo skřítky Ankána. Je pokroucené v bolesti, nese stopy od biče a je plné modřin. Skřítek má své dlaně zabořené do hlíny a hoře vzlyká.

Jakmile Tajka spatří svou sestru a otce, rozběhne se k nim, bude plakat a naříkat. Když se Ankán s Tajkou trochu uklidní, poví starý skřítek družině, co se stalo, že jejich únos je odvetou za znesvěcení Zin Zarovy hrobky. Také postavám sdělí, že Čingu obětovali a on se musel na všechno dívat. Potom se odebrali do svého doupěte, které musí mít podle toho, co říkali, někde nedaleko. Ankána zde nechali živého, aby si „vychutnal“ svůj žal a aby družině sdělil, že na ně již Zin Zarovi stoupenci netrpělivě čekají.

Ankán také zmíní, že si s sebou do svého doupěte odnesli ptáčka kenši a zároveň postavám řekne, že právě tento ptáček může ještě zachránit jeho milovanou dceru ze spárů smrti. Poví jim „tajemství“, že ptáček má skutečně kouzelnou moc uzdravovat a pokud bude zabít a jeho krev vylita na tělo mrtvého, může mu i navrátit život.

Kdyby chtěla některá z postav vzít černou lebku nebo jinak narušit obětiště, Ankán je zastaví s tím, že vše musí zůstat, jak je. Legenda o moci ptáčka kenšihoto totiž údajně říká, že život navrátí jen tehdy, pokud je mrtvý přesně ve stavu, v jakém zemřel. Ankán tedy v tomto případě družinu vyzve, aby si lebku (či něco jiného) z obětiště vzala teprve ve chvíli, až bude Činga oživena.

Tajka to bude celé se zděšením poslouchat a vykřikne, že zabít ptáka je to nejstrašnější, co může skřítek udělat. Pro skřítky je něco takového nepředstavitelného, ptáky uctívají a jejich zabítí je posuzováno jako porušení všeho, co je této rase svaté. Ankán jej však umlčí tím, že toto je jediná možnost, jak zachránit Čingu. Bude družinu zoufale žádat, aby se vydala do doupěte únosců a přinesla odtud ptáčka kenšihoto.

Doupě Černých křídel se nachází necelou míli na sever od pahorku Ghur. Je to skřítečí stromové obydlí, na rozdíl od obvyklé světlosti a jasných barev, kterými tyto domy hýří, je ponuré a tmavé, se zabedněnými okny a místy se rozpadá. Agenti Černých křídel obývají pouze jedinou velkou místnost v podzemí, horní část je značně zchátralá a nestabilní i pro tak drobné postavy, jaké mají skříteci.

Černá křídla nechají družinu přijít až ke svému obydlí, případně i vejít do svého doupěte. Uvnitř bude klíčka s ptáčkem kenším, několik závěsných sítí na spaní, několik hliněných nádob, jinak nic zajímavého. Budou ukryti ve větvích okolních stromů, odkud na postavy zaútočí ve chvíli, kdy budou všechny uvnitř stromového obydlí. Zde je můžou nějaký čas obléhat. Pokud zůstanou některé postavy před domem, zaútočí na ně tam. Počet agentů Černých křídel nechť zvolí PJ podle síly své družiny. Agenti jsou bojovníci na 6. – 8. úrovni, někteří z nich mohou ovládat nějaké skřítečí bojové umění (viz Obloha z listí a drahokamů), ozbrojeni jsou praký (těmi mohou na družinu útočit i ze stromů) a krátkými meči. V žádném případě neohrozí život reinkarnovaného císaře a nebudou riskovat své životy. Jejich útok je fingovaný, jako celý únos Ankána a jeho dcery. Mohou se pokusit zabít některé z postav, ale stáhnou se ve chvíli, když by měla družina navrch. Zmizí beze stop mezi stromy. Jestliže budou vítězit, dají nenápadně možnost několika postavám uniknout zpět k pahorku Obětí, především postavě císaře Ijana Pojčeho, resp. postavě, která ponese klec s ptáčkem kenši (další postavy, které se budou nacházet v blízkosti těchto dvou, tedy budou v relativním bezpečí). Ankán to celé naplánoval tak, aby se reinkarnovaný císař mohl zúčastnit závěru rituálu pro přivolání Zin Zara. Obětí své dcery Čingy, kterou sám vykonal, Ankán vše započal a obětí ptáčka kenši má být rituál završen. K úspěšnému přivolání Zin Zara je potřeba, aby ptáčka zabila postava reinkarnovaného císaře Ijana Pojčeho a jeho krví aby potřísnila tělo Čingy. Nebude-li to chtít dotyčná postava učinit, bude se jí Ankán snažit přesvědčit a apelovat na záchranu života své dcery. Bude také tvrdit, že je to jediná možnost, protože s přibývajícím časem se snižuje pravděpodobnost jejího oživení.

V okamžik, kdy se krev ptáčka kenši setká s tělem či krví skřítkyně, stane se toto:

Krev na obětním kameni začíná pěnit a vřít, rozpouští se v ní mrtví ptáci i tělo Čingy. Uprostřed zůstává jen černá lebka, která začíná rudě zářit. Celá tekutá masa se mění v humanoidní tvar. Po chvíli povstane uprostřed obětiště tělo skřítky, rysují se v něm holé kosti, postupně je obalují svaly a kůže. V očích důlcích lebky se objevuje pár očí, posléze se začíná rýsovat tvář a z pokožky vyrůstají

dlouhé černé vlasy. Nakonec se na nahém těle objeví dlouhý bílý šat z hedvábí, zdobený na hrudi a na rukávech zlatým písmem. Místo mrtvé Čingy se zde nyní kousek nad zemí vznáší stojící postava skřítka, muže ve středních letech, s dlouhým černým copem. Skřítek má paže lehce rozpažené a dlaně otočené vzhůru ke korunám stromů. Vtékají do nich proudy černé energie, vycházející snad ze všech možných okolních míst, ze stromů, ze země, z kamenů, i ze samotného obětiště. Tvář skřítky je bledá, nevyzařuje žádné emoce. Je neskutečně jemná, dalo by se říct i krásná, nebýt černých očí bez bělma. Zračí se v nich nekonečná temnota. Kdo se do nich podívá, rázem ztrácí půdu pod nohama a vše kolem se vytrácí. Jsou tu jen ty oči, je těžké se odtrhnout od jejich prázdného pohledu.

Takto se do Zlatého lesa vrátí Zin Zar, jeden z největších a zároveň nejproklínanějších mágů Asterionu. V tuto chvíli by mělo postavám dojít, že se stalo něco zcela odlišného od toho, co očekávaly. Zároveň na sebe skřítek Ankán může vzít svou pravou podobu (viz Cizí postavy – Ankán).

Během Zin Zarovy materializace se může postavě reinkarnovaného Ijana Pojčeho vrátit částečně paměť z jejího minulého života císaře skřítků. Uvědomí si, kým je a kdo se před ní nachází. Potom je již pouze na postavě, jak se zachová. Může se pustit se Zin Zarem do boje a tím dát šanci ostatním členům družiny k úniku. Postava by si měla uvědomit, že její souboj s čarodějem v jeho plné síle je marný a může jej pouze na chvíli zastavit. Pokud jí bude chtít zbytek družiny pomoci, měla by je rázně poslat pryč, aby si dobrodruzi zachránili své životy. Zin Zar je nezranitelný obyčejnou zbraní a i ty magické na něj nemají účinek, pokud se nejedná o nějaký výjimečný artefakt. Nebude družinu pronásledovat, pokud ta se dá na útěk. Je mu lhostejná, včetně postavy císaře, jelikož ta svůj „úkol“ splnila. Naopak jeho příznivci a myšlenkové bytosti, kterých je v zemi Fu spousta, se nyní pustí do pronásledování družiny a budou ji štvát jako lovnou zvěř. Zin Zar není pomstychtivý, bude-li s postavami bojovat, může je zajmout a uvěznit ve své pagodě. Může družinu použít pro své účely a donutit ji, aby pro něj pracovala.

Pokud PJ chce družinu zachránit, může také použít horského skřítky Senži Uroku a jeho agenty (viz Cizí postavy – Senži Uroka). Ti mohli celý rituál pozorovat a nechat jej dojít až do úplného konce, a nyní mohou zasáhnout. Věří, že Zin Zar je po svém příchodu do Přírodní úrovně ještě slabý a zranitelný, mohou se však mýlit... Družina tak však také může získat čas na ústup, když uvidí, že boj horských skřítků je marný.

Toto dobrodružství se také může stát počátkem dlouhodobého tažení, při kterém se postava reinkarnovaného císaře může vyrovnávat s celou situací a postupně sbírat zkušenosti a vybavení, aby se třeba jednou mohla utkat se Zin Zarem podruhé...

A.4.6 Cizí postavy

A.1.1.1 Zin Zar

O Zin Zarovi dnes již vyprávějí pouze prastaré spisy z dob císařství, případně se objevuje ve strašidelných pohádkách a příbězích, které si skřítky i po nocích vyprávějí ve svitu lampiónů nebo vonných svíček. Přesto se několik tisíc let po jeho smrti většina skřítků při vyslovení čarodějova jména ohlíží, zda náhodou nějaké strašidlo nevystoupí ze stínu. Jméno Zin Zar si předávají po dlouhé generace jako symbol pro zlo, zvrácenost a smrtelné nebezpečí.

Zin Zar spatřil poprvé světlo světa za dob Zlatého císařství. Byl obdarován obrovským nadáním pro magii a brzy se stal žákem největších skřítkých mistrů tohoto oboru. Byl přijat do služeb císaře a jeho hvězda stoupala strmě vzhůru. Když do Zlatého císařství zavítali Kharovi poslové, naslouchal jejich slovům. Zaujalo jej, jaké moci požívají mágové u jiných národů; najednou mu přišlo, že je mezi skřítky nedocenený. Uvědomoval si své výjimečné schopnosti a čeho všeho by mohl dosáhnout. Naopak císař Zlatého císařství se mu nyní jevil jako slabý a nedokonalý. Než byli Kharovi vyslanci vyhnáni ze Zlatého lesa, stačila si jejich slova získat Zin Zarovo srdce. Věděl, že on je vyvolený, který může svůj národ dovést mnohem dále než kterýkoliv jiný skřítek.

Čas plynul a Zin Zar začal na císařském dvoře připravovat převrat. Jeho intriky však byly odhaleny a on sám byl vykázán za hranice císařského města Ziang. Uchýlil se tedy do provincie Lao, svého rodiště, a v její východní části se svými příznivci založil vlastní panství, později známé jako Fu (Nárek). Přijímal zde pravidelně Kharovy posly a učil se novým magickým praktikám. Nakonec vstoupil do učení černého drakočlověka Zurkhena. Stal se jedním z největších rituálních mágů a také ovládl schopnost procházet do Stínového světa. Za pomoci nových kouzel nyní vystavil černou pagodu Fu Xan (Věž nářků), která se prolíná jak Přírodní úrovní, tak i Stínovým světem. To je také příčina toho, že císařští mágové nemohli pagodu po jejím dobytí zničit. Ve Stínovém světě pak Zin Zar žil dlouhá tisíciletí právě v zdejší části Věže nářků, kde byl v bezpečí před sarífágy i ostatními zdejšími nástrahami.

Zin Zar se za svého smrtelného života často vydával do Stínového světa, hledal zde nové zdroje moci, nové služebníky z řad myšlenkových bytostí, ale také pátral po původu skřítčí rasy. Zin Zar založil organizaci Černá křídla (Gu Ritu), která sdružovala jeho stoupence. Učil její členy temným a krutým rituálům, přivolávání zlých myšlenkových bytostí, ale také zvláštnímu skřítčímu bojovému umění, zvanému Ráš Bur (Smrtící víchra). Ti, kteří toto bojové umění praktikují, jsou vynikajícími bojovníky, ale především během boje vypadají strašidelně. Mohou létat vzduchem, vznášet se několik metrů nad zemí, jsou schopni rozdávat údery a zranění pomocí výbojů energie nebo metají blesky ze svých očí. Z hlediska pravidel DrD může pro toto bojové umění použít prakticky jakékoli charakteristiky, jelikož pokud je Zin Zarovi stoupenci použijí na postavy, nebudou mít tyto prakticky šanci. Vlastní postavy by se toto umění nikdy naučit neměly.

Zin Zar napáchal mezi skřítky strašlivé škody, díky němu poznali strach a hrůzu. Měl na svědomí neslýchané skutky, obětoval při svých rituálech zvířata i skřítky a jeho moc byla stále větší. Stal se nejmocnějším skřítčím mágem všech dob a vůbec jedním z nejmocnějších, kteří kdy po Asterionu chodili.

Nakonec byla jeho řádění učiněna přítrž, zastavil jej za cenu velkých obětí císař Ijan Pojče se svým vojskem. Tehdy císař vzal nejlepší mágy v císařství a ti za pomoci Rogiho Zin Zaru oslabili. Císař sám jej potom setnul.

Od té doby uplynulo přes čtyři tisíce let, mnohé bylo zapomenuto a Zin Zar se stal strašákem pro skřítčí děti. Nyní však nastal čas, kdy se vrací zpět a mnohem silnější. Ve svém sídle v Stínovém světě čekal a sbíral síly.

Zin Zar nyní nebude mít ve Zlatém lese sobě rovného soupeře. Po Válce mágů panuje mezi většinou zde žijících skřítků averze vůči magii, která byla dlouhé roky potlačována a zakazována. Zin Zar se tak ocitne v prostředí, které bude vůči jeho moci zcela bezbranné. Temný čaroděj je také mistrem řeči. Dokáže si svými slovy získat celé davy, vsugerovat jim svůj názor a vůli. Jdou pak za ním jako beránci. Zin Zarův příjemný melodický hlas má magické účinky, proto mu v dávných dobách dali skřítci přídomek Medový jazyk. Tak jako lesní elfové kouzlí svým zpěvem, Zin Zar je schopen sesílat určitá kouzla pouhou řečí, během níž si jeho posluchači vůbec neuvědomují, že na ně působí něco nepřírodního. Skládá svá slova umně do vět, v nichž rezonuje magická energie.

Skřítci již dlouho touží po sjednocení. Jejich touha již brzy naplní, netuší však, za jakou cenu...

Zin Zar má schopnosti čaroděje a mága na 36. úrovni.

A.1.1.2 Kaa Nan (Kan)

Kan byl synovcem vládce Zlatého císařství Ijan Pojčeho. Od dětství se cvičil na císařském dvoře v boji a patřil k nejlepším bojovníkům. Velmi brzo se stal mistrem v několika druzích bojových umění. Obdivoval však také magii a ač sám se pro její studium nerozhodl, začal se stýkat s mágy a sledoval, jak si bez použití fyzické síly dělají, co chtějí, třeba s kovovými

pruty, které by on sám neohnul ani o vlas. Přes své známé mezi mágy se tak seznámil se Zin Zarem. Naslouchal jeho sladkému jazyku a řečem o krásných časech, které skřítky čekají, pokud jim přestane vládnout císař.

Posléze se stal velitelem Zin Zarovy osobní gardy. Byl však mnohem víc. Byl jeho elitním zabijákem a vykonavatelem těch nejtajnějších rozkazů temného mága. Když se Zin Zar potřeboval někoho zbavit, spáchat atentát na někoho významného či unést například dceru nebo syna nějakého skřítčího šlechtice pro svůj zvrácený rituál, vyslal Kana a ten jej nikdy nezklamal.

V bitvě u Černé pagody vzdoroval Kan mezi posledními a odhodlaně bránil vlastním tělem svého pána. Nakonec padl s hrstkou přeživších Zin Zarových stoupenců do zajetí svého strýce Ijana Pojčeho. Zatímco ostatní nechal císař seřadit do řady, vypálit jim na čelo rozsudek smrti a setnout, pro Kana přichystali jeho dvorní mágové daleko strašlivější osud.

Za trest, že Zin Zara chránil s nasazením vlastního života a spáchal pro něj nespočet hrozných skutků, byl zazděn zaživa do hrobky Tan Ghe, společně s popelem svého pána. Zde nyní stráží sošku jestřába s popelem a musí bránit těm, kteří by ji chtěli získat a použít k přivolání Zin Zara zpátky do Přírodní úrovně.

Císařští mágové uvalili na Kana mocné kouzlo, které zabránilo jeho duši odejít do světa zemřelých, i když jeho tělo je již dávno fyzicky mrtvé. Kouzlo udrželo pohromadě jeho vysušenou tělesnou schránku a zbroj a ponechalo mu jeho vynikající schopnosti v boji, jaké měl zaživa.

Kanovo tělo zmumifikovalo, místy jsou vidět kosti, přesto je stále mohutnější a vyšší, než jaké mají běžní skřítci. Má na sobě černé plátové brnění a helmici ze stejného kovu, lebka je potažená vyschlou kůží a jeho prázdné oční důlky budí hrůzu. Je neskutečně rychlý a obratný, v boji používá meč, svítící ve tmě zeleným světlem. Dřív tento meč propůjčoval Kanovi různé výhody v boji, kouzlo císařských mágů se však projevilo i na něm. Meč je nyní prokletý; když jej uchopí někdo jiný než Kan, nebude moci spát a při vědomí jej budou neustále pronásledovat noční můry, takže se nebude schopen na nic pořádně soustředit. I když tento meč odloží, bude jej tento stav ještě pronásledovat další dva dny. Kromě prokletí má Kanův meč o 3 víc k ÚČ i k útočnosti.

Kan je uvězněný ve své mrtvé schránce a jediné, po čem touží, je odejít v pokoji. Za ty tisíce let utrpení přešla jeho úcta a oddanost k Zin Zarovi v tu nejhlubší nenávisť. Nemůže však odejít, dokud nebude poražen. Porazit jej však může buď obrovská přesila, nebo reinkarnovaný Ijan Pojče. Proti němu bude mít Kan schopnosti šermíře na 8. úrovni, proti ostatním postavám bude jako šermíř na 32. úrovni.

A.1.1.3 Án Khan (Ankán)

Ankán pochází z rodiny Zin Zarových příznivců a od dětství byl vedený k oddanosti vůči temnému skřítčímu mágovi. Sám Ankán se stal velice dobrým mágem, své umění však musel před ostatními skřítky skrývat, pokud chtěl přežít. Před padesáti lety se stal nejvyšším představitelem organizace Černých křídel a usídlil se v provincii Lao, na dosah hranic se zemí Fu, kde mají Zin Zarovi příznivci své centrum.

Celý svůj život čeká Ankán na okamžik, kdy bude moci přivést Zin Zara zpět na svět. Toto bylo posláním všech jeho předchůdců a nyní je to i jeho úděl. V den, kdy se narodila postava reinkarnovaného císaře Ijana Pojčeho, k němu dorazil posel s touto radostnou zprávou. Skřítčí astrologové vyčetli s postavení hvězd, že ten, který jejich pánovi vzal život a podle věštby mu jej má opět navrátit, je opět na Asterionu. Po dlouhé roky sledovala Černá křídla znovuzrozeného císaře a čekala, až nastane správné postavení hvězd pro provedení rituálu. A to se právě stalo. Nastalo 30denní období, během kterého bude možné přivést temného mága zpět ze Stínového světa.

Ankán měl už tento plán promyšlený dlouho dopředu. Přilákal reinkarnovaného Ijana Pojčeho do Zlatého lesa a poslal svého syna Tojku, aby jej společně s družinou přivedl do skřítčí vesnice. Zároveň vyslal dva agenty Černých křídel ukrást z Jasného svitu Zin Zarovu lebku. Kromě té potřebuje k úspěšnému provedení přivolávacího rituálu Zin Zarův popel (viz Zin Zarova hrobka) a pro jeho získání zneužije družinu. Vymyslel si proto záhadnou nemoc skřítků ve své vesnici a pošle postavy bojovat se stínem, zatímco nechá nahrát únos své dcery a sebe samotného.

Ankán je starý přes sto padesát let, pomocí kouzel a bylin si uchovává mladší vzhled a také tak maskuje zlou tvárnost, která se na něm projevuje. Jeho oči jsou ve skutečnosti mdlé a zakalené, pokožka špinavě žlutá a svařtělá a na hlavě má jenom několik chuchvalců umaštěných vlasů. Ve své skutečné podobě a totožnosti se však družině ukáže až v okamžik skončení rituálu (ať pro něj úspěšného či neúspěšného). Jinak jej postavy spatří jako přátelského a usměvavého staříka s dlouhými šedými vlasy, který má jasné modré oči. Stejně tak dokáže pomocí magie a přírodních prostředků vyvolat stav, v jakém jej družina nalezne u obětované Čingy (viz Vzkříšení Zin Zara).

Ankán se při chůzi opírá o hůl a obléká se do dlouhé šedé košile a šedých kalhot. Na krku nosí několik přívěšků z přírodních materiálů, mezi nimi i ten, kterým ovládá stín (viz popis této myšlenkové bytosti).

Je také znalcem bylin, které studoval spíše kvůli tomu, aby jejich prostřednictvím mohl škodit, ale naoko vystupuje jako bylinkář. Tím si mezi skřítky ve Vaj Ši získal respekt a uznání, až jej zvolili za svého starostu.

Nikdo z vesnice, včetně staříkových dětí, netuší nic o jeho skutečné povaze. Ankán se jednou za čas vydává do lesa na sběr bylin, a tehdy se setkává se svými druhy z organizace Černých křídel.

Ankán má schopnosti čaroděje na 14. úrovni.

A.1.1.4 Taj Khan (Tajka)

Tajka může být průvodcem družiny tímto dobrodružstvím. Je to 34 let starý skřítek s rozpustile rozčepýřenými černými vlasy a velkýma zvědavýma černýma očima. Nosí pestrobarevné oblečení, zdobené ptačími pírkami. Matka Tajky a Čingy zemřela krátce po jejich narození a oba si na ní moc nepamatují. Ve skutečnosti přišla na to, kým ve skutečnosti její muž Ankán je, a utrápila se žalem. Tajka svého otce miluje a ve snu by jej nenapadlo, čeho je schopen.

Pokud se budou postavy k Tajkovi dobře chovat, získají si jeho náklonnost a přátelství. Mohou se od něj dozvědět mnoho o životě skřítků a získají v něm dobrého stopaře a znalce rostlin a zvířat ve Zlatém lese.

Tajka má schopnosti hraničáře na 4. úrovni.

A.1.1.5 Čin Gan (Činga)

Činga je krásná mladá skřítkyně. Za rok by měla spolu se svým bratrem slavit plnoletost (u skřítků v 35 letech) a již se těší, jak si najde nějakého hodného skřítku a založí vlastní rodinu. Stejně jako její dvojče Tajka nemá tušení o otcově skutečné totožnosti. Má mírumilovnou povahu a vůči postavám bude pohostinná a přátelská.

Ankán má s Čingou krutý plán. Chce ji použít jako oběť pro příchod Zin Zara. Součástí tohoto rituálu musí být smrt a krev vlastního dítěte a pro Ankána je ctí obětovat dceru pro svého temného pána.

A.1.1.6 Senži Uroka

Senži je horský skřítek, agent Dračí gardy, tajné služby Horského císařství. Velí oddílu agentů, který pátrá v provincii Lao po stoupencích Zin Zara, protože se v posledních letech podezřele zvýšila jejich aktivita.

Senži Uroka je urostlý ramenatý skřítek. Oproti svým lesním příbuzným je mohutnější a vyšší, jak už tomu u horských skřítků bývá. Nosí prostý cestovní oděv, bílé kalhoty a černou košili, na nohou sandály. V dlouhých širokých rukávech své košile má ukryté dva krátké meče, přes záda nosí okovanou hůl. Senži i jeho lidé ovládají skřítkčí bojová umění zaměřená nejen na obranu, ale i na drtivé útoky (pro potřeby tohoto dobrodružství může PJ vybrat nějaké techniky z bojových umění popsaných v aplikaci v modulu Obloha z listí a drahokamů a ty přidělit agentům Dračí gardy).

PJ má možnost použít Senžiho a jeho druhy, bude-li chtít dobrodružství směřovat ke kladnému konci pro družinu. Může prostřednictvím horského skřítky postavy varovat před zemí Fu a Zin Zarovými stoupenci (viz Zin Zarova hrobka). Dobrodružství je také možné zahrát tak, že Senži celou dobu ví o tom, co Černá křídla chystají. Bude družinu pozorovat, ale nebude ji zastavovat. Také nechá proběhnout rituál a oběť Čingy a se svými druhy zasáhne až ve chvíli, kdy Zin Zar povstane ze svého popela. Pak již záleží na PJ, zda tento útok tajné služby Horského císařství bude efektivní, podaří se jí Zin Zara zajmout a odvléct k dračímu císaři či jenom svým útokem poskytnou družině čas k úniku (to je nejpravděpodobnější možnost).

V oficiální verzi Asterionu Zin Zar povstane, tato varianta však nemusí vyhovovat každému, necht' tedy každý PJ sám zváží, zda bude jeho Asterionu vyhovovat.

Senži má schopnosti sicca na 12. a šermíře na 10. úrovni. Agenti Horského císařství jsou bojovníci, šermíři, lupiči a chodci na 6. až 10. úrovni.

A.1.1.7 Stín (opscha)

Ve Stínovém světě je opscha velice slabým tvorem. Je to beztvary stín, který se musí ukrývat před silnějšími myšlenkovými bytostmi, pokud chce přežít. Zin Zar však poznal schopnosti tohoto tvora, pokud se ocitne v Přírodní úrovni. Zde se opscha nejdříve živí negativními pocity a emocemi smrtelníků, stravou jsou jí jejich nepatrné strachy či obavy. Jak nabývá na síle, stává se stín temnějším a větším, až je schopný sám napadnout živé tvory (myslicí tvory, zvířata i rostliny) a živit se jejich životní energií. Rostliny, kterých se stín dotkne, rychle usychají, a zvířata hynou. Když bude družina pátrat po stínu v okolí skřítkčí vesnice Vaj Ši, může najít uhynulé tvory, mrtvé a seschlé stromy nebo palouky s uvadlou travou a květinami. Myslicí tvorové po kontaktu s opschou ztrácejí životní sílu a upadají do hlubokého spánku, ti méně odolní pak umírají. V poslední fázi je opscha již tak silná, že je schopna zahubit svou oběť přímo na místě. Z té zde potom zůstává pouze seschlá tělesná schránka, podobná mumii. Zin Zar naučil své stoupence tohoto tvora přivolávat ze Stínového světa a ten se jim stal pomocníkem, prodlouženou rukou, kterou škodí ostatním skřítkům.

Ankán uskutečnil za pomoci dalších Zin Zarových příznivců temný přivolávací rituál, při němž utýrali několik skřítkčích obětí. Během rituálu svázali opschu s mocí malého černého dřevěného přívěšku ve tvaru humanoidní postavy. Tento přívěšek nosí Ankán neustále na krku a s jeho pomocí ovládá stín, který škodí skřítkům ve Vaj Ši. Takto ovládaná opscha může někdy svým tvarem připomínat humanoida, jinak většinou vypadá jako beztvary stín, plížící se po zemi, pod kameny, po kmenech i větvích stromů.

Pokud by byl přívěšek zničen, opscha získá svobodu, naopak když zahyne opscha, stává se přívěšek zcela bezcenným. Kdyby se dostal přívěšek do rukou někoho jiného než Ankána, musel by být dotyčný seznámen s rituálem, který tuto myšlenkovou bytost přivedl, aby ji dokázal ovládat.

Opscha, kterou ovládá Ankán, neublíží nikomu bez skřítkovy vůle. Je zcela v jeho moci a on ji ovládá telepatickými příkazy. Ohrozil a zahubil takto skřítky z vlastní vesnice a také temný stín použije k odlákání družiny z Vaj Ši (viz Hon za stínem).

PJ může podle svého uvážení (zejména s přihlédnutím k síle družiny) použít nižší či vyšší verzi této myšlenkové bytosti.

Opscha

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: strach, vidění ve tmě (pravé), prokletí, rychlost (dvojnásobná), odsávání života

Rezistence: černá magie 25 %, obyčejné zbraně 25 %, psychické útoky 50 %

Imunity: jedy, odsávání života, prokletí, slepota, strach, zkamenění, paralýza

Životaschop.: 7

Útočné číslo: 7

Obranné číslo: 8

Odolnost: 14

Velikost: C

ZSM: 12

Pohyblivost: 20/magický tvor

Intelligence: 13

Charisma: 10

Zkušenost: 450

Opscha, vyšší

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: strach, vidění ve tmě (pravé), prokletí, rychlost (dvojnásobná), odsávání života, paralýza

Rezistence: černá magie 40 %, psychické útoky 75 %, bílá magie 20 %, neviditelnost 50 %

Imunity: jedy, obyčejné zbraně, odsávání života, prokletí, slepota, strach, zkamenění, paralýza

Životaschop.: 9

Útočné číslo: 8

Obranné číslo: 9

Odolnost: 16

Velikost: C

ZSM: 12

Pohyblivost: 20/magický tvor

Intelligence: 15

Charisma: 10

Zkušenost: 600