

ZA LESKEM ZLATA

Lidské emoce mě vždycky fascinovaly. Ta síla, ta různorodost, barevnost. Jak úžasné je sledovat, když se duše barví do okrové žárlivosti nebo rudé nenávisti. Jedna z mých nejoblíbenějších byla hrabivost. Leskla se jako zlato, nádherně a přitom falešně, uvnitř šedavě olovená.

Korgax

Dobrodružství je vhodné pro postavy na 7. až 10. úrovni.

A.1 Zápletka

Družinu někde v Erinu kontaktuje starý námořník Dor, sedmdesátiletý vyschlý stařec s dřevěnou nohou a bez uší, o které přišel kdysi dávno mezi domorodci na Barbarských ostrovech. Dor postavám naslibuje zajímavou a výnosnou práci, když jej budou následovat ke krčmě U Leklé ryby, která leží u přístavu v Ostrovním městě, vklíněná mezi velké budovy skladů a suchých doků. Během cesty bude námořník družině vyprávět své zážitky z cest po moři, o tajemném národu vodních lidí, o strašlivých mořských netvorech, krutých pirátech a ostrovech plných zlata a krásných dívek. Jeho příběhy jsou v mnohém přehnané a zveličované.

A.2 Krčma U leklé ryby

Z nízké dřevěné budovy s rozpadávající se střechou se ozývá rámus, ve kterém lze rozeznat falešný zpěv mnoha mužských hrdel a chraplavý smích. Podél zdí nevábného domku polehávají opilci a postávají kurtizány. Nad širokým vchodem, zakrytým jen špinavou plachtou, stojí rozmazaný černý nápis „U Leklé ryby“.

Uvnitř krčmy je těžký, téměř nedýchatelný vzduch. Mísí se v něm pach spáleného masa, ryby, laciného tabáku a rozlité kořalky. Kolem špinavých stolů sedí na dřevěných bednách a sudech směsice podezřelých a nebezpečně vyhlížejících individuí.

Dor projde rychle krčmou a vyzve družinu, aby jej následovala. Na jejím konci postavy zavede do malé místnůstky, požádá je, aby chvíli počkaly, a zmizí za bytelnými dřevěnými dveřmi.

V malé kruhové místnůstce je o něco málo dýchatečněji než v sousedních prostorách. Uprostřed stojí nízký čtvercový stůl a kolem něj jsou na zemi rozestřeny špinavé deky. Na stole hoří svíce, která dodává trochu světla do temné místnosti bez oken.

Sotva se dveře zavřou, již se opět otvírají a do místnosti vejde Blábol, majitel krčmy. Pokusí se na své tváři vykouzlit povzbudivý a příjemný úsměv, čímž však jen dosáhne nepřírozeného šklebu. Vybídne družinu, aby se (pokud tak již neučinila) usadila na dekách kolem stolu. Poté několikrát hlasitě zatleská a snědý vyzábělý klučina přinese číše s laciným vínem a ták s uzenými rybami. Blábol nechá postavy napřed se občerstvit (budou-li ochotny podstoupit takové dobrodružství), a pak přednese svůj návrh:

„Drazí přátelé, mám pro vás moc delikátní kšeftík. Myslím, že to je něco, co by se vám mohlo líbit. Co, jste zvědaví? Víte, já nejsem hospodským odjakživa. Kdysi, než jsem si pořídil toto skvělé zařízení, jsem se plavil po velké slané louži, hodně jsem zažil a spatřil jsem spoustu cizích krajů. Jednou, při své poslední plavbě, jsem se podíval taky na jeden moc zajímavý ostrov. Přátelští domorodci nám tam vyprávěli o velké jeskyni, ve které je ukryto ohromné bohatství. Můj tehdejší kapitán se vydal tu jeskyni najít s několika muži a už se nikdy nevrátil. Při zpáteční cestě loď přepadla bouře a jen málo z nás se vrátilo zpět do Erinu. Tenkrát jsem si řekl, že už nikdy na žádnou loď nevstoupím. Za našetřený peníze jsem si koupil tudle puťku, zbytek jsem investoval do chlastu, holek a ... však to znáte, hehehe. Nó, proč tu jste? Minulý alden jsem tu měl moc divného hosta. Šílený barbarský námořník tu vyprávěl neuvěřitelné historky a všichni se mu jen smáli. Pak ale začal povídat o ostrově s jeskyní, ve které je ohromné bohatství, ale taky veliký nebezpečí. Vzal jsem ho stranou a podle jeho popisu šlo o ten samý ostrov, kterej pamatuju já. No, a k tomu jsem od něj koupil tohle.“

Na ta slova sáhne hostinský do kapsy a vytáhne z ní masivní zlatý náramek, zdobený třemi růžovými perlami. Nechá jej chvíli kolovat a nabídne družině obchod. Pokud jej doprovodí na ostrov s pokladem

a pomůžou mu tamní bohatství vyzvednout z nebezpečné jeskyně, bude polovina jejich. Celá ta historika o pokladu vypadá jako báchorka, ale náramek je až příliš reálný. Pokud postavy úkol přijmou, Blábol jim ještě řekne, aby se následujícího dne brzy ráno nalodili na loď jménem Šupinatá kráska, kde je bude čekat.

A.3 Setkání s Vrogem

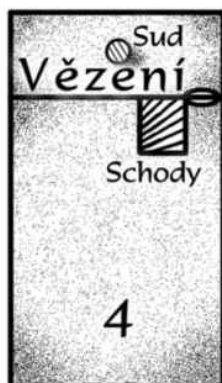
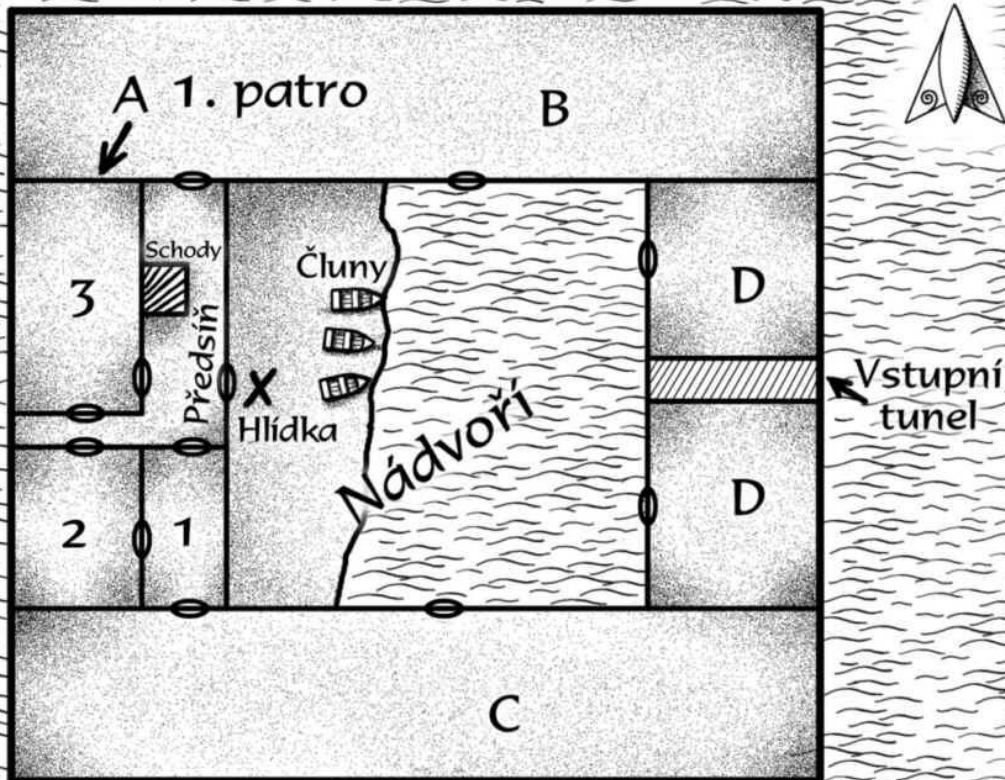
Ve chvíli, kdy družina vyjde z krčmy, přilepí se jí na paty postava v černém plášti. Na nejbližším místě, kde nebude mnoho kolemjdoucích, se přiblíží k družině a šeptem vyzve dobrodruhy, aby ji následovali do nedaletké opuštěné uličky. Zde si sejme kapuci z hlavy, a postavy tak spatří zjizvenou tvář staršího barbara. Ten družině sdělí toto:

„Zdravím, slyšel jsem, že prý patříte k takovým, co se jen tak nebojí a nepohrdnou šancí ke zbohatnutí. Vrog je jméno mé, abych se představil. A měl bych pro vás jeden tip, myslím, že hódně dobrý tip.“ Hlasitě si odkašle a pokračuje: *„Omlouvám se, to je tím mořským vzduchem, ať ho sežere Sandol Kah! Jó, tak kde jsme to skončili? Víím o místečku tady v Erinu, kde se dá přijít k zajímavým věcem, jó hodně dobrým věcem. Ale to místečko není bezpečný. Když mi pomůžete, tak vám to místo ukážu a o zisk se s váma šábnu. Každěj rovným dílem! Co tomu říkáte, to je fér, ne? Já jsem férovej chlap a svý slovo dodržím. Tak co, půjdete do toho dnes v noci se mnou? Ruku na to!“* Při posledních slovech si barbar plivne do dlaně a napřáhne svou pravici k družině.

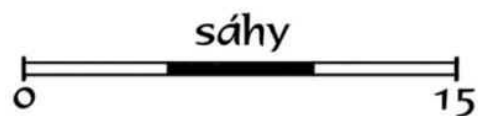
Vrog se o družině dozvěděl od starého námořníka Dora. Slíbil, že svého informátora neprozradí, ale pokud na něj budou postavy naléhat či mu dokonce pohrozí, barbar nakonec svůj slib poruší. Také následující informace z něj můžou postavy pomocí násilí či lsti dostat: Vrog je zručný kapsář a příležitostný vykradač domů. Ještě s několika kumpány patřil k přísluhovačům kněze Sandol Kah, který měl své sídlo v jednom z potápějících se dvorců v Moymyrově městě. Zhruba před jedním aldenem se této tlupě podařil téměř husarský kousek. Spojili se s konkurenční bandou a za pomoci kouzel Sandolina kněze vykradli chrám Paní vod na Zeleném náměstí, chrám Mečouna. Když se vrátili se svým lupem zpět do Moymyrova města a mělo si rozdělit kořist, došlo mezi Vrogovou skupinou a druhou bandou k hádce a následně potyčce, během které byli všichni barbarovi druzi pobiti a kněz zajat. Vrogovi se jako jedinému podařilo uprchnout, když bylo jeho tělo plovoucí na mořské hladině mylně považováno za mrtvé. Místo aby byl rád, že spasil holý život, nedařila mu touha po zlatě a stříbře Paní vod spát. Když dostal kontakt na družinu, rozhodl se ji využít a za její pomoci získat to, co mu podle něj po právu náleží. Vrog během posledních nocí pozoroval opuštěný dvorec, aby se ujistil, že jej jeho nepřátelé stále ještě obývají.

Pokud družina přistoupí na barbarův návrh, domluví si s ní kolem půlnoci sraz na okraji Ostrovního města, kde bude čekat s člunem. Družina se také může pokusit získat Dunrilin poklad bez jeho pomoci, pokud od Vroga získala informace o poloze opuštěného dvorce. Bez přesného popisu jej sice může také najít, bude jí to však trvat podstatně déle, navíc tak vzbudí určitě něčí pozornost. Další možností je zúčastnit se nejprve výpravy s Blábolem a až po návratu do Erinu podniknout toto dobrodružství. Za tu dobu však může Vrog najít jiné společníky nebo mohou zločinci dvorec opustit. Nastane-li tato varianta, závisí na úvaze PJ, co družina nalezne v Moymyrově městě. Jedno je jisté, družina nepotká Saňu Taradžinskou a zajatý kněz Sandol Kah bude již vysvobozen. Pokud družina získá poklad Paní vod, je na ní, jak s ním naloží. Může se o něj rozdělit společně s Vrogem, kterému však také nemusí nic dát. Také jej může navrátit kněžím vykradeného Dunrilina chrámu, ti se jí odvděčí jak finančně (výše závisí na úvaze PJ, postavy mohou také za odměnu dostat některé předměty z pokladu), tak dobrými radami, příp. posvěcením některých předmětů.

DVOREC V MOYMYROVĚ MĚSTĚ



A 2. patro



A.4 V Moymyrově městě

Pokud se družina spojila s barbaram Vrogem, bude ji čekat na smluveném místě s člunem. V opačném případě si musí postavy někde sehnat vlastní přepravu. Plošina, na které se nachází opuštěný dvorec se zločinci, leží v odlehle části Moymyrova města. Dřevěná plošina spočívá na mohutných pilotách, které se před půl rokem začaly pozvolna propadat do mořského dna. Původní obyvatelé, početná rodina hobitího kupce Šmankota Pohromy, který se živil obchodem se zbožím říše Asari Kasim, dvorec raději kvůli své vlastní bezpečnosti opustili.

Za svitu hvězd se na vodní hladině rýsují temné obrysy dvorce. O kraje tiše šplouchají malé vlnky. Celý dvorec se naklání na jednu stranu jako potápějící se loď. Může tu takto stát celou věčnost nebo během pár okamžiků celý zmizet pod mořskou hladinou.

Dvorec je celý postavený ze dřeva. 15 x 15 sáhů velké nádvoří obklopují na severu a na jihu přízemní a ze západu a z východu patrové budovy. Všechny mají ploché střechy. Dnes je dvorec z větší části pod vodou. Plošina, na které stojí, se směrem k východu naklání, zatopeny jsou tak tři čtvrtiny nádvoří, kde voda dosahuje až jednoho sáhu. Zločinci obývají budovu A. Jejich tři čluny (každý pro šest osob) jsou vytaženy na nezatopené části nádvoří. Brána do dvorce je vyvrácená, nyní z ní zbyl jakýsi polozatopený tunel, vedoucí skrze budovu D, jeho výška je něco málo přes 1 sáh. Loďkou se tak dá plavit rovnou do dvorce.

A.4.1 Nádvoří

Z oken budovy na východním konci nádvoří vychází světlo. Před jejím vchodem hoří v železném kotli plamének ohně, který tak osvětluje obrysy tří člunů opodál. Ty jsou vytaženy na suchou část nádvoří, jehož většinu pokrývá vodní plocha.

U kotle s ohněm sedí hlídka (válečník na 4. úrovni, má široký meč a koženou zbroj). Stráž se mění jednou za 2 hodiny, je střídána vždy někým z místnosti č. 4. Je 50% pravděpodobnost, že hlídka bude klimbat.

A.4.2 Budova A

Všechna okna vedoucí ven z dvorce jsou zatlučená prkny, aby světlo neprozradilo nezvané hosty. Z budovy občas vychází tichý hovor (nápadnost 10 %, objekt) a někdy se z ní line zpěv či hlučný smích (nápadnost 30 %, objekt). Všechny dveře v budově jsou odemčené a dají se běžně otevřít.

A.4.2.1 Předsíň

Podlahu pokrývají špinavé zbytky kdysi možná drahého koberce. Je zde trojice dveří, točité dřevěné schody vedou do horního patra. Předsíň pak pokračuje chodbou, končící zabedněným oknem. Na severní a na jižní straně chodby se nacházejí další dveře.

Postavy mají pravděpodobnost 20 %, že zde narazí na jednoho opilého banditu (postih –2 na útok a na obranu), povalujícího se bezvládně na zemi. Budou-li se zde zdržovat delší dobu, může se z horního patra nebo ze sousedních místností objevit někdo z jejich obyvatel (pravděpodobnost 15 %). Jednou za dvě hodiny tudy přijde někdo z horního patra vystřídat stráž na nádvoří, ta se naopak připojí ke svým druhům z místnosti č. 4. Předsíň není nijak osvětlená. Dveře na severu předsíně vedou do budovy B. Schodiště ústí do místnosti č. 4.

A.4.2.2 Místnost č. 1

Místnost spoře osvětluje svíce, stojící na velké bedně uprostřed. Kolem stojí ještě tři menší bedny.

V této místnosti se nacházejí 3 zločinci (jsou to válečníci na 3. úrovni, ozbrojení dýkou). Zhruba do tří hodin ráno hrají karty a kostky, potom jdou spát do místnosti č. 2. Bandité u sebe mají kromě svých zbraní ještě dohromady 4 zl v drobných mincích, jeden stříbrný náramek a zlatou náušnici. Dále tu může družina získat balíček špinavých karet, dvě šestistěnné kostky, soudek z poloviny plný vína a 4 cínové číše. Z místnosti vedou dveře do budovy C.

A.4.2.3 Místnost č. 2

Na zemi leží šest nepříliš pohodlně vypadajících matrací, při bližším pohledu je vidět několik malých hmyzích tvorečků, kteří zde našli svůj domov.

Zde budou po třetí hodině spát bandité z místnosti č. 1, po čtvrté hodině se k nim přidají jejich kumpáni z místnosti č. 3.

A.4.2.4 Místnost č. 3

Uvnitř místnosti je poměrně dostatek světla, o které se starají čtyři svíce, zasazené do držáků upevněných na stěnách. Na zemi potom stojí bytelná lucerna se skleněnými okenicemi.

V místnosti jsou tři bandité (2 válečníci na 4. a zloděj na 5. úrovni, válečníci mají široké meče, zloděj dvě dýky). Bandité plánují přepadení jednoho erinského klenotnictví. Postavy mohou něco z toho zjistit při naslouchání (nápadnost 25 % objekt). Zločinci zde budou do čtvrté hodiny ranní, potom uhasí lucernu a odeberou se ke spánku do místnosti č. 2. Dalším jejich majetkem je dohromady 9 zl v hotovosti, dva zlaté prsteny (20 zl/ks), stříbrný řetízek (5 zl) a tři stříbrné náušnice 1 zl/ks). V místnosti se ještě nachází pergamen s nákresy nějaké budovy, dva soudky piva (jeden je již téměř prázdný), tři cínové číše a cínový táč s ovocem a pecnem chleba.

A.4.2.5 Místnost č. 4

Na zemi se válí rozpadající se matrace a vlněné deky, jejichž vzor nelze pro špínu rozeznat. Místnost osvětlují pochodně zasazené do otvorů ve zdi, u východní stěny stojí několik sudů. U jižní stěny stojí kovaná dřevěná truhlice.

Zločinci zde popíjejí víno a pivo z několika nedávno odcizených sudů. K tomu si zpívají známé erinské odrhovačky jako jsou „Starej blázen Szilezio“ či „Když siaronovcům fouká vítr“. Někteří (1k6 osob) ze zdejšího osazenstva jsou už zcela na mol (postih -5 na útok i na obranu, pokud budou s to se do boje vůbec zapojit). V místnosti je celkem 9 banditů (6 z nich jsou válečníci na 4. úrovni ozbrojeni širokými meči a mají koženou zbroj, 2 jsou zloději na 4. úrovni a mají po jedné dýce, posledním je jejich vůdce Garmdal, lupič na 7. úrovni, ozbrojený krátkým mečem +2 k ÚČ, na krku mu na šňůrce visí klíč od truhlice s Dunriliným pokladem). Další majetek, který u sebe bandité mají, jsou 4 zlaté prsteny (20 zl/ks), zlatý prsten s rubínem (50 zl), stříbrný prsten (2 zl), 6 zlatých náušnic (5 zl/ks), dohromady 15 zl a 8 st v hotovosti, 6 sudů vína, 3 soudky piva, 1 láhev laciné kořalky, dva bochníky chleba, 6 cínových číší, kus uzeného masa, bochník syra, nezapálených 26 pochodní a jeden ze zločinců tu má cvičenou krysu.

Vždy za 2 hodiny odchází jeden z banditů vystřídat svého druha hlídajícího na nádvoří. Do místnosti vede točité schodiště z předsíně.

V truhlici se nalézá poklad uloupený z chrámu Dunril:

Stříbrná soška Paní vod – výška 15 coulů, kdo se jí dotkne, může 2 hodiny dýchat pod vodou, jako by použil kouzla vodní dech (100 zl, 150 magů)

Vlnitá stříbrná čelenka – 3 modré blesky denně (80 zl, 100 magů)

2 zlaté talíře s motivy podmořského světa (100 zl/ks)

Stříbrný náhrdelník s 18 černými perlami (600 zl)

Zlatý medailon v podobě mečouna (50 zl)

Pár zlatých náušnic ve tvaru mečouna (20 zl/ks)

A.4.2.6 Vězení

Místnost je prázdná až na velký sud bez víka uprostřed.

V sudu je uvězněn spoutaný kněz Sandol Kah, Trh Madraba. Po téměř aldenu věznění a strádání je na pokraji svých sil a polomrtvý. Bandité jej chtěli předat za odměnu Siaronovým kněžím, pak si to ale rozmysleli, protože by tak mohli ohrozit svou bezpečnost. Zabíjet jej také nechtěli, protože by to

nemuselo přinést nic dobrého. Před třemi dny se rozhodli ponechat jej v sudu jeho osudu. Saňa Taradžinská kněze dopraví do sídla Nočních stínů, kde se bude zotavovat. Trh Madraba se může někdy v budoucnosti s družinou kontaktovat a využít ji pro uskutečnění svých temných záměrů v Erinu.

Předtím však může z vděčnosti postavám něco darovat, nějaký předmět či lektvar, který se jim později hodí během dobrodružství pod mořskou hladinou (viz Nalezení Korgaxova prstenu).

A.4.3 Budova B

Vnitřek budovy tvoří jedna velká místnost. Několik trouchnivějících dřevěných beden postává podél stěn, další se ukrývají pod vodní hladinou.

Tato budova dříve sloužila jako sklad pro zboží hobitího obchodníka. Je z větší části zatopená. Bedny jsou většinou prázdné, v několika bednách hníjí zvířecí kůže horší jakosti. Postavy mohou v jedné bedně najít malý stříbrný přívěšek ve tvaru borůvkového keře (nápadnost 0 %). Z bývalého skladu vedou dveře do předsíně v budově A.

A.4.4 Budova C

Uvnitř budovy se nachází skladiště beden, sudů a truhlic. Mnoho jich je poškozených, některé plavou na vodní hladině, další jsou vyrovnané do řad nebo naskládané na sebe.

Bedny, sudy i truhlice jsou prázdné. Nacházejí se tu dveře, které vedou do předsíně v budově A. V tomto skladišti se družina může střetnout se Saňou Taradžinskou. Ta se zde právě připravuje na záchranu zajatého kněze Sandol Kah. Saňa si všimne postav, už když budou na nádvoří. Povede-li jejich cesta dříve do budovy A než sem, může upoutat jejich pozornost nějakým zvukem, syknutím nebo se ukázat ve dveřích skladiště. Kapitánka Nočních stínů si nechce za žádnou cenu nechat svou akci zmařit a družina jí silně nabourá plány. Chtěla se tiše vplížit do budovy se zločinci a nenápadně odtamtud dostat jejich zajatce. Nebude-li družina na Saňu reagovat nebo se k ní bude chovat nepřátelsky, pokusí se ji zneškodnit, případně vyvolá rozruch a využije situace ve svůj prospěch. Saňa nechce, aby se její noční výprava změnila v masakr s nepředvídatelným koncem. Navrhne družině spolupráci: oni jí pomohou osvobodit zajatce a ona jim za to nabídne své služby při získávání pokladu bez nároku na podíl, příp. pomůže zneškodnit zločince. Určité problémy může při domluvě dělat barbar Vrog (bude-li se účastnit akce společně s družinou). Může družinu navádět k likvidaci nezvané společnosti. Pokud tak učiní, Saňa jej rychle zpacifikuje (může ho bleskově umlčet a spoutat, ale také mu zlomit vaz pomocí lintirového drátu – pro škrčení použijte pravidla pro topení, viz PPZ 144. Past pro určení, zda se útočnickovi podařilo úspěšně nasadit drát, je Obr ~ 6 + Obr cíle ~ úspěšné zachycení/nic). Spojí-li se družina s Kharovou agentkou, získá tak vynikajícího pomocníka pro svůj záměr.

A.4.5 Budova D

V této budově bydlelo Šmankotovo služebnictvo. Přízemí je téměř celé zatopené, uzná-li to PJ za vhodné, může se zde družina v jedné místnosti střetnout s nějakým vodním tvorem, např. zbloudilým sangolem. Horní patro je celé prolezlé vlhkostí, nezůstalo zde prakticky nic použitélného. Podlaha je díky vlhkosti velmi chatrná, snadno se jí může některá z postav propadnout do zatopeného přízemí (past Obr ~ 6 + 1 za každou třídu velikosti nad A ~ nic/propadnutí).

A.5 Šalupa Šupinatá kráska

První sluneční paprsky dopadají na kalnou hladinu erinských doků, aby odhalily nepřítelů bytelně vypadající šalupu. Bachratá loď se záplatovanými plachtami se mírně pohupuje v rytmu vln, několik námořníků na ni po vratkém prkně přenáší sudy s vodou a bedny s potravinami.

Kapitánem malé šalupy Šupinatá kráska je hubený člověk s vlasy barvy slámy, přezdíváný Kozí brada. Je to Blábolův starý přítel a kumpán z mládí. Kapitán získal svou přezdívku díky své tváři a porostu na bradě, jeho obličej až nápadně připomíná vzhled rohatého zvířete. K družině se bude chovat povýšeně, občas před svými námořníky prohodí nějaký posměšek o suchozemcích. Když na kapitána postavy

trochu přitlačí, zkotrne jako beránek a rázem bude přívětivý a úslužný. Jeho naoko příjemná tvář je však pouze přetvářkou, v duchu bude spřádat plány na krutou pomstu. Posádka lodí tvoří patnáct námořníků, mají vlastnosti jako válečníci na druhé úrovni a jsou ozbrojeni dýkami (to samé platí i pro kapitána).

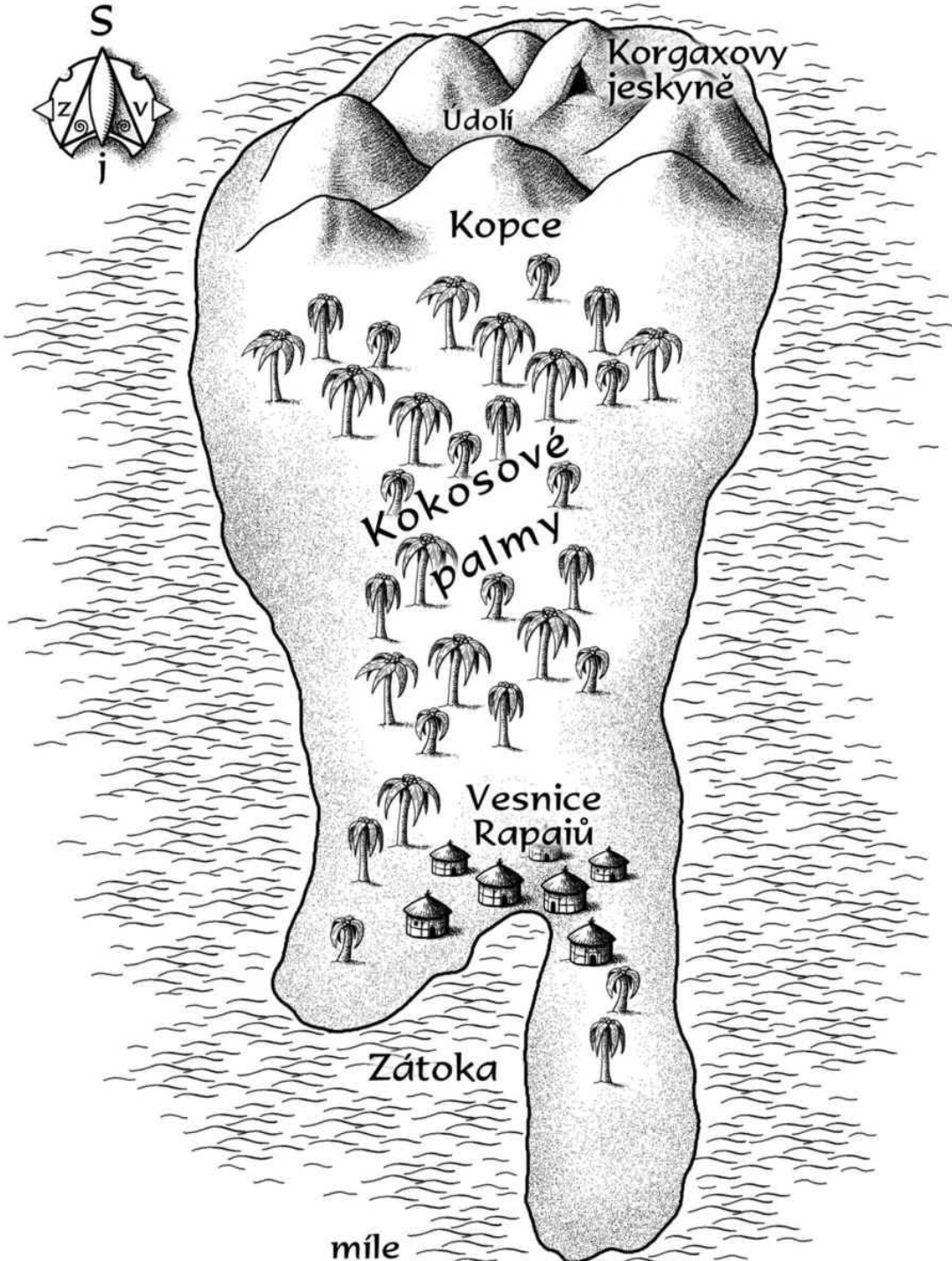
Cesta na ostrov potrvá pět dní, první dva dny proběhnou klidně. Námořníci si krátí volný čas zápasem, rybolovem či hazardními karetními hrami. Mohou postavy vyzvat, aby se také zúčastnily. Třetího dne během odpoledne spatří námořník ve strážním koši cosi plavat na vodní hladině na severu. Kapitán se rozhodne místo prozkoumat.

Zhruba na jedné čtvereční míli mořské hladiny se rozkládá pole plovoucích trosek jedné, možná více lodí. Trosky jsou na mnoha místech ožehnuté, plavou tu dřevěné sudy a bedny, trámy a úlomky stožárů se zbytky plachet, kusy paluby či dokonce kormidlo. Z nedaleko plovoucího strážního koše visí zbytky jakési vlajky, na ní letící zlatý drak na zeleném pozadí svírá ve svých pařátech lebku. Ve vodě se také občas objeví mrtvá těla. Ta jsou v různém stádiu rozkladu, některá jsou zbrocená krví, nesou stopy četných sečných ran, spálenin a vězí v nich černě opeřené šípky. Většina mrtvol je však mnohem většího stáří a nepatří námořníkům, z tlejících těl vystupují kostlivé pahýly a hodují na nich mořští červi.

Na tomto místě se před necelým dnem odehrál střet mezi sarindarským plavidlem a jednou z Kirbegových dračích lodí. Kdo se stal vítězem, lze vyčíst z trosek na vodní hladině. Kapitán Šupinaté krásky bude chtít toto místo rychle prohledat a získat vše, co se z nákladu sarindarské džunky ještě dá použít. Podle námořního práva totiž připadnou zbytky ztroskotané lodí a jejího nákladu tomu, kdo jej nalezne. Družina se může zúčastnit průzkumu trosek. Kapitán Šupinaté krásky nechá spustit člun, do kterého se vejde devět osob. Ve zbytcích sarindarské džunky lze najít několik sudů s pitnou vodou, solí, bednu s animatickými nástroji, v několika plovoucích tělech zombií a ghúlů se pak ukrývají vazebné předměty, především měděné náramky a obojky. Nejcennějším nálezem potom bude truhlice s dvaceti lektvary Vodního dechu. Po celou dobu budou kolem člunu plavat vyhladovělí žraloci, kteří mohou člun s družinou převrhnout (past pro žraloka Sil ~ počet postav ve člunu ~ převrácení člunu/nic). Při prohledávání zbytků sarindarské lodě družina narazí na větší kus paluby, na které budou postávat čtyři kostlivci ozbrojení šavlemi. Kostlivci stráží dřevěný sarkofág, pokrytý spleť písma Umrlčího království. Budou-li se postavy pokoušet dostat k sarkofágu, kostlivci se jim v tom budou snažit zabránit. Sarkofág je zamčen třemi zámky. Ty se dají vypáčit (pro každý platí past Sil ~ 7 ~ vypáčení/nic). V sarkofágu leží tělo mladé ženy, oblečené do drahých cestovních šatů. Žena má bledou pokožku a krvavě rudé oči. Chvilí bude nepřítomně hledět před sebe, pak se pohne a probere z letargie, příjemně se na postavy se usměje a poděkuje za své osvobození. Žena je upírka ve Vieenových službách a jejím cílem byl Erin. Pokud na ni družina zaútočí, bude se samozřejmě bránit. V opačném případě požádá o pomoc. Její jméno je Jagharda a je ochotna se za přepravu do Erinu bohatě odměnit. Vezme-li ji družina na palubu Šupinaté krásky, získá tak mocnou pomocnici a ochránkyni.

Čtvrtý den plavby může loď narazit na menší bouři nebo mladého krakena, šestého dne pak konečně dorazí na ostrov s pokladem a zakotví v zátocce.

OSTROV TANGUA



míle



A.6 Ostrov Tangua

Ostrov Tangua přísluší ke Kokosovým ostrovům. Nalézá se mezi ostrovy Hoa a Alia. Ostrov je 4 míle dlouhý a 2 míle široký. Většinu jeho povrchu pokrývá hustý porost kokosových palm. Nežijí zde velcí dravci, zato spousta druhů opic, papoušků a jedovatých hadů. Šupinatá kráska zakotví v zálivu na jihu ostrova. Na březích zálivu se rozkládá domorodá vesnice Rapaiů, národa obývajících souostroví Kokosových ostrovů. Rapaiové se na tomto ostrově usídlili teprve před necelými pěti sty lety. Jsou mírní, přívětiví a stále veselí. Jejich pokožka je bronzové barvy, s dlouhými černými vlasy si rozpustile pohrává přímořský vánek. Mají modré oči, ve kterých se odráží jejich klidná a přátelská povaha. V domorodé vesnici na březích ostrova jich žije kolem tří set.

Ostrov Tangua je převážně rovinatý, jen směrem k severu se mírně zvedá, až na severních březích přechází v kopcovitou krajinu, končící rozeklanými útesy, o které se tříští vlny Vnitřního moře. V kopcovité části ostrova se nachází údolí, z něž vede vchod do jeskyní eldebranského mága Korgaxe.

A.7 Domorodci

Rapaiové přivítají hosty svého ostrova velice přátelsky. Vsadí každému na hlavu věnec z květin a dají jim napít kokosového mléka. Potom zahájí slavnost na počest návštěvníků, budou tančit, zpívat, pít kokosové mléko a také z něj vyráběný tradiční alkohol kai-to-pairu. Rapaiové vyhradí pro své hosty několik chýší v centru vesnice. Několik domorodců včele s náčelníkem Koah-To-Runem se dobře dorozumí obecnou řečí. Když se dozví o záměru družiny najít poklad, varují ji před velkým nebezpečím. Budou dobrodruhům vyprávět o jeskyních na severu ostrova, kde žijí nebezpeční a zlí tvorové, kteří zabijí každého Rapaiie, jenž se odváží do blízkosti jejich sídla. Také se mohou zmínit o „velkém člunu“, lodi, která zde kotvila před několika měsíci a o „silném muži“, barbarovi, kterému se podařilo přinést krásný náramek z nebezpečného údolí na severu ostrova. Rapaiové budou vyprávět, jak byl barbar na mnoha místech svého těla zraněný a že se vrátil jako jediný z osmičlenné skupiny. Vzpomenou si i na loď, která zde kotvila před několika lety, a členem její posádky byl hostinský Blábol. Na toho nemají domorodci právě nejlepší vzpomínky, při své poslední návštěvě se k nim choval arogantně a měl stále nějaké neslušné návrhy místním ženám. Pohostinnost Rapaiů je však velká, a tak Blábola ve své vesnici přijmou stejně jako ostatní. Družina si však může všimnout jejich odměřeného chování vůči erinskému hostinskému a také dvou urostlých domorodců, kteří se mu budou neustále držet v patách. Rapaiové si budou na Blábola dávat bedlivý pozor, a ten se raději vrátí na palubu šalupy, kde zůstane až do okamžiku, než se vrátí družina s pokladem. Šupinatá kráska bude kotvit u břehů ostrova Tangua pět dní. Nevrátí-li se do té doby družina ze své mise, odpluje zpět do Erinu.

A.8 Nalezení Korgaxova prstenu

Navečer poté, co je družina přijata rapaiským náčelníkem (případně těsně předtím, než se dobrodruzi rozhodnou vyrazit na průzkum jeskyní na ostrově), za některou postavou přijde mladý domorodec Pondarei. Viditelně je rozčesán a něco jej trápí. Jakmile ho budou dobrodruzi ochotni vyslechnout (je zoufalý, takže bude vytrvalý až dotěrný), řekne jim krátkou historku o tom, jak ještě s dvěma numony, Duvándím a Fuasmonguem, prohledávají podmořské okolí ostrova a jak se Duvándí i přes prosby svých přátel potopil do jedné jeskyně, která podle všeho nemá dno. Už je to více jak půl dne od doby, kdy numon zmizel v hlubinách. Pondarei i Fuasmongu se obávají, že se mu muselo něco stát, protože jinak by se už dávno objevil ve známých vodách.

Pozn.: K odehrání této epizody v dobrodružství velmi doporučujeme vlastnit asterionský modul Z hlubin zelené a modré (ZHSM). V něm je nejen podrobně rozepsán pohyb a boj pod vodou, jakož i chování jednotlivých povolání, ale také kouzla a magické předměty, které budeme v následujícím textu hojně využívat.

Vyptáváním mohou dobrodruzi zjistit přesnou polohu místa (Pondarei s Fuasmonguem je k němu zavedou, ale je třeba, aby byla družina schopna se pohybovat pod vodou), zvěsti o tom, že v jeskyni pravděpodobně bydlí nějaká vodní příšera, a spekulaci, že jeskyně není uzavřená, ale jedná se o jakýsi

tunel vedoucí do hlubin. V tu chvíli se zjišťování informací změnilo v přetřes všemožných báchorek a příběhů, které Rapai se svým přítelem slyšeli od numonů. Může se jednat prakticky o cokoli, od podivných podmořských tvorů, přes vodní skřety, aradeiritské prapodivné vynálezy, stěhující se plantáže raiši a další zkazky. Čím déle budou postavy ochotny poslouchat, tím fantastičtějším příběhům se jim dostane a budou v podstatě moci pod vodou očekávat cokoli.

Pokud budou chtít postavy nějakou odměnu za vysvobození Duvándiho, nabídnou jim oba jeho přátelé poklady vylovené z mořského dna. Nejedná se o žádné velké cennosti, pár mincí různé ražby, poškozené a zlomené zbraně (zejména šavle) a různé mušle, korály a malé perly.

Klíčem k nalezení a případnému osvobození ztraceného numona Duvándiho je příprava na cestu pod hladinu moře. Důležité je naplánovat jak přežití pod vodou (kouzla Vodní dech, Žabí muž, Staň se vodou, lektvary, magické předměty a zázraky s podobným účinkem), tak co možná nejlepší pohyb a orientaci v podmořském prostředí (opět kouzla Žabí muž či Staň se vodou, různé magické předměty, jako je Potápěčský náramek a Vodní pochodeň) a schopnost účinně se bránit, případně útočit na vodní tvory (seznam zbraní použitelných pod vodou je v modulu ZHZM). PJ by měl hráčům umožnit přípravu alespoň do té míry, aby jejich postavy měly šanci na přežití či případný ústup zpět na hladinu. Pokud tedy nebude mít družina žádné prostředky k zajištění dýchání pod vodou (např. lektvary Vodní dech z trosk sarindarské lodě), může jeden z Rapaiů či numonů být mořským druidem, může zde působit jako misionář kněz bohyně Dunril nebo někdo z domorodců vyrábí primitivní magické předměty, které se v této situaci mohou využít. Na druhou stranu by družina měla zakusit odlišnost podmořského prostředí a obtíže spojené s pohybem pod hladinou.

Vstup do jeskyně, kde se ztratil Duvándí, můžeš popsat následujícím způsobem:

Z velké tmavé díry v mořském dně unikají bublinky, které víří jemný mořský písek. Dlouhé rostliny s mnoha tenkými listy se hypnoticky kývají ze strany na stranu v podivném tanci. Hejna barevných rybek se prohánějí kolem vstupu do podzemí a občas některé zmizí vevnitř, aby se za chvíli vynořilo zpět. Možná to však není to samé, ale jiné, které se vrátilo z dlouhé pouti útroby země. Zdá se, jako by něco uvnitř lákalo každého, kdo najde odvahu se přiblížit, aby vešel do tajemné hlubiny.

Mořské dno, v místě, kde se nachází vstup do jeskyně, je přibližně 18 sáhů hluboko. Je tedy těsně nad první hloubkovou kategorií (ta končí ve dvaceti sázích). Postavy mohou díky tomu poznat první nesnáze, kterými může být působení tlaku, snížená viditelnost (nemají-li magickou výpomoc), chlad a podobně. Pokud má na postavy hloubka nějaký vliv (tj. nejsou proti jejímu působení chráněny magickými prostředky), PJ by měl jejich hráče upozornit na výše zmíněné obtíže. Pokud si postavy svým jednáním získali Pondareie a Fuasmongua, oba je budou doprovázet na jejich cestě do podzemí. Má-li ale jeden či oba dva být jen stín pochybností o dobrodruzích, na tomto místě se s nimi rozloučí, respektive počkají zde na jejich návrat.

Sestup do jeskyně nebude úplně jednoduchý. Kdo do této chvíle chodil po dně, bude muset tuto oporu opustit, protože se tunel zavrtává přímo do země. Po jeho obvodu (průměr tunelu je asi deset sáhů) jsou četné výčnělky, kterých se lze přidržovat, v každém případě je ale lepší plavat než slézat dolů. Po nějakých deseti sázích se tunel začne kroutit a budou z něj vybíhat četné chodby, různě veliké. Jen stěží budou postavy, pokud nepatří mezi znalce podvodního světa, zjišťovat, který z tunelů je ten hlavní a postup se jim bude komplikovat (sestoupit níž jim bude trvat delší dobu a tudíž jim budou pomalu vyprchávat seslaná kouzla a Vodní pochodeň). V případě, že je vede Fuasmongua, budou se bezpečně držet vytyčeného směru. Propletenec tunelů končí větší jeskyní přibližně v hloubce 100 sáhů. Tady sídlí dva raznoři, téměř neviditelné podmořské nestvůry. Duvándí si jich všiml a schoval se, bohužel do jednoho z tunelů, které jsou v dolní části jeskyně. Teď čeká na vhodnou chvíli, aby se nepozorovaně dostal zpět nahoru.

Můžeš přečíst následující popis jeskyně:

Spleť tunelů a malých jeskyní se náhle otevírá do obřího prostoru. Pro suchozemské oči je temná jako nejčernější kobka, ale podmořští tvorové vidí, že se její dno nachází asi padesát sáhů od stropu a je také plné tunelů. Na šířku a na délku musí mít hodně přes sto sáhů. Na skálách jsou uchyceny rostliny na dlouhém tenkém stonku, zakončeném snad sáhovou růžicí tuhých listů. Hejna světélkujících rybek se prohánějí sem a tam tak rychle, že stopa po jejich pohybu připomíná rozmazanou světelnou čáru.

Úkolem postav je nějakým způsobem zabránit raznorům, aby na Duvándího zaútočili, a dostat ho do bezpečí. Toho mohou dosáhnout několika způsoby. Pokud s sebou nemají Fuasmongua, je velmi pravděpodobné, že si raznorů nevšimnou a dojde k přímému střetu. Něco takového by měl PJ dovolit jen v případě, že mají postavy šanci zvítězit. Raznoři nemají velký počet životů, jsou ale téměř neviditelní, nebezpeční a částečně rezistentní vůči obyčejným zbraním a magii. Je také možné nechat raznory zaútočit na nějakou zbloudilou postavu podvodního národa (aradeiritu, herúa, vodního elfa), a tím prozradit jejich přítomnost v jeskyni. Boj pak bude snadnější, když budou mít postavy spojence. Další variantou je nechat raznory usmrtit některého příslušníka bojovnějších podmořských národů. Po úspěšném boji Duvándí k dobrodruhům sám připlave a poděkuje za záchranu.

Fuasmongua si může raznorů všimnout a říct dobrodruhům o jejich zvláštních útocích. Stejně tak je možné, že uvidí i Duvándího, jak čeká schovaný v jednom z menších tunelů. Spolu s dobrodruhy pak může naplánovat záchrannou akci. Přípravení mohou raznorům mnohem účinněji čelit a zprovodit je ze světa. Je také možné využít četných malých tunelů, do kterých se raznoři neodvážejí, a odvést pozornost od Duvándího, který se tak bude moci vrátit do vrchních tunelů. Je ovšem třeba, aby raznory lákalo několik postav současně, jinak své nepřátele snadno jednoho po druhém udolají.

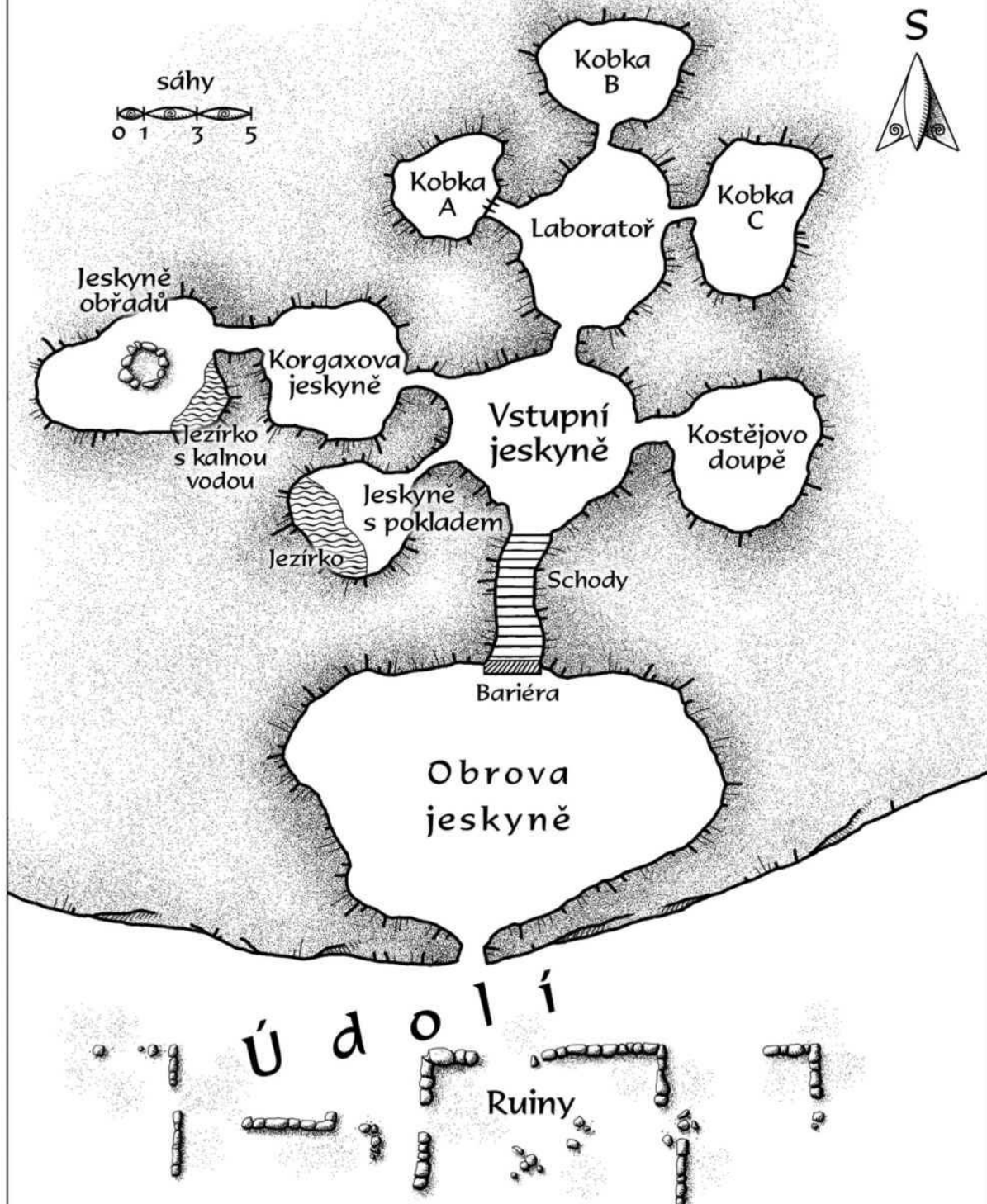
Zachráněný Duvándí má u sebe prsten otevírající bariéru v Korgaxových jeskyních a z vděčnosti jej postavám dá. V případě, že nejsou dobrodruzi schopni Duvándího zachránit, může se prsten nacházet u vstupu do tunelu na mořském dně, kde si ho někdo náhodou všimne. Tunelů pod jeskyní raznorů lze využít k dalším dobrodružstvím v podmořské říši, mohou být jakýmsi pomyslnými dveřmi do tohoto tajemného a cizího prostředí.

A.9 Cesta za pokladem

Rapaiové nabídnou družině dva průvodce. Ti jsou ochotni ji dovést až na dohled severní kopcovité části ostrova, dál však budou muset postavy již samy. Pokud družina přibrala na palubu Šupinaté krásky Jaghardu, dostane od ní nabídku, zda by se také mohla zúčastnit výpravy. Upírka bude platným pomocníkem a aby dobrodruhy přesvědčila o svých dovednostech, může jim předvést nějaké jednodušší kouzlo. Pokud Jagharda zůstane na palubě šalupy, zpečetí se tak osud kapitána lodi a hostinského Blábola, kteří ji stále obtěžují různými nemístnými poznámkami. Pak družina po svém návratu z výpravy nalezne zkrvavenou kapitánovu kajutu, k smrti vyděšenou posádku a spokojenou Jaghardu.

Cesta na sever ostrova vede skrze hustý porost kokosových palm a nízkých keřů. Mezi keři a ve vysoké trávě žije mnoho druhů jedovatých hadů, v některých částech ostrova na ně mohou dobrodruzi narazit doslova na každém kroku.

KORGAXOVY JESKYNĚ



A.10 Korgaxovy jeskyně

Na severu ostrova Tangua se nalézá komplex jeskyní. Roku 1327 před Královským letopočtem sem zavítal eldebranský šlechtic a mág Korgax. Ten v jeskyních našel azyl a také vhodné místo pro své magické pokusy. Korgax se velmi zajímal o Stínový svět a jeho obyvatele, byl jako posedlý, když ve starých arvedanských spisech nacházel způsoby, jak přivádět myšlenkové bytosti do přírodní úrovně, jak je ovládat a využívat jich samých i jejich jedinečných vlastností. Korgax však nenalezl v Eldebranské říši pro své pokusy, mnohdy provázené temnými rituály a oběťmi z řad vězňů a žebráků, příliš velké pochopení. Byl pronásledován a pokud nechtěl brzy začít zkoumat jiné sféry osobně, musel Eldebranskou říši opustit. Jeho cesty tak vedly na odlehlé Kokosové ostrovy, konkrétně sem na ostrov Tangua. Zde on i několik jeho věrných příznivců našlo útočiště. Korgax tady strávil patnáct let, než našel krutou smrt ve spárech kostěje, jehož sám přivolal.

A.10.1 Údolí

Palmový porost na úbočích kopců je stále řidší, až u jejich úpatí zcela ustupuje. Zde se rozprostírá údolí pokryté svěží zelenou travou a místy se povahujícími balvany, které jsou rozpuštěné po letech strávených pod slunečními paprsky. Ve středu údolí stojí ruiny dávné stavby, z přízemní kamenné budovy již zbývají pouze drobné zdi. Na severním konci údolí se v úbočí jednoho z kopců otevírá otvor, ústící do hlubin podzemí.

Ve stavení v údolí kdysi žil Korgax a jeho pomocníci. Mágův tajemník Sardiam zde žil ještě několik let poté, co jeho druzi zahynuli v jeskyních při řádění kostěje. Sardiam opustil svého pána a své druhy, kteří sváděli marný boj se strašným netvorem. Zanechal je svému osudu a přechal pryč z nyní životu nebezpečného podzemí. Předtím ještě mrtvému Korgaxovi sebral prsten, klíč k bráně do jeskyní. Vyděšený k smrti uzavřel magicky chráněný vstup v obrově jeskyni a za sebou nechával jen skomírající hlasy, proklínající jeho zbabělost. Když se o rok později skončil život Korgaxova tajemníka hadím uštknutím, nebylo mu po smrti dopřáno klidu. Sardiam bloudil po krajích Stínového světa, stále se vracel na místo svého skonu, stala se z něj zbloudilá duše. Bude-li se družina v ruinách zdržovat déle než pět minut, můžou postavy zaslechnout tiché kvílení a nářek (nápadnost 70 %, objekt). Poté se Sardiam zjeví, ve dne bude vypadat jako průhledná sféra v podobě lidské postavy, v noci jako namodrale svítící obrys muže. Bude dobrodruhy úpěnlivě prosit o vysvobození ze svého prokletí. Toho lze dosáhnout pouze zabitím kostěje, hrůzné stvůry, která stále dlí uvězněná kdesi v Korgaxových jeskyních. Aby se družina dostala do podzemí, potřebuje prsten, který Sardiam kdysi ukradl. Tajemník doufal, že když se jej zbaví, nedolehne na něj kletba jeho druhů. Vzal tedy prsten a hodil jej z útesu do moře. Prsten našel jeden z numonů (viz Nalezení Korgaxova prstenu). Pokud postavy zabijí kostěje, zjeví se jim v podzemí Sardiamův duch a zavede je na místo, kde se ukrývá bohatství mága Korgaxe (viz Jeskyně s pokladem).

Zlatý náramek se třemi růžovými perlami, který Blábol uloupil barbarovi, pochází ze Sardiamových ostatků. Družina při prohledávání ruin může najít druhý takový, také lebku a několik úlomků kostí, vše, co po více jak dvou tisících letech zbylo z mágova tajemníka. V domě našlo své útočiště několik jedovatých hadů (4 mamby) a budou-li dobrodruzi neopatrní, může se snadno stát, že některého z nich uštknou. Dobrodruzi mohou během svého pobytu v údolí přivábit dvouhlavého obra (pravděpodobnost 60 % + 5 % za každou postavu v údolí). Dvouhlavec dodnes střeží vstup do jeskyní svého pána, mága Korgaxe. Pokaždé, když se v údolí objevili nějakí vetřelci hledající poklad, došlo k boji, který zatím vždy skončil vítězně pro obra a bohatství chtiví dobrodruzi tak skončili v jeho žaludku. Obr nezaútočí jako první a pokud tak neučiní ani družina, bude s ní ochoten komunikovat. Jedna jeho hlava si říká Grax, druhá Gejta. Dvouhlavý obr tráví většinu času buď spánkem v nedaleké jeskyni, nebo se jeho dvě hlavy hádají. Budou se přit i během případného rozhovoru s družinou. Obr si po dlouhé době samoty rád popovídá, postavy však nakonec stejně bude chtít zabít a sežrat. Nabídne se, že jim ukáže poklad a vpustí je do své jeskyně. Vchod pak zatarasí velkým balvanem (past na odvalení Sil ~ 12 ~ odvalení/nic). Vchod do obrovské jeskyně je 3 sáhy vysoký a 2 sáhy široký. Dva sáhy nalevo od vchodu leží o svah opřený velký balvan přibližně podobných rozměrů. Družina si jej určitě všimne (nápadnost 80 %, objekt), a může tak předvídat obrův chystaný úskok. Obr je ozbrojen párem štítů a obouručních mečů, z nichž každý třímá v jedné ruce. Kolem krků a u pasu mu visí ozdoby z kostí a zubů předchozích obětí.

A.10.2 Obrova jeskyně

Podlaha oválné jeskyně je pokryta spoustou zachovalých koster i samostatně se povalujících kostí. Mezi nimi je občas možné zahlédnout zrezivělý meč či štít, puklou helmici nebo zprohýbané části zbroje. V kamenné stěně na severu jeskyně se třpytí stříbrná plocha. Plocha pulzuje, chvíli je celá stříbrná jako povrch nového brnění, o něco později temná, s několika desítkami slabě svítících hvězdiček.

Zde se družina setká s dvouhlavým obrem, pokud se tak již nestalo dříve. Pro obrovo chování platí to samé co výše, jen se pokusí dostat z jeskyně a postavy v ní potom uvěznit. Jeskyně je vysoká 7 sáhů. V severní části obrova doupěte se nalézá vchod, vedoucí do ostatních Korgaxových jeskyní. Je magicky uzavřený. Pokud se někdo pokusí dotknout pulzující plochy, zasáhne jej silný výboj energie (zranění za 1k10 životů). Bariéra se dá zrušit pomocí stříbrného prstenu s černou perlou (viz Nalezení Korgaxova prstenu). Postava, která jej bude mít na ruce, ponoří prst s prstenem do stříbrné plochy, ozve se cvaknutí a bariéra se rozplyne. Vchod do podzemí bude volný. Bariéra se dá opět spustit jen z obrovy jeskyně stisknutím kovové páčky napravo od vchodu (nápadnost 30 %, mechanismus).

V obřím doupěti se pod kostmi a rzi prolezlými pozůstatky zbrání a zbrojí dá najít několik cenných předmětů: stříbrný prsten, měděná spona na opasek, tři zlaté kruhové náušnice, 11 st, 4 md, 2 stříbrné hroty šípů a zlatý spirálovitý náramek.

A.10.3 Vstupní jeskyně

Kamenné schody pomalu klesají do prostorné jeskyně. Její stěny pokrývají vybledlé kresby netvorů a roztočivých bytostí. Většinu z nich by nestálo za to pokat. Ve stěnách jeskyně se nachází několik výklenků s hliněnými mísami. Do jeskyně ústí čtyři chodby.

V mísách kdysi hořel olej, a osvětloval tak jeskyni. Chodby vedou do dalších částí podzemí.

A.10.4 Kostějovo doupě

Hned u vstupu do jeskyně se začíná ochlazovat, dále je pak už pořádná zima. Do výše jednoho sáhu se tu vznáší hustá zelená mlha, stoupá po stěnách a v chuchvalcích se také převaluje těsně pod stropem mezi černými krápníky. Mlha vydává podivné, jedovatě zelené světlo, občas se ozve zasyčení, jako by odněkud unikala horká pára. Sykot je stále pravidelnější, až nakonec připomíná pomalé oddychování.

Začne-li družina jeskyni prozkoumávat, spatří dále toto:

Uprostřed jeskyně je mlha nejhustší a sahá od země ke stropu. Tu se náhle začíná rychle rozestupovat, aby odhalila vysokou černou siluetu. Ozve se dlouhé sípavé vzdychnutí a silueta se pohne.

V této jeskyni sídlí kostěj. Po celá staletí jej nikdo nevyrušil z jeho dlouhého spánku. Kvůli magické bariéře nemohl opustit jeskynní komplex a doba zde strávená jen znásobila jeho nenávisť ke všemu živému. Kostěj reaguje na přítomnost živých bytostí ve své jeskyni. Jak do ní jednou vstoupí, již je nepřestane pronásledovat. Družina může zkusit s kostějem jednat a ten může na tuto hru zpočátku přistoupit, bude se však jen vysmívat její bezmocnosti, vyhrožovat a nakonec zaútočí. Kostěj touží po čerstvé krvi na hrotu svého černého meče. V boji s ním může vydatně pomoci upírka Jagharda. Zná všechny slabiny tohoto netvora a ví, jak by měl boj s ním probíhat. Pokud postavy zlou myšlenkovou bytostí zabijí, mlha se začne pomalu rozplývat a zelené světlo uhasínat. Zároveň se zjeví Sardiamův druh. Poděkuje družině za své vysvobození a než nastoupí vytouženou cestu před Lamiusův soud, zavede družinu k místu, kde se ukrývá Korgaxův poklad (viz Jeskyně s pokladem).

A.10.5 Laboratoř

V jeskyni stojí několik velkých kovových klecí, další visí u stropu. Klece září novotou, jako by je tu někdo zanechal teprve nedávno. V několika leží podivné kostry, jedna má lidské tělo a dobytčí hlavu s rohy, jiná patřila nějaké velké šelmě, také tu jsou ostatky nějakého okřídleného ještěra. Uprostřed jeskyně stojí velký kruhový stůl, na něm je spousta kostí, několik skleněných nádob s různobarevnými tekutinami, naloženými orgány či částmi těl. Na stole a kolem něj se dále válí spousta střeptů a zbytků čehosi, co kdysi mohlo být knihami.

Zde Korgax prováděl pokusy na myšlenkových bytostech. Kostěj si na této laboratoři vylil svou zlost a mnoho toho zničil. I tak tu ale lze stále najít několik zachovalých částí tvorů Stínového světa (např. oko kyklopa či litr slin pekelného psa), ze kterých si může alchymista vydestilovat magenergii.

A.10.6 Korgaxova jeskyně

Nepřirozeně zkroucené kostry, kosti na mnoha místech zpřelámané, rozdrčené lebky, to vše svědčí o hrůzném smrti zdejších dávných obyvatel.

V této jeskyni došlo k masakru, během něhož kostěj zabil mága Korgaxe a jeho pět služebníků.

Družina zde může najít zdobený krátký meč (+1 ÚČ, do jílice jsou vsazeny tři růžové perly), lintirový dlouhý meč, garenovou sponu do vlasů (tvar mořského koníka, +2 OČ) a dva páry arvedanských sandálů.

A.10.7 Jeskyně s pokladem

Ze stropu jeskyně vyrůstají až dva sáhy dlouhé krápníky, některé se svými konci dotýkají vodní plochy, která vyplňuje zadní část jeskyně. Jezírko je plně průzračně čisté vody, jeho dno tvoří drobné šedé oblázky.

Vstupu do jeskyně brání neviditelná magická clona. Postavy snažící se projít skrz budou mít pocit, jako by narazily do skla. Clona zmizí po vyslovení magické formule. Tu dnes zná již pouze Sardiamův duch. Pokud je tu s družinou, vysloví „Vydej své tajemství!“ a clona zmizí.

Pod dnem jezírka je ukryt poklad mága Korgaxe (nápadnost -20 %, objekt). Po zabití kostěje sem družinu zavede Sardiamův duch. Bude se vznášet nad místem, kde se truhlice nachází, do chvíle, než postavy odkryjí oblázky ze dna jezírka, a objeví tak její víko. Duch se pak rozplyne s tichým „Sbohem“. Truhlice je kovová, dlouhá a vysoká 1 sáh, široká půl sáhu, díky magické ochraně nijak nepoškozená rzí ani časem. Na jejím rovném víku jsou vyryty čtyři znaky, dotknutím jednoho z nich se truhlice otevírá, ostatní spustí past: znak znázorňující sevřenou pěst vyvolá jednoho až tři Syny ohně (záleží na síle družiny), znak usmívající se tváře spouští oblak jedovatého dýmu (ten začne vycházet z víka truhlice, jeho nebezpečnost je Odl ~ 8 ~ nic/1k10 životů, po dobu 1k6 kol zamoří oblast o rozloze 5x5 sáhů), znak hrozícího prstu vyvolá explozi (truhlici s pokladem se během ní nic nestane, postavy v oblasti o poloměru 3 sáhy kolem truhlice přijdou každá o 3k6 životů) a znak zamračené tváře otevře truhlici.

Jakmile se družina vrátí s pokladem na Šupinatou krásku, začne erinský hospodský společně s kapitánem lodi připravovat její likvidaci. Pokud družina stále nic o skryté hrozbě netuší, může ji PJ nechat zaslechnout rozhovor námořníků nebo je může na něco upozornit někdo z domorodé vesnice. Postavy také může varovat upírka Jagharda, ta navíc nebude na nic čekat a při první příležitosti pošle dvojici padouchů na cestu do Jam věčného zatracení. Můžou pomoci i numoni, vděční za záchranu svého druhu.

Korgaxův poklad:

Korgaxův prsten – zlatý prsten se smaragdem, pokaždé, když jej vezme na prst někdo jiný než mág Korgax, zraní výbojem energie za 1k10 životů, prsten zvyšuje OČ o 2, přidává bonus +1 k hodům proti pastem na inteligenci a umožňuje 1x denně seslat kouzlo *oko* (viz PPP 49) (250 zl, 450 magů)

Spona z Korgaxova pláště – garenová, ve tvaru kapky krve, pomáhá proti mentálním útokům (+2 k PM a SOM) (1500 zl, 600 magů)

Šupina siwrise na stříbrném řetízku – chrání proti vodní magii (bonus +1 k hodů proti pasti) (150 zl, 100 magů)

Náhrdelník Sedmi podob – 7 žraločích zubů, do každého je vyryta jedna arvedanská runa, náhrdelník propůjčuje 1x denně po dobu 3 hodin podobu: žebráka, krásné mladé dívky, chlapce, skřeta, trpaslíka, mořského koníka nebo kondora (platí běžná pravidla pro *metamorfózu*, viz PPZ 56 a 84) (800 zl, 200 magů)

Garenová jehlice do vlasů – zvyšuje stupeň inteligence o 1 (1100 zl, 150 magů)

Krátký meč z lintiru - +2 k ÚČ (vždy), +5 k ÚČ (proti vodním myšlenkovým bytostem) (1200 zl, 600 magů)

Masivní zlatý náramek – zvyšuje stupeň síly o 1, ale jeho nositel získává 1 bod únavy za každou směnu, po kterou ho má na ruce (100 zl, 90 magů)

Starý grimoár (Korgaxova kniha kouzel) – PJ z něj může nechat kouzelníka naučit se některá z méně obvyklých kouzel

500 zlatých a 200 stříbrných eldebranských edherů

3 zlaté prsteny (20 zl/ks)

Zlatý náramek s opálem (55 zl)

Zlatý náhrdelník (100 zl)

10 broušených rubínů

10 opracovaných modrých diamantů

50 bílých perel

A.10.8 Kobka A

Za pevnou kovovou mříží je menší černá jeskyně. Uvnitř klečí robustní a vysoká humanoidní kostra, svými pařáty pevně svírá mříž, o kterou se také opírá její lebka. Jako by se neznámý tvor pokoušel ve smrtelné křeči prorazit ven hlavou.

Tato kobka je jako jediná zavřená pevnou železnou padací mříží. Mříž se spouští a zvedá pomocí kovové páky po pravé straně vchodu, ta je dnes ovšem již zcela nefunkční. (postavy musí mříž zvednout, chtějí-li se dostat dovnitř, je to past Sil ~ 13 ~ zdvihnutí/nic). Stejně mříže jsou také u kobek B a C, ty jsou však zdvižené. Prostá mříž by ale většinou myšlenkových bytostí nezabránila v jejich úniku. Proto byly všechny kobky vybaveny mocnou magickou ochranou, která se spouštěla společně s uzavřením mříže. Dnes je již tato ochrana mimo provoz. Kostra uvnitř kobky náležela kyklovi, kolem krku má stříbrný obojek (ten, kdo nasadí obojek na krk nějakému kyklovi, se stává obrovským pánem, kyklop si hází na past Int + Žvt ~ 9 ~ nic/podlehnutí).

A.10.9 Kobka B

Na dně jeskyně leží těžká obouruční sekyra. O kus dál leží střepy velké hliněné mísy.

Sekyra patřila minotaurovi (6/+4, obrana -1, váha 8 kg, bojovat s ní může jen válečník se silou 21), jinak zde není nic zajímavého.

A.10.10 Kobka C

Jeskyně je prázdná, její holé stěny, podlaha i strop jsou popraskané a ožehnuté.

Kdysi tu explodoval bleskavec.

A.10.11 Jeskyně obřadů

Prostorným kamenným dómem se line slabý modrý jas. Vychází ze stěn, vyzařují jej krápníky u stropu i jezírko s matnou hladinou v jihovýchodní části jeskyně. Stěny dómu pokrývají kresby složitých ornamentů a podivných run. Uprostřed jeskyně se nachází kruh, sestavený z velkých balvanů. Každý kámen má na sobě určitou runu. Podlaha jeskyně uvnitř kruhu je zčernalá a zvrásněná drobnými prasklinami.

V této jeskyni mág Korgax přivolával za pomoci obřadů a starých arvedanských způsobů myšlenkové bytosti ze Stínového světa. Korgax měl v Eldebranské říši přístup do většiny knihoven, kde se ukrývaly vzácné arvedanské spisy zasvěcené Stínovému světu a otevírání jeho bran. Fascinovali jej tvorové, které se mu dařilo přivádět do Přírodní úrovně. Chtěl vlastnit jejich moc, ovládat je a používat jejich schopnosti. To se mu nakonec stalo osudné.

Pokud některá z postav vstoupí do kruhu, může pocítit chlad a závrať. Voda v jezírku je kalná a otrávená (Odl ~ 10 ~ 1k6/2k10 životů). Dříve v ní žily některé zlé vodní myšlenkové bytosti.

A.11 Postavy v dobrodružství

A.11.1 Hostinský Blábol

Člověk sicco, 6. úroveň

Síla 14/+1, Obratnost 16/+2, Odolnost 14/+1, Inteligence 13/+1, Charisma 15/+2

Kouzelné předměty a vybavení: Prsten uhranutí, kouzelná dýka (3/0, potřená jedem Odl 6 ochromení na 10 kol/20 kol, působení ihned/1 kolo)

Pivní břicho, pokřivené nohy, lesklý kulatý obličej s řídkým rozježeným knírem. Obličej s nízkým čelem a párem zlých potměšilých očí se často leskne potem. Vlasy střižené nakrátko, ve snaze zakrýt začínající pleš, v levém uchu zlatý kruh. Tak vypadá Blábol, také přezdívaný pro svůj „neodolatelný“ úsměv Šklebhuba.

Tento člověk se obléká do širokých kalhot, svázaných pod kolena. Dále nosí volnou bílou košili a na hlavě občas klobouk s širokou krepou. Někdy pokuřuje z dýmky a snaží se tak působit dojmem bodrého prostáčka. Avšak pod slizkým povrchem se ukrývá prohnilé jádro.

Blábol se narodil před čtyřiceti lety. Od raného mládí se rád toulal se skupinkou věrných patolízalů po nočním Erinu, vyhledával místa, kde byly k dostání omamné látky a dostatek kořalky. Blábol je arogantní a velký egoista. Touží ovládat druhé, vlastnit je a manipulovat s nimi. Stal se vyděračem a mistrem pomluv. Jeho lidé sbírají jakékoliv informace, jsou jako tykadla obludného hmyzu. Informace pak Blábol využívá, jak se mu právě hodí. Tu něco přidá, tu ubere, něco vymyslí nebo záměrně vypustí. Blábol začal mezi lidmi zasévat zášť, závist, nedůvěru a žárlivost. Někdy pro zisk z vydírání, jindy jen pro své zvrhlé potěšení. Takto ublížil mnoha erinským ženám a dívkám, obchodníci kvůli němu uzavřeli špatné obchody, nejlepší přátelé se postavili proti sobě, mladí muži se zabíjeli v soubojích, zapříčiněných domnělými urážkami.

Před pěti lety se Blábol pokoušel o přízeň jisté mladé dámy. Jeho vilná nabídka byla rychle odmítnuta, což Blábolova zpupnost neunesla. Rozhodl se, že za to onu dívku zničí. Jeho pomluvy a křivé řeči však byly odhaleny a Blábol vyzval na souboj Dangajan Zlatovlas, jeden z nejlepších erinských šermířů. A tak aby unikl ostrému hrotu kordu, nechal se Blábol naverbovat na loď jako námořník. Tři roky strávil na moři a z našetřených peněz si zařídil lokál U Leklé ryby. Zde zhruba před měsícem opil barbarského námořníka a než nešťastníka spolu se svými kumpány odpravil, získal informace o ostrově s pokladem a perlami zdobený náramek.

Blábol se nehodlá s družinou dělit. Jakmile mu dopomůže k vytouženému bohatství, hodlá ji za pomoci kapitána Kozí brady a jeho námořníků sprovodit ze světa. Od chvíle, kdy se postavy vrátí z jeskyně na ostrově a přinesou poklad, budou ve stálém ohrožení života. Blábol a jeho kumpáni nezaútočí otevřeně, pokusí se družinu odstranit např. pomocí jedu či vraždou během spánku.

A.11.2 Saňa Taradžinská, kapitánka Kharových Nočních stínů v Erinu

Člověk sicco, 8. úroveň

Síla 13/+1, Obratnost 18/+3, Odolnost 10/0, Inteligence 15/+2, Charisma 17/+3

Kouzelné předměty a vybavení: Maskovací plášť (+10 % k pravděpodobnosti úspěchu schování se ve stínu), tiché boty, lintirový drát, kouzelný krátký meč (5/-1), dvě dýky, pět hvězdic

Možná, že si již sama nepamatuje na své původní jméno. Měla jich mnoho, to současné je plavenského původu. Saňa byla od raného dětství cvičena v Kharových državách. V šestnácti letech byla poprvé vyslána do Dálav, kde musela prokázat své schopnosti. Když se mimořádně osvědčila při akcích v Rilundu, Sintaru a v Novém Amiru, kde ukázala své vůdčí schopnosti, bylo jí svěřeno velení nad Kharovými nočními stíny v Erinu.

Saňa Taradžinská je žena stará dvaatřicet let. Svě černé vlasy si nechává růst jen po ramena, ráda je skrývá pod zdobeným hevremským šátkem. Má oči černé jako uhel, zračí se v nich odhodlání a hrozba, jen málokdo snese jejich pohled. Odívá se do mužských šatů, vyhledává praktičnost a účelovost. Její krk zdobí zelené tetování hada, požírajícího svůj ocas.

Saňa miluje pocit napětí a nebezpečí, ráda vyráží do terénu a účastní se zdánlivě nepřilíš významných akcí. Pokud se družina vydá za Dunrilmým pokladem v Moymyrově městě, může se snadno s kapitánkou Nočních stínů střetnout. Ta je zde kvůli osvobození Trha Madraby, kněze Sandol Kah. Tomuto úkolu podřizuje vše a ve chvíli, kdy bude splněn či zmařen, pokusí se co nejrychleji zmizet. V případě, že se dohodla na spolupráci s postavami, své slovo dodrží a pomůže jim získat poklad.

Saňa družině samozřejmě nebude vyprávět nic o své totožnosti ani o svých záměrech. Maximálně prozradí, že byla najata, aby zachránila zajatce ze spárů zločinců. Kapitánka Nočních stínů ctí diskretnost a nebude družiny také na nic zbytečně vyptávat. Ostatně vše, co bude potřebovat, se dozví od svých agentů a ze zdrojů Kharových nočních stínů.

Jestliže se družina se Saňou spojí, může od ní v budoucnosti očekávat nějaké další úkoly. Kapitánka Taradžinská hledá schopné adepty pro erinské Noční stíny...

A.11.3 Upírka Jagharda

Hevren (upír), 20. úroveň, schopnosti šermíře na 15. úrovni a kouzelníka na 4. úrovni

Síla 14/+1, Obratnost 15/+2, Odolnost 12/0, Inteligence 12/0, Charisma 16/+2

Kouzelné předměty a vybavení: Prsten žvlů (může ho nosit pouze upír; 60% rezistence vůči magii ohně, vzduchu, země a vody a každý měsíc stačí množství krve rovné pětinásobku úrovně - viz AP - NS 14), stříbrné náušnice (zvyšují o 1 stupeň inteligence a charismy)

Jagharda je velice půvabná mladá žena ve věku kolem pětadvaceti let. Dlouhé černé vlasy má spleteny do tří copů, propletených třpytivými korálky a perlami. Její rudé oči budí obavy a respekt, Jagharda však není zbytečně krutá. Svě široké rty má často staženy do úsměvu, ráda se baví a směje. Má bělostnou pokožku a nerada se vystavuje přímému slunci. To jí však nezpůsobuje žádná zranění. Je oděna do kožených kalhot, bílé haleny a krátkého rudého pláště. U boku se jí houpe zakřivená dýka s perlami vykládanou rukojetí v pochvě z baziliščí kůže. Je obuta do vysokých jezdeckých bot, na ruku nosí několik zlatých prstenů, nejceněnější z nich má do sebe zasazen rubín v podobě kapičky krve. Je to dar od samotného Vieena, pána nemrtvých. Jagharda díky němu dokáže ovládat touhu po krvi více než většina ostatních upírů, také získává částečnou odolnost proti všem čtyřem základním elementům.

Za svého života byla Jagharda hevremskou náčelnicí. Bojovala v Zylových službách proti Démonovi a ve střetu s jedním z jeho generálů také zahynula. Nemohla se smířit se svou smrtí, toužila dál bojovat a pomstít svou porážku. V jejím novém upířím životě se jí ujala Coriven, a Jagharda tak vstoupila do Vieenových služeb. Právě byla na cestě za důležitým posláním, když džunku, na které se plavila, přepadla Kirbegova dračí loď. Jestliže jí družina osvobodí ze sarkofágu a vezme na svou loď, bude jí Jagharda na oplátku pomáhat. Je velice autoritativní a během chvíle si mezi námořníky získá úctu a respekt. Kapitán Kozí brada a jeho kumpán Blábol na ni budou chtít učinit dojem nepovedeným pokusem o galantní chování, posléze začnou být dotěrní a nepřijemní. Stanou se tak adepty na první místo v menu krásné upírky. Jagharda je po námořní bitvě notně oslabená a hned první noc na Šupinaté krásce jí několik námořníků poslouží k doplnění sil. Upírka si většinou bere jen takové množství krve, aby to její oběť nijak vážně neohrozilo. Oběť si potom nic nepamatuje.

Jagharda bude vděčná za svou záchranu a pro družinu prospěšná např. v boji s kostějem. Také dobrodruhům pomůže proti nástrahám hostinského Blábola a jeho tlupy. Družinu upírka nijak neohrozí a v žádném případě nebude postavy sát. Po návratu do Erinu zaplatí družině odměnu (její výše záleží na úvaze PJ). Také se zde nabízí možnost pro další hru. Upírka má v Erinu posláni a skupina spolehlivých dobrodruhů jí jistě přijde vhod.

A.11.4 Vrog

Barbar zloděj, 4. úroveň

Síla 15/+2, Obratnost 14/+1, Odolnost 12/0, Inteligence 9/-1, Charisma 13/+1

Kouzelné předměty a vybavení: vycpávaná zbroj, široký meč, dýka

A.11.5 Pondarei

Člověk válečník, 3. úroveň

Síla 16/+2, Obratnost 14/+1, Odolnost 12/0, Inteligence 10/0, Charisma 15/+2

Kouzelné předměty a vybavení: dýka, kouzelná mušle (po ponoření se její majitel může pohybovat 3 směry pod vodou bez nadechnutí)

A.11.6 Fuasmongua

Numon, druid, 6. úroveň

Síla 10/0, Obratnost 9/-1, Odolnost 7/-2, Inteligence 15/+2, Charisma 11/0

A.11.7 Duvándí

Numon, hraničář, 4. úroveň

Síla 13/+1, Obratnost 11/0, Odolnost 8/-1, Inteligence 9/-1, Charisma 7/-2

A.11.8 Bandité z dvorce, námořníci ze Šupinaté krásky

Je možno je vytvořit podle zadaných údajů (úroveň, povolání) s pomocí tabulky pro tvorbu postavy z PPZ. Ve všech případech se jedná o lidi.

A.12 Poznámky

A.12.1 Poklady

Magenergie uvedená u jednotlivých předmětů slouží k určení pravděpodobnosti, pokud se alchymista bude pokoušet vidět magenergii. Uvedené ceny jsou pouze orientační (tolik by daná věc stála na veřejném trhu). Kolik se za ně podaří družině získat, je již jiná věc, závisující na okolnostech prodeje.