

A. SOUMRAK NAD ATHOREM

Brzy nastane čas, kdy za každý strom, který stála sekyra dřevorubce, poteče krev člověka.

Život za život! Tak dlouho, dokud se lidé nenaučí ctít přírodu, ze které vzešli.

Iwirtha, zvaná Smrtící orchidej

A.1 Úvod

Toto dobrodružství je určeno pro postavy, které se svým chováním kloní spíše k temné straně, ať z přesvědčení, nebo pro zisk. Lze jej však odehrát i s kladnými postavami, pro jejich zapojení do děje bude uvedena samostatná varianta.

Dobrodružství se odehrává na Asterionu, ale dá se po menších úpravách umístit do jakéhokoliv jiného světa.

Celé dobrodružství sestává z popisů jednotlivých organizací a postav, které může PJ podle uvedeného schématu uvést postupně do děje, ale také může zaimprovizovat a naložit se zápletkou podle vlastní fantasmie. Dobrodružství se může odehrát samostatně či v rámci nějakého většího tažení. Hlavní důraz je kladen na popis stěžejní zápletky a zúčastněných aktérů. Nenajdete zde popisy konkrétních míst (mimo samotného Athoru), ty zůstávají na fantazii PJ. Dobrodružství je psané volně, aby si jej mohl kdykoliv PJ upravit a dopracovat ke svým potřebám.

PJ může z tohoto dobrodružství načerpat inspiraci či jej podle svých záměrů rozvíjet. Určitě zde nebyly vyčerpány všechny možnosti toho, co se může stát.

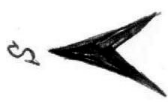
Většina družin hraje na té kladné straně, ale někdy může být zajímavé zahrát si i na té opačné.

A.2 Zápletka

Družina je vědomě (pokud se jedná o záporně smýšlející postavy) či aniž by si to uvědomovala (pokud sestává z kladných postav) zatažena do spiknutí radikální frakce druidů. Ti chtějí předvést ukázkou své moci, zastrašit obyvatele civilizovaných oblastí a pomstít se jim za kácení a drancování původních ekosystémů přistěhovalci. Družina je pověřena, aby doručila do Athoru podivnou zásilku. Jedná se o několik pozoruhodných živých tvorů, kteří jsou nositeli smrtelně nebezpečné nákazy.

Po splnění prvního úkolu se budou postavy muset rozhodnout, zda budou pokračovat ve smrtící misi proti obyvatelům Athoru, nebo zda se obrátí proti druidům a pokusí se zabránit katastrofě.

Do děje budou postupně zasahovat různé organizace a postavy, které se pokusí družinu získat na svou stranu.



Vstup do
starého
Athoru

- 11. Hostinec U Zelené víly
- 12. skříteč alchymista
- 13. Almondorský medik
- 14. Chrást Kneží Slunce
- 15. Čajovna Zlatá pagoda

- 1. Starostav dům
- 2. Hostinec Poslední capocinek
- 3. Chrást Alcaril
- 4. Hřbitov v Estel
- 5. Svatyně Vřta
- 6. Dům Ajmara Vřta
- 7. Kasárna a cvičiště
- 8. Klášter Alcaril
- 9. Náměstí Velkých buku
- 10. Hostinec Athorský drak

Redles

Východní

Albireo

řeka

území kraje

Dějová osa

Celá dějová osa je rozdělena do několika dějství. PJ může podle svých potřeb jednotlivé události upravit či pozměnit.

A.2.1 1. Dějství

Družina je kontaktována druidkou Iwirthou, velitelkou Smrtící orchideje. Ta si postavy vytipovala jako vhodné kandidáty pro nebezpečné posláání. Napřed si s postavami nezávazně pohovoří a zjistí jejich smýšlení a záměry. Když se přesvědčí, že jsou dobrodruzi dostatečně ochotni a připraveni zhostit se temné mise, seznámí je s úkolem a obsahem zásilky. Družina dostane za úkol dopravit do Athoru zásilku exotických živočichů a předat je do rukou Ajnara Vruta, sympatizanta Smrtící orchideje. Družině nabídne za splnění úkolu odměnu (postavy se mohou rozhodnout i podle svého přesvědčení, třeba proto, že mezi nimi jsou příznivci Bratrstva dlouhých kápí či radikální ochránci přírody, nebo jen prostě neodmítnou příležitost k tomu, stát se „slavnými“).

Druidka pak družině svěří železnou klec s pěti tifuri (jejich popis najdeš v části o frakci Smrtící orchidej). Varuje družinu, že za žádných okolností nesmí dojít k úmrtí ani jediného z nich, protože by následovala rychlá a krutá smrt postav. Odměnu družině vyplátí Ajnar Vrut po obdržení zásilky, případně jim může dát menší zálohu.

Během cesty do Athoru může družina zažít různá dobrodružství, od přepadení lupiči, po střet s divou šelmou či myšlenkovou bytostí apod. (záleží na fantasii PJ). Důležité bude, aby postavy uchránily živočichy a udržely je za každou cenu při životě. Tifuri se živí hmyzem, hlavně červy. Iwirtha upozorní postavy, že bez pravidelného přísunu potravy začnou tvorečkové rychle slábnout a uhynou. Dá jim nějaké zásoby živého hmyzu na cestu, ale družina může o zásoby potravy přijít nebo nemusí na celou cestu vystačit. Pak se budou muset postavy postarat o rychlé zajištění červů a brouků pro svůj cenný náklad.

Postavy musí mít stále na paměti, že jejich zásilka je smrtelně nebezpečná a jakékoliv ohrožení života tifuri může vést k smrti jich i celého okolí. Každá tifuri má na krku malý kožený obojek. Je to pojistka, kdyby se dostaly do nepovolaných rukou. Jakmile jim někdo obojek sundá, tifuri zemře. Jen Iwirtha (příp. kněžky bohyně Estel) dokáže obojek také bezpečně sejmut. Druidka může družinu na tuto okolnost upozornit.

A.1.1.1 Vtažení kladné družiny do děje

Jestliže družina sestává z kladných postav, může na své cestě narazit na místo, kde došlo nedávno k boji. Najdou zde několik mrtvých a jednoho smrtelně raněného a umírajícího druida. Ten se jmenuje Strboj Kukačka a bude na postavy naléhat, aby převzaly jeho náklad (klec s tifury) a aby jej doručily do Athoru Ajnaru Vrutovi. Slíbí jim za to odměnu, kterou jim Ajnar vyplátí (opět může postavy případně něčím sám podarovat). Dále postavám sdělí, že je přepadla banda lupičů, kteří měli záslusk na exotická zvířata. Varuje dobrodruhy před tím, aby se nepokoušeli zvířata zpeněžit nebo někde zanechat. Jen Ajnar Vrut se o ně umí postarat, v nepovolaných rukou by mohla rychle umřít a napáchat mnoho škody (může jim povědět, čím se tifuri živí, ale také je možné, že to budou muset postavy zjistit samy). Kdyby postavy pustily malé lasičky na svobodu, rychle by zahynuly, protože jsou mimo své přirozené prostředí neschopné přežít. Také varuje před sejmutím obojku, které mají lasičky na sobě. Napovídá družině, že obojky je chrání před zdejšími pro ně nepříznivým prostředím, a když jim je sundají, tifuri rychle zahynou. Když druid toto vše družině vypoví, vydechne naposledy.

A.2.2 2. Dějství

V Athoru má družina za úkol vyhledat Ajnara Vruta. Ajnar bydlí v bohatém sídle na okraji Athoru. Ve městě a mezi zdejšími obyvateli má pověst nevrlého podivína, který často tráví čas někde na cestách nebo výlety po lesích. Také je známo, že se v jeho domě zastavují cizinci a různá podezřelá individua. Jakmile se postavy ocitnou v Athoru, mohou je kdykoliv

kontaktovat dobrodruzi pracující pro athorské kupce. Jestliže se chce družina pohybovat ve městě delší dobu, měla by s nimi dobře vycházet. Když se jim podaří vzbudit dojem, že jsou neškodní, nechají je athorstí kupci na pokoji. V opačném případě bude mít družina jen další problémy navíc, v tom lepším případě bude ráda, když rychle opustí Athor.

Ajnar postavy pohostí ve svém domě a vyplatí jim odměnu, zároveň jim nabídne další práci. Pověří je, aby zjistili, kam se poděl muž jménem Sarkis. Byl to nájemný zabiják, kterého Smrtící orchidej najala na vraždu kněžek bohyně Estel. Do Athoru dorazil před dvěma dny a ubytoval se v hostinci Athorský drak. Ajnar postavy pověří, aby vyšetřily jeho zmizení. Pokud dobrodruzi znají celou pravdu o smrtící nákaze, řekne jim skutečnou Sarkisovu totožnost a také to, že zabiják měl u sebe flakónek s protijedem, který se za žádnou cenu nesmí dostat do cizích rukou. Jestliže družina o skutečných záměrech Smrtící orchideje nic netuší, bude jí Ajnar tvrdit, že Sarkis je jeho starý přítel, který přicestoval z Albirea, ubytoval se v Athorském drakovi, ale druhý den našel hostinský jeho pokoj prázdný. Ajnar si bude naoko dělat o svého „přítele“ velké starosti.

Během pátrání po Sarkisovi družinu kontaktuje Agog z Kharových nočních stínů. Nabídne jí spolupráci a odměnu za jeden exemplář lasičky tifuri (viz popis Kharových nočních stínů). Sarkise zajal Mabu Vabi (viz dále) se svou družinou. Drží zabijáka v zajetí na athorském hřbitově, kde si zřídili útočiště v jedné staré opuštěné hrobce. Družina je může vypátrat pomocí informací, které získá od hostinského Athorského draka. Tomu Mabu Vabi zaplatil, aby jej po půlnoci vpustil do Sarkisova pokoje. Hostinský Taflík tyto informace prozradí pod nátlakem nebo za úplatek. Bude však tvrdit, že jej ke všemu donutil obrovitý elf, který mu vyhrožoval smrtí jeho i celého jeho rodiny. Jeden z Taflíkových pomocníků potom viděl, jak elf se svými kumpány míří směrem k městskému hřbitovu.

Pátrání po Sarkisovi může PJ proložit nějakou vedlejší zápletkou, která na chvíli družinu svede na falešnou stopu. Postavy se mohou takto více seznámit s athorskými obyvateli, právě zde se také může změnit jejich odhodlání vyhubit Athor zákeřnou nemocí (něčí postava se může třeba i zamilovat nebo se víc sblíží s některými ze zdejších obyvatel).

Na městském hřbitově může družina potkat párek milenců, které může chvilku pokládat za nějaká strašidla, také zde bydlí místní hluchý hrobník, který dokáže u každého hrobu vyprávět dlouhé historky o minulosti pohřbeného.

Jakmile se postavy setkají s družinou Mabu Vabiho, nemusí nutně dojít ihned ke střetu. Mabu bude s družinou vyjednávat, vysvětlí jim celou situaci a pokusí se je přetáhnout na stranu dobra. Pokud postavy doteď neměly tušení o skutečné povaze svého úkolu, dozví se zde celou pravdu. Mohou se spojit s lesním elfem a pomoci mu chránit Athor před nákazou. V takovém případě dá kněžkám Estel protijed a společně s družinou se vydají přepadnout dům Ajnara Vruta. Celá akce musí být rychlá, aby Ajnar nestačil zabít jedinou tifuri. Ale i kdyby se mu to podařilo, estelinky z protijedu od Sarkise vyrobí lék pro všechny nakažené. Ovšem ještě předtím může dojít k několika úmrtí, jejichž počet může jít i do několika desítek a v ohrožení života se snadno mohou ocitnout i vlastní postavy. Mabu pak může družině pomoci také proti Kharovým nočním stínům, nebo se mohou všichni společně vypravit zničit sídlo Smrtící orchideje do Lesa padajících stínů.

Pokud se družina rozhodne zajatého Sarkise osvobodit, Mabu Vabi jí ho živého nepřenechá. Dojde-li ke střetu, raději ho zardousí škrťácím lankem nebo zabije jinak. Jestliže Mabu Vabi dobrodruhy nepřesvědčí, budou s nimi on a jeho lidé bojovat do posledního dechu. Pokud družina zvítězí, nalezne u těla Mabu Vabiho flakónek s protijedem proti smrtící nákaze.

A.2.3 3. Dějství

Další pokračování dobrodružství je již určeno jen pro temnou družinu.

Družina se nemusí nutně pokoušet o Sarkisovo osvobození sama. Může se vrátit s informacemi do domu Ajnara Vruta a ten buď pošle své lidi, nebo jich dá družině několik k dispozici. Sarkis však v žádném případě nepřežije.

Ajnar si vybere družinu jako Sarkisovu náhradu a pověří ji úkolem zabít kněžky bohyně Estel. Jako důkaz splněného poslání si vyžádá hlavy kněžek.

Ajnar může postavám pomoci s naplánováním vraždy estelinek, doporučí jim k činu noc, varuje před místy, kde se vyskytuje městská stráž.

Do děje se může zapojit almeldorská tajná služba. PJ ji může vhodně zapojit i dříve, nebo ji do dobrodružství nemusí vůbec zasadit, záleží na tom, jak se bude hra vyvíjet a nakolik bude vhodné přidávat do zápletky další stranu. Agenti almeldorské tajné služby se mohou hodit, pokud se družina rozhodne nakonec svůj úkol nesplnit. Almeldořané jim nabídnou milost za jejich spolčování se s druidy ze Smrtící orchideje, na oplátku budou chtít spolupráci a pomoc při dopadení Ajnara, jeho lidí a posléze i Iwirthy a ostatních radikálních druidů.

Jestliže družina kněžky zabije, může si dojít pro odměnu do Ajnarova domu. Ten pak dobrodruhy vyzve, aby opustili rychle Athor. Jakmile se tak stane, zabije Ajnar lasičky tifuri a Athor zachvátí smrtelná epidemie.

Tím dobrodružství nemusí končit. Jakmile se ve Východní dálavě rozšíří zpráva o hrůzách v Athoru, začne velké pátrání po pachatelích. Ajnar může být dopaden a vyzradí totožnost družiny. Po jejich stopách se pak vydá skupina elitních almeldorských agentů.

Družina může také nadále pomáhat druidům ze Smrtící orchideje. Ti se nespokojí s tím, co se stalo v Athoru, a budou plánovat další sabotáže.

A.3 Athor

Město Athor má v současné době kolem tří tisíc obyvatel. V jeho čele stojí od pádu Svobodných měst nový starosta a správce města jménem Loktar. Je to čtyřicetiletý energetický muž, věrný králi Východního království. Město má vojenskou posádku v počtu dvou set mužů. Athor je největším městem na východě Východní dálavy, navíc se poblíž něj nachází ruiny starého Athoru, dávného knížecího města Arvedanů.

Starý Athor se nachází v podzemí a jeho část obývají příslušníci národů Podzemní říše. Nemá tomu však být napořád. Nolberus, velitel athorských vojáků, si už zažádal o posily do Albirea a chystá se dávné sídlo Arvedanů navrátit do lidských rukou. Chce zahnat vetřelce do nižších pater Podzemní říše a starý Athor znovu zpřístupnit lidem.

Centrum Athoru sestává z kamenných domů, směrem k okrajům města se nacházejí více domy dřevěné. Město chrání kamenné hradby.

Kolem Athoru se rozkládají lány úrodných polí, které obdělávají zemědělci pod dohledem kněží Paní úrody Alcaril. Ta má ve městě svůj krásný chrám, klášter a klášterní školu.

V Athoru se často objevují lesní elfové z Červeného lesa a skřítci z blízkého Zlatého lesa.

Přicházejí za obchodem, ale také si jen vyměnit informace, porozprávět a posedět nad šálkem čaje či u číše vína. K oběma národům mají zdejší obyvatelé vřelý vztah a to se nezměnilo ani po pádu Svobodných měst. Ve městě žije několik skřítků, mezi nimi vynikající skřítčí alchymista Šé Wu Ken. Dalšími významnými obyvateli jsou almeldorský medik Tolgar (on i skřítčí alchymista mohou pomoci Esteliným kněžkám při hledání léku proti smrtící nákaze, ale sami si s nemocí bez estelinek neporadí) či sochař Zemlen (o jeho tvorbu je zájem ve všech větších městech Východní dálavy).

Většina obyvatel Athoru jsou příznivci Kněží slunce. Proto je ve městě přísně dodržována morálka, nejsou zde prostitutky ani vykřičené domy či hráčská doupata. Athořané jsou k cizincům vstřícní, ale pokud ti jsou příliš hluční, vulgární či jinak nemravní, rychle se od nich stáhnou a považují je za nečisté. Když má někdo v Athoru takovou nálepku, nikdo mu nepodá ruku, nedá mu napít ani jej neobslouží. V athorských hostincích není zvykem pít nadměrně, opilci zde nejsou tolerováni a když už se někdy objeví (většinou z řad nějaké skupinky dobrodruhů), končí do vystřízlivění ve zdejší šatlavě a pak následuje pokuta (peněžní, u nemajetných formou výpomoci na nedalekých polích).

Mezi nejznámější athorské hostince patří vyhlášený a vyhledávaný Poslední odpočinek, dále Athorský drak nebo skřítčí čajovna Zlatá pagoda.

Pád Svobodných měst Athor příliš nepoznamenal. Zdejší obyvatelé vždy uznávali a respektovali krále Východního království, který kdysi svým výnosem nechal město založit. Nebylo pro ně proto těžké přejít opět pod vládu Almendoru.

A.4 Organizace a důležité postavy

A.4.1 Bratrstvo dlouhých kápí

Bratrstvo dlouhých kápí je společenství asterionských druidů. Dělí se na různé spolky a frakce, které se starají o své vlastní zájmy. V dobrodružství se družina může seznámit se dvěma protichůdně smýšlejícími větvemi Dlouhých kápí.

A.1.1.2 Frakce Smrtící orchidej (Arsillianta)

Druidi z této radikální frakce Bratrstva dlouhých kápí se rozhodli demonstrovat svou sílu. Dosud se zatím některá menší frakce či několik osamělých druidů pokusili tu a tam o zahánění či zastrašení přistěhovalců ze severního kontinentu. Sesílali na jejich úrodu hmyz a škůdce, plašili zvířata či strašili dřevorubce povídačkami o lesních démonech a přízracích. Druidi z frakce Arsillianta se rozhodli vykonat něco velkého. Chtějí započít permanentní válku proti civilizaci a doufají, že se jim podaří strhnout většinu ostatních skupin a odnoží Dlouhých kápí na svou stranu. Za cíl svého úderu si vybrali Athor, jedno ze vzkvétajících měst Východní dálavy. Hodlají vybit jeho obyvatele smrtící nákazou, kterou několik let vyvíjeli ve svém sídle v Lese padajících stínů. Jako nejvhodnější nositelé epidemie se ukázali tifuri, malá zvířátka ze Smutného hvozdu, ležícího na východě Tary. Tifuri vypadá jako malinká lasička. Má jemnou bílou srst, kterou zdobí stříbrné prstence. Pro některé obyvatele Smutného hvozdu jsou tato zvířátka posvátná a nenechají jim ubližovat. Proto, než se podařilo druidům ze Smrtící orchideje získat několik exemplářů, zaplatili někteří svým životem.

Druidi pověří družinu úkolem doručit zvířátka do Athoru, do domu Ajnara Vruta. Ajnar je členem Smrtící orchideje a má za úkol ve vhodný okamžik tifuri zabít a spustit epidemii.

Dokud jsou tifuri naživu, ukrývá se nákaza v jejich drobných tělích a je neškodná. Se smrtí svého nositele se však začne rychle šířit a zabíjet. Nákaza se rychle rozšíří na všechno živé. Působí kolem pěti hodin, kdy oběť rychle slábne, u úst se jí objevují chuchvalce pěny, až nakonec umírá v krutých bolestech břicha. Jedná se o jed $Od1 \sim 7 \sim 2k10 / 6k10$ životů, trvání 5 hodin / ihned. Jen kněžky bohyně Estel mohou průběh nemoci prodloužit o několik málo dnů. Dostanou-li však včas protijed (viz setkání družiny s Mabu Vabim), vyrobí rychle protilátku a zachrání všechny nakažené.

Druidi pověří družinu úkolem doručit zvířátka do Athoru, do domu Ajnara Vruta. Ajnar je členem Smrtící orchideje a má za úkol ve vhodný okamžik tifuri zabít a spustit epidemii. Estelinky také dovedou sejmut lasičkám jejich obojky, aniž by ty zahynuly.

A.1.1.2.1 Iwirtha

Iwirtha je žena ve věku třiceti let. Je to velmi pohledná bruneta s pronikavými černými očima. Vlasy havraní barvy nosí sepnuté do dlouhého ohonu. Chodí alespoň navenek neozbrojena. Stále však u sebe ukrývá zmenšeninu hole ve velikosti párátko. Ve chvíli, kdy ji nejvíce potřebuje, se hůl zvětší do běžných parametrů, navíc je díky magickým runám mnohem nebezpečnější než běžná bojová hůl.

Iwirtha se s družinou setká na začátku dobrodružství (pokud se jedná o temnou družinu), jinak ji mohou postavy poznat během nějakého dalšího dobrodružství, příp. během odvetné akce proti druidům ze Smrtící orchideje.

Iwirtha má své sídlo v Lese padajících stínů, kde společně se svou frakcí obývá ruiny starého skřetiho opevnění. Je zapálená pro svou věc, když se pustí do přednášky o ochraně přírody a pomstě těm, kdo jí ničí, čiší z jejích slov a gest fanatické šílenství.

Frakci Smrtící orchidej založila Iwirtha před dvanácti lety. Tehdy byla ještě mladou druidkou a se svými druhy se pokoušela usměrnit lidské přistěhovalce, usidlující se v Lese padajících stínů. Došlo ke střetu, během kterého ztratila většinu svých druhů. Iwirtha své druhy pomstila, postupně zlikvidovala jejich vrahy jednoho po druhém. Pro svou krásu a nemilosrdnost si vysloužila přezdívku Smrtící orchidej, arvedansky Arsillianta, a podle ní dostala název i její organizace.

Iwirtha touží po pomstě a nenávidí ze všeho nejvíc lidskou rasu, ze které sama pochází. Příkladá lidem za vinu vše špatné, co se stalo její milované přírodě. Lidé jsou jí dokonce odpornější než skřeti. Její heslo je „život za život“ a myslí tím smrt člověka za každý pokácený strom či zabitě zvíře.

Iwirtha: člověk, žena, druid, 12. úroveň

Kouzelná hůl: SZ 8/+2, OZ +2, proměna velikosti trvá jedno kolo (dvě akce v rozšířeném soubojovém systému), svému majiteli dává v rozšířeném soubojovém systému bonus +1 k iniciativě.

A.1.1.2.2 Ajnar Vrut

Ajnar Vrutovi je kolem padesáti let. Je to člověk menší postavy, mrštný a obratný, jak se na příslušníka zlodějského řemesla patří.

Je sympatizantem Smrtící orchideje, není však žádným žhavým zastáncem jejích ideálů. Ze situace, která má v Athoru nastat, chce vytěžit co nejvíc. Se svými druhy už sestavuje seznam objektů, které společně po smrti jejich obyvatel vykradou jako první.

Ajnar má v Athoru na starosti celou akci Smrtící orchideje. Pošle družinu pátrat po zmizelém zabijákově Sarkisovi. Poté, co Sarkise zabije elf Mabu Vabi, se rozhodne rychle jednat. Bude chtít najmout družinu pro další práci, slíbí jí odměnu, když vyvraždí Esteliny kněžky. Může jim pomoci naplánovat vloupání do jejich svatyně. Žádná z kněžek nesmí přežít, protože by následně mohla pokazit celou akci Smrtící orchideje. Ajnar se také obává toho, že by moc kněžek mohla prodloužit život někomu z nakažených obyvatel Athoru, a ten by pak mohl vyzradit, kdo drancoval mrtvé město.

Ajnar Vrut má několik flakónků s protijedem proti smrtelné nákaze. Jsou připravené pro něj a pro jeho druhy, družině je ale nebude chtít poskytnout (družina si může ponechat ten Sarkisův a Ajnarovi může tvrdit, že se rozbil během boje s Mabu Vabim). Doporučí postavám, aby poté, co zabijí estelinky, přišly pro odměnu a rychle opustily Athor. Ajnar se nechce s někým dělit o kořist.

Jestliže se nakonec družina přidá k Mabu Vabimu či na stranu někoho jiného, opevní se Ajnar se svými lidmi uvnitř svého sídla. To přitáhne pozornost Almendorské tajné služby, která může celou akci rychle ukončit. Když Ajnar pozná, že nemá nejmenší šanci uniknout, bude chtít zabít všechny lasičky tifuri a napáchat co nejvíce škody i za cenu svého života.

Ajnar Vrut: člověk, muž sicco, 9. úroveň

Má k dispozici 5-10 druhů (vesměs válečníci a zloději na 3.-5. úrovni, všichni jsou lidé).

A.1.1.3 Šeptající hvozd (Duma Alanta)

Společenství Duma Alanta má mezi druidy z Bratrstva dlouhých kápí dávnou tradici. Zakládal jej kdysi Ratarin, jeden ze Starých druidů, který přežil vraždění drakočlověka Drika Oranžového. Drik jej však nakonec stejně jako většinu ostatních Starých druidů zajal a zabil.

Šeptající hvozd sdružuje umírněné druidy, kteří se snaží o nenásilné splnutí přírody s civilizací a místo radikálních zásahů dávají přednost klidnému přesvědčování či skryté manipulaci. Usilují o osvětu mezi lidmi, a proto byli velice zděšeni, když zjistili, co připravují

druidi ze Smrtící orchideje. Sabotáž v Athoru by zcela zhatila všechny jejich snahy o porozumění mezi obyvateli měst a přírodních ekosystémů. Vyvolalo by to válku, plnou nenávisti a touhy po pomstě.

Proto se rozhodli zastavit radikální frakci druidů za každou cenu. Najali skupinu sympatizujících dobrodruhů, vedenou elfem Mabu Vabim (viz níže). Ta má za úkol zabránit pohromě a zajistit včas zásilku s tifuri.

Toto je také další z možností, jak se může do dobrodružství zapojit družina. Může být druidy z Šeptajícího hvozdu najata místo družiny Mabu Vabiho nebo může Mabu Vabimu a jeho druhům pomáhat.

Družinu může kontaktovat jejich mluvčí (druid na 7.-10. úrovni), ale vzhledem k tomu, že se bude jednat o lesního druida, nepomůže postavám příliš v boji, ale spíše svými znalostmi či případnými kontakty.

A.1.1.3.1 Mabu Vabi a jeho družina

Mabu Vabi je lesní elf z Červeného lesa. Pochází z rodiny dubu, je nesmlouvavý, přísný vůči sobě i svým druhům. Je statné postavy, oděný do světle zelené haleny a kalhot. Své mládí strávil boji v Lese padajících stínů. Bojoval jak na straně skřítčího císaře Wu Šenga, tak také po určitý čas bok po boku skřetů ve válce proti lidským lovcům a trpasličím dřevorubcům. Je známý tím, že když se zaváže splnit nějaký úkol, vykoná proto vše, za cenu života svého i svých přátel. Právě pro jeho smysl pro povinnost si jej vybrali druidi z Šeptajícího hvozdu. Mabu Vabi je dobrým bojovníkem, přesto raději útočí ze zálohy a své nepřátele odstraňuje záladnými způsoby. Dýkou do zad, škrtkým lankem nebo jedem.

Mabu Vabi v Athoru zajme zabijáka Sarkise, aby zabránil vraždě kněžek Estel. Když se družina (nebo lidé Ajnara Vruta) pokusí Sarkise osvobodit, zabiják během tohoto pokusu zahyne.

Pokud se družina přidá k Mabu Vabimu, povede je lesní elf zlikvidovat Ajnara a jeho zločinecké hnízdo. Následně se mohou společně vydat do Lese padajících stínů, ukončit existenci Smrtící orchideje a zamezit tak dalším pohromám, které by mohla tato frakce Bratrstva dlouhých kápí v budoucnu ještě napáchat.

Družinu lesního elfa tvoří hraničářka Habiwe, rovněž lesní elfka, a válečník, lesní skřítek Zim Zin.

Mabu Vabi: lesní elf, muž, šermíř, 11. úroveň

Habiwe: lesní elf, žena, hraničář, 4. úroveň

Zim Zin: lesní skřítek, muž, bojovník, 7. úroveň

A.1.1.4 Kharovy noční stíny

Tato organizace sloužící Kharu Démonovi získala informace, že se v Athoru schyluje k něčemu velkému. Zajaly jednoho druida z frakce Smrtící orchidej a během pomalého mučení z něj dostaly všechno, co potřebovaly vědět. Nyní je jejich cílem získat alespoň jeden exemplář lasičky tifuri. Chtějí se zmocnit vzorku nákazy, aby ho mohly prozkoumat, zdokonalit a pak použít ve správný čas na správném místě.

V Athoru operuje skřet Agog, který má na povel několik dalších Nočních stínů.

A.1.1.4.1 Agog

Agog je drsný skřet, který prošel už nejednou potyčkou. Stále u sebe nosí nabroušenou šavli. K tomu, aby se mohl běžně pohybovat mezi athorskými obyvateli, mu pomáhá stříbrný prsten (umožňuje přeměnu na člověka, tento prsten je dělaný pouze na Agogovy parametry, na těle někoho jiného nebude fungovat).

Úkol v Athoru je Agogův první větší samostatnou akcí. Má na povel tři Noční stíny, se kterými společně očekává příchod družiny do Athoru. On a jeho lidé sledují ve dne v noci

dům Ajnara Vruta, o kterém ví, že je sympatizantem Smrtící orchideje. Jakmile se zde družina zastaví, pověsí se jí Kharovy noční stíny na paty a dříve či později ji kontaktují.

Agog bude chtít dobrodruhy nejdřív kontaktovat osobně (může se tak stát v některé z hospod nebo někde v ústraní opuštěné uličky) a bude se snažit s nimi domluvit po dobrém. Pokusí se je nejprve přesvědčit, aby pro něj získali jeden exemplář tifuri a nabídne jim zato odměnu.

Když družina jeho nabídku přijme, Agog jí slíbenou odměnu vyplatí a může jí nabídnout nějakou další práci pro Kharovy noční stíny.

Když se s postavami nedomluví, bude jim vyhrožovat. Pokud dojde ke střetu, zjeví se jim ve své skřeti podobě, také může ustoupit a později napadnout družinu se svými druhy. Bude se je snažit nechat naživu a násilím přimět ke spolupráci. Jakmile však získá, co potřebuje, bez milosti bude chtít nepohodlné svědky a „spolupracovníky“ odstranit.

Agog: člověk, muž (skřet), sicco, 12. úroveň

Agogovými společníky jsou trpasličí válečník *Narni*, lidský hraničář *Burgal* a hobití zloděj *Andy Varčák*. Všichni jsou na 5. úrovni.

A.1.1.5 Esteliny kněžky

Jakmile propukne v Athoru nákaza, budou Esteliny kněžky jediné, které s ní něco zmožou. Nákaza přesahuje jejich schopnosti a možnosti léčby, ale dokáže alespoň zpomalit průběh nemoci (pokud obdrží od Mabu Vabiho protijed proti smrtící nákaze, vyrobí z něho dostatek léku pro celé město). Druidi ze Smrtící orchideje si toto uvědomují, a proto chtějí kněžky zavraždit dříve, než spustí nákazu. Najali pro tento účel albirejského zabijáka Sarkise. Ten však upadne do zajetí družiny elfa Mabu Vabiho, spolupracující s druidy z Šeptajícího hvozdu.

Úkol zlikvidovat kněžky tak připadne družině. Bude záležet pouze na postavách, zda si vezmou na svědomí životy estelinek.

A.1.1.5.1 Gabriela

Gabriela je nejvyšší kněžkou v athorské svatyni bohyně Estel. Je jí čtyřicet let a když byla mladší, prošla velkou částí Tary jako průvodkyně různých dobrodruhů či průzkumníků.

Má velké léčitelské schopnosti, ale ani ona nedovede bez vzorku protijedu zastavit nákazu, kterou pro athorské obyvatele přichystali radikální druidi.

Společně se svými dvěma mladšími pomocnicemi, novickou a hevreňkou Akanou a lidskou kněžkou Jolou, pomáhá athorským obyvatelům zvládat jejich nemoci a starosti.

Kněžky obývají menší svatyni Estel a jsou mezi Athořany velmi oblíbené.

Pokud se postavy nakazí smrtelnou nemocí a nedostanou se k protijedu, který u sebe mají Sarkis či Ajnar, mohou jediné estelinky zabránit jejich rychlé smrti a mohou jim prodloužit život o několik dnů.

Gabriela: člověk, žena, kněz (Estel), 14. úroveň

Akana: hevreň, žena, kněz (Estel), 3. úroveň

Jola: člověk, žena, kněz (Estel), 7. úroveň

A.1.1.6 Athorští kupci

Skupina nejvlivnějších a nejbohatších athorských kupců vlastní v Athoru a jeho blízkém okolí informační síť, která zachytila jakési podezřelé dění v jejich městě. Mají informace ze zdejšího podsvětí, že se do Athoru blíží jakási nebezpečná zásilka. Proto jejich lidé (jedná se o šest najatých dobrodruhů, jejich úroveň a povolání nechť zvolí PJ podle svých potřeb a dle síly družiny) kontrolují každého nově přichozícího.

Jakmile se družina ocitne v Athoru, budou kontaktováni dobrodruhy, pracujícími pro athorské kupce. Ti se s nimi budou snažit na oko spřátelit, zaplatí jim nějaké pití v hospodě, zeptají se na jejich zážitky z cest, co nového se děje ve světě apod. Při tom se budou snažit zjistit, zda

družina nevezé do Athoru něco zajímavého, třeba nějaké zakázané látky (mohou na postavy hrát, že očekávají zásilku drog a spletli si je s dodavateli).

Jakmile se athorští kupci ujistí, že jim od družiny nehrozí žádné nebezpečí, nechají ji na pokoji. Když ale budou postavy vystupovat příliš nápadně nebo vzbudí jejich podezření, může dojít ke konfliktu, zajetí postav a vyslýchání. Pokud se athorští kupci dozví, co mohli dobrodruzi jejich městu způsobit, nebudou s nimi mít žádné slitování.

A.1.1.7 Almendorská tajná služba

Tajná služba Almendoru, Východního království, zachytila informace, že se v Athoru chystá cosi podezřelého. Poslední dobou se ve městě objevilo několik podivných osob. Agenti nemají žádné konkrétní zprávy, ale přesto pro jistotu vyslala tajná služba Východního království do Athoru jedno průzkumné komando.

A.1.1.7.1 Dalimir Rilek

Agent Dalimir byl vyslán do Athoru, aby ověřil informace zpravodajů tajné služby, že se zde něco nekalého chystá. Nemusí se vůbec nijak do děje zapojit, záleží na tom, jak se bude celá hra vyvíjet. Dalimir může postavy (či některé z nich, např. bude-li se mezi nimi bude nacházet nějaký uvědomělý Almendořan) přesvědčit, aby s ním spolupracovaly. Může jim slíbit odměnu, ale také v případě neuposlechnutí doživotní žalář či v lepším případě život psanců. Almendořany může PJ také použít v případě, že se družina vydá na trestnou výpravu proti druidům do Smutného hvozdu. Pokud se dobrodruzi v almindorských službách osvědčí, mohou dostat nějaký další úkol.

Dalimir je pětaticetiletý muž delších světlých vlasů. Oděn je do kožených kalhot, šedivé košile a šedého pláště. Doprovází jej další čtyři agenti, tři lidští válečníci a barbarský hraničář, všichni na 4. úrovni.

Dalimir Rilek: člověk, muž, sicco, 8. úroveň