

◆ Dobrodružství Dračí Hlídky ◆

AUTOR

JULIUS "KIN" KARAJOS

TICHÝ BAOBAB



Dračí Hlídky

hra na hrdiny

Ilustrace obálky
Michal Ondroušek ◆



OBSAH

1. Pozadí příběhu
2. Aktuální situace
3. Průběh dobrodružství
4. Začínajícím vypravěčům
5. Slovo závěrem

STYL HRY

Tajemno, horor a drama	♥♥♥□□
Akce a bojové situace	♥♥♥♥□
Vyšetřování a sběr informací	♥♥♥□□
Roleplay a komunikace	♥♥♥♥□
Humor a veselé scény	□□□□□
Hádky a hlavolamy	♥□□□□

LEGENDA TEXTU

Tučný text označuje důležité informace, a orientační body pro vypravěče.

Kurzíva označuje atmosférický text pro hráče, který jim můžete rovnou přečíst, nebo se jím inspirovat při popisu místa, kam vcházejí.

PŘÍBĚH V KOSTCE

Toto krátké dobrodružství je zaměřené na plíživou akci v neobvyklém prostředí, odehrávající se v Agol Zaru, divočině plné mokřadů a draků.

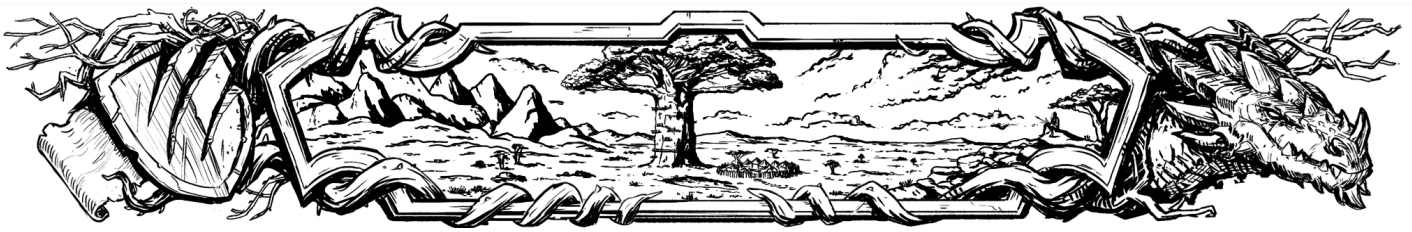
Dobrodružství vytvořil pro svět Neviditelné knihy (www.neviditelnakniha.cz) Julius „Kin“ Karajos, ve spolupráci s týmem Dračí Hlídky bylo přepracováno a aplikováno na její pravidla. [Neviditelná kniha: Neklidný Tauril](#), vyšla v roce 2017 v nakladatelství Mytago.

UPOZORNĚNÍ

V dobrodružství dochází k některým scénám a situacím, které jsou drsné a surové.

Herní žánr:	dobrodružný
Celková herní doba:	8 hodin
Očekávaná sestava:	3-5 postav (4. úroveň)
Lokace:	tropy
Roční období:	libovolné
Doporučený věk:	15+





1. POZADÍ PŘÍBĚHU

V dobách, kdy byl **Agol Zar** sužován svatými výpravami ve jménu **Nebeského ducha**, stvořila zloba a nenávist démona **Deesi Sang**, ztělesnění a patrona vražd, poprav, krve a ticha. Snad přičiněním nestabilní magie v místě, kde se prodral na zem, zůstal uvězněný v našem světě.

Jeden surtský kmen praktikující kanibalismus a nekromancii tehdy postavil **Deesi Sang** velkou kamennou sochu, ve které by se mohl „zabydlet“, a skrz níž by mohl získávat další sílu z říše Chaosu a přinášet ji na tento svět. S její pomocí chtěli utopit dobyvatele v potoku tiché krve.

Ale Církev **Nebeského Ducha** na ně přišla a vyslala jejich směrem svatou výpravu. Ta úspěšně vybila celý kmen a jejich vesnici do základů vypálila. Jediný, kdo přežil, byl kmenový šaman, který na místo, kde pod zemí skryli sochu **Deesi Sang** před církevními vojáky, vysadil semenáček Baobabu. Chtěl si tím označit místo, kde je socha ukrytá, aby se pro ni mohl s novým kmenem vrátit. K čemuž se však už nedostal, neboť s ním měl osud jiné plány.

I přesto jeho čin svůj účel splnil. Baobab rostl rychle a silně. Země, která byla posetá popelem vypálené vesnice, zalitá krví padlých domorodců a s kořeny pomalu oblézajícími zakopaného démona čekajícího na svou pomstu, byla skvělým hnojivem. Baobab vyrostl jako žádný jiný. Popelavě šedá kůra, temně rudé listy a zvláštní aura tohoto místa přilákala jiný kanibalský kmen, který jej přijal jako svůj domov.

Hatyraktové nyní, posílení láskou a nenávistí **Deesi Sang**, hodlají sníst každého, kdo do **Agol Zaru** nepatří.

2. AKTUÁLNÍ SITUACE

Před 4 týdny vyslal bohatý kupec **Andrej Kazimov** svého syna **Alexe Kazimova** do **Gardornu**, aby jej zastupoval při obchodním jednání. **Alex** vyjel z **Mag Surty** v doprovodu několika služebných a strážců.

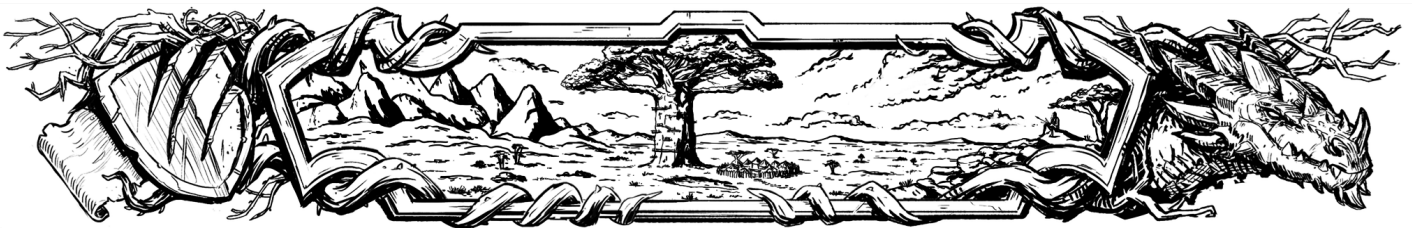
Před 3 týdny dorazil do města **Grude**. Hlavní cesta však byla neprůjezdná, neboť několik dní bez přestání přšelo a přítok do řeky **Svahamy** v **Grude** nebylo možné překonat. **Alex** se svým doprovodem nemohl čekat, až se počasí uklidní a rozhodl se jet oklikou přes divoké oblasti **Agol Zar** k nejbližšímu brodu.

Dva dny uplynuly a **Alexovi** štěstí stále nepřálo, když nocovali přepadli je **Hatyraktové**, kmen lidojedů, strážné pobili a přeživší, včetně **Alexe Kazimova**, unesli do tábora.

Když se na jednání syn **Alex Kazimov** nedostavil, začal jej otec **Andrej Kazimov** hledat. Obchodník nabídl odměnu 500 zl za nalezení jeho syna živého. Družina má zatím jediné vodítko a tím je krčma **U černého vola** v **Grude**, kde byl **Alex** naposledy viděn.

Za 2 týdny má být úplněk při kterém chtějí **Hatyraktové** probudit démona ukrytého v soše **Deesi Sang**. K tomuto rituálu hodlají obětovat zajatce.





3. PRŮBĚH DOBRODRUŽSTVÍ

KAPITOLA 1

POHŘEŠOVANÝ

PŘÍJEZD DO GRUDE

Je teplý podvečer a začíná se smrákat. Propocené postavy dorazí po dlouhém dni na cestách do Grude, menšího městečka při okraji řeky Svahamy, známého především jako obchodní křižovatka. Při řece stojí většinou dřevěné domy postavené na mohutných kůlech, tak aby odolaly záplavám. Na vyšších kopcích jsou pak kamenná sídla obchodníků a bohatých přistěhovalců. V Grude se nachází několik přivozů, které v některých měsících téměř nezastaví. Družina se protáhne rušnými uličkami městečka a vkročí do krčmy U černého vola, jednoho z lepších místních hostinců a zde začíná náš příběh.

Ukaž hráčům přílohu **Mapa regionu**.

V hospodě je živo, v sále vystupuje potulný kejklř a hraje na ukulele. Nikdo nevěnuje družině při vstupu více než letný pohled.

Hospodský **Aryx** je snědý člověk s hustými černými kudrnatými vlasy a vousy, které už začínají šedivět. Postavám nabídne jídlo, pití a nocleh. Pokud se družina bude vyptávat na **Alexe Kazimova**, sdělí jim, že jej ubytoval na jeden večer. **Kazimov** byl celý rozčilený, že nestihne důležitou schůzku kvůli tomu "zasranému počasí" a brzy z rána vyrazil směrem na sever, do divokých oblastí **Agol Zaru**, prý měl namířeno k nejbližšímu brodu přes řeku. Řeka byla několik dní díky nepřestávajícímu silnému dešti rozvodněná a nikdo se neopovážil přes ní někoho převézt. Převozníci tuto informaci potvrdí, pokud se jich družina bude vyptávat. Hospodský družinu bude varovat před divokými kmeny a zvířaty v divočině. Pokud by se o ně družina zajímala více, nebo by chtěla mapu oblasti, nasměruje je buď k místnímu lovcí **Zarkalovi** nebo za místním knězem **Williamem**.

Zarkal

barbar - hraničář



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
12(+1)	18(+4)	12(+1)	10(+0)	6(-2)

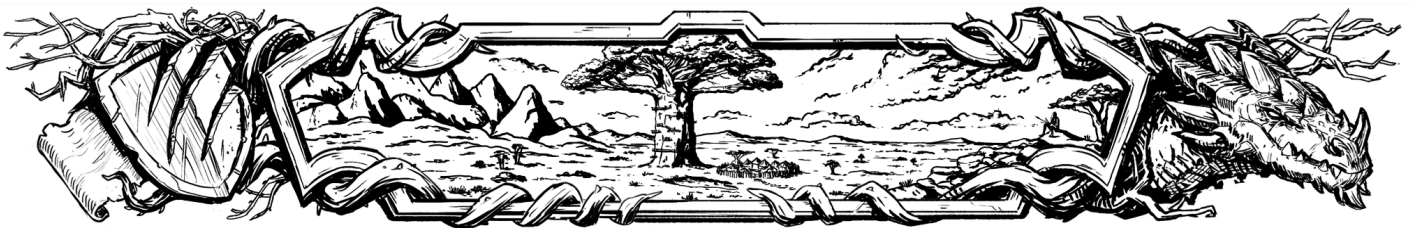
Holohlavý muž, statné snědé tělo má pokryté černým tetováním. Kolem krku má přívěsek z kostí. Oblečený je do kožených kalhot, vrchní část těla nechává odhalenou. Přes celá záda se mu táhne dlouhá jizva.

Zarkal je místní lovec a průvodce. Žije v bungalovu na kraji města, kolem domu visí kožešiny. **Zarkal** je hrdým Surtou, původním obyvatelem **Agol Zaru**, nedůvěřuje přistěhovalcům a žádnou radu jim nedá zadarmo. **Zarkal** se potuluje buď v divočině, nebo doma vydělává kůže.

Co Zarkal ví:

- ❖ Na **Alexe Kazimova** si pamatuje. Vybavuje si ho jako nafoukaného kupce, který na místní shlížel svrchu. Navštívil jej časně ráno a chtěl po něm, aby jej provedl severní oblastí. **Zarkal** odmítl, neboť mu za službu nabízel směšnou sumu. **Zarkal** později viděl, jak **Kazimova** doprovází jako průvodce mladý klučina **Angal**, syn místní rybářky. **Angala** od té doby neviděl.
- ❖ Poslední dobou se na severu potuluje velký Zelenočerný tygr, mohli se stát jeho obětí
- ❖ Oblast na severu patří divokým kmenům, některé z nich jsou lidožravé. Občas zaslechl, že někoho unesli.
- ❖ Tak 2 dny cesty na sever, poblíž kamenného menhiru, našel známky po boji, krev, kusy oděvů, boty a také zlatou sponu s vyraženým velkým K. Nejspíše zde došlo k souboji s divochy.





William Mert

člověk - klerik



SIL OBR ODO INT CHAR
7(-2) 10(+0) 10(+0) 16(+3) 14(+2)

Starší vrásčitý muž s řídkými šedivými vlasy, zpod kterých vyčnívá velká bradavice. Oblečený je do lehkého plátěného roucha. Kolem krku má přívěsek se symbolem Nebeského ducha.

William žije v menším dřevěném domku na kraji **Grude**. U domku má malý svatostánek zasvěcený Nebeskému duchu. William často navštěvuje věřící v okolí a vysedává v hospodě **U Černého vola**.

Co William ví:

- ❖ **Alexe Kazimova** potkal ten večer v hospodě **U černého vola**. Krátce spolu hovořili. William jej přesvědčoval, aby počkal než se počasí uklidní a odrazil jej od cesty na sever. **Kazimov** si však trval na svém, že se nesmí opozdit. Poté mu William požehnal na cestu a rozešli se.
- ❖ Poslední dobou cítí ze severu temnou sílu, něco zlého se tam probouzí v podzemí. Nebeský duch mu vyjevil ve snu sochu démona z pod níž proudí potoky krve, jež zaplaví **Agol Zar**. Ve své vizi však viděl jak socha pukla a proud krve se zastavil jakmile někdo kolem ni načrtl rudý kruh. Pokud družina vypátrá zdroj znepokojení, případně jej zničí, slíbí jim, že se jim Církev Nebeského ducha bohatě odmění.

CESTA NA SEVER

*Poté co se vaše kroky vydávají na sever hledat **Alexe Kazimova** zjišťujete, že v těchto končinách minulé týdny bez přestání přšelo. Stopování je tak téměř nemožné. Stezka na sever je však zřetelná.*

Krajina cestou na sever je plná mokřadů a tůní, lemovaná hustými lesy na vyvýšeninách. V okolí roste především rákos, ale občas i nějaká ta vzácná bylina. Vzduch je teplý a vlhký.

Družina může narazit na buvoly, hrochy, vodní antilopy, papoušky, pijavice i kapybary, ale stejně tak i na nebezpečné krokodýly, zelenočerné tygry a jedovaté vodní hady.

Pokud se někdo z družiny bude pokoušet stopovat, pak s úspěchem na hod Stopování (INT) vs. 7, případně hod na Postřeh (INT) s nevýhodou (postih -5) narazí na stopy velkého Zelenočerného tygra. Pokud budousstopy sledovat, svedou je ze stezky a po 10 mílích je zavedou k jeho doupěti: skalnímu převisu obklopého mangrovím. Tygr na něm bude přes den spát, v noci vyráží na lov.

Zelenočerný tygr

zvíře



SIL OBR ODO INT CHAR
18(+4) 18(+4) 16(+3) 1(-5) 9(-1)

Úroveň	4
Životy	37
Pohyblivost	45
Velikost	C
Útok	10/+2 (drápy) 9/+4 (zuby)
Obrana	ZO: 6 / OČ: 9
Schopnosti	Skok
Dovednosti	Kamufláž (10)
Zkušenosti	300

Skok

Tygr může v jednom kole přiskočit a zaútočit na tvora vzdáleného 4 až 10 sáhů daleko. K tomuto útoku má výhodu (bonus +5). Zasažený cíl si hodí na Atletika (SIL) vs 8. Neuspěje-li je na 1 kolo otřesen (ztrácí v daném kole všechny akce).





Kolem doupěte tygra se povalují kosti zvířat, převážně antilop, ale lze tam najít i kosti lidské. Hod na Znalost přírody (INT) vs. 8 odhalí, že se jedná o kosti lidské ženy, zabitě více jak před měsícem. Nic nenasvědčuje tomu, že by se **Alex Kazimov** stal obětí tygra. Pokud postavy uspějí v hodu na Postřeh (INT) vs. 10 naleznou poblíž lidské kostry 1 smaragd na koženém popruhu a kostěnou sponu ve tvaru slona.

Pokud se někde družina výrazně nezdrží, pak dorazí po 2 dnech na místo kde došlo k přepadení. Pokud o místě konfliktu mají postavy od **Zarkala informace** pak mají při jeho hledání Výhodu (bonus +5) na hod na Postřeh (INT) vs. 12. Pokud nikdo z družiny místo nenajde, pokračuje družina dál v cestě a zaútočí na ni v noci, až se utáboří lidojedi z kmene **Hatyraktů**.

V místě přepadu může najít družina do bláta zašlapané ulomené kostěné hroty šípů a cáry roztrhané látky. V křoví opodál rozseknutý měch s vyraženým K., ale žádná těla. Od místa přepadu vedou lidské stopy, případně pruh uleželého rákosu, směrem na severozápad. Šance na odhalení při hodě na Stopování (INT) vs. 10, případně hod na Postřeh (INT) s nevýhodou (postih -5). Vyšlapaná stezka se klikatí zhruba 6 mil mezi mangrovky, poté se půda zpěvní. Občas jsou kolem stezky zavěšené kostěné cetky a lapače snů. Zhruba po 10 mílích zavede stezka postavy k osadě **Hatyraktů**.

Bude-li se družina plížit po okolí, může ji odhalit hlídka, či lovci, vracející se do osady. Přímý útok na vesnici je možný, ale družina by čelila ohromné přesile. V osadě je možné zpozorovat 6 válečníků, 4 lovci, šaman, šamanka a nekromant.



KAPITOLA 2

OSADA HATYRAKTŮ

PŘÍCHOD DO OSADY

*Osada **Hatyraktů** se rozkládá na široké planině pokryté našedlou hlínou. Kromě mohutného baobabu na kraji osady, tam neroste žádný strom, jen několik větších křovisek. Baobab samotný vypadá zdravě a jeho kmen je pokreslen domorodými symboly, většinou znázorňující výjevy o síle, boji, smrti, znovuzrození a požívání lidského masa. Osada se skládá ze zhruba dvou desítek obydlí domorodců, jsou to především chatrče z rákosu nebo klacků, případně stany. Kolem osady je nízká palisáda z poskládaných pokroucených suchých větví. V osadě je poměrně živo, domorodci venku vydělávají kůže, zpracovávají ulovenou zvěř, vyrábí šípky, vaří apod. Děti si hrají. Při okraji osady jsou občas vidět osamocení ozbrojení domorodci, jak pozorují okolí. Nikdo však nevydá ani hlásku.*

Ukaž hráčům přílohu **Mapa osady**.

Zvuk: Všechny zvuky v osadě jsou tlumené, běžná mluva zní jako šepot. Některá místa jsou ovlivněna aurou ticha více, a tak si mohou postavy všimnout, pokud uspějí v hodě na Postřeh (INT) vs. 6, že intenzita aury ticha stoupá, čím víc se přibližují k **Tichému Baobabu**. Kouzelníci citliví na vichry many, kteří uspějí v hodě na Sesílání kouzel (INT) vs. 12, dokáží dokonce zaměřit neurčitý zdroj, který se nachází v podzemí pod **Tichým Baobabem**. Aura ticha má vliv i na sesílání kouzel, jež vyžaduje hlasitý projev. Pokud kouzelníka nebude slyšet, dostane k sesílání kouzel **Nevýhodu (postih -5)**.

Hatyraktové jsou domorodý kmen lidojedů, kteří se usídlili ve stínu **Tichého Baobabu**. Členové tohoto malého kmene si holí všechny vlasy i chlupy, a to ženy i muži. Nenosí žádné oblečení, celé tělo si pokrývají mixem bláta a krve. Jako zdobení používají hrozivě vypadající tetování a skarifikaci vlastních těl.





Domorodci mezi sebou komunikují posunky, neumí číst a většina nerozumí běžnému jazyku vůbec. Hráči tak budou muset být vynalézaví, pokud se pokusí komunikovat. Mohou použít posunky, kreslení apod. Pokud je to pro družinu složité, použij místo roleplaye pro ověření hod na **Znalost jazyků** (INT) vs. 10 a při úspěchu sděl informace slovně. Postavy se mohou pokusit s **Hatyraktů** obchodovat, zlato je ale nezajímá.


Vůči družině se domorodci chovají obezřetně, pozorují ji a odhadují její sílu a schopnosti, zda pro ně představují kořist nebo hrozbu. Útok na silnou družinu by mohl stát život několik válečníků, a to si malý kmen nemůže dovolit. Nestane se proto, že by **Hatyraktové** na družinu, která přátelsky navštíví osadu, zaútočili bezhlavě. To se však může změnit, pokud k tomu budou vyprovokováni nebo si začnou být jistí naprostou převahou. Družina si může všimnout, jak si domorodci mezi sebou něco sdělují a ukazují při tom na ně. Letnými pohledy zachytí mlsný pohled místního válečníka, který si brousí kudlu apod.




STŘED OSADY

Ve středu osady je v kruhu rozestavěných několik velkých kamenů, ve středu vyčnívá vystouplý kořen baobabu. Kořen je prasklý, puklina je potřísněná zaschlou krví. Kousek od kořene je vyhaslé ohniště.

První noc v osadě **Hatyraktů** bude družina svědky ošklivé popravy. Jeden z domorodců, rozzlobil kmen a jeho duchy tím, že propustil na svobodu mladou zajatou ženu s jejím dítětem. Poprava probíhá tak, že do něj střídavě členové kmene mlátí tupými zbraněmi, čímž mu lámou kosti a drtí vnitřnosti. Navíc mu odřezávají kusy masa z těla, které házejí rovnou do ohně, jelikož je to nečisté maso. A to vše probíhá, zatímco oběť žije a je udržována při vědomí kouřem z bylin.

Válečník Hatyraktů (6x) 					
barbar - válečník					
SIL	OBR	ODO	INT	CHAR	
15(+2)	14(+2)	14(+2)	6(-2)	6(-2)	
Úroveň		3			
Životy		30			
Pohyblivost		32			
Velikost		B			
Útok		10/+1 (oštěp)			
		7/+2 (tesák)			
Obrana		ZO: 2 / OČ: 6 (štít)			
Schopnosti		Bojová zuřivost			
Dovednosti		Kamufláž (4), Postřeh (3), Atletika (6)			
Zkušenosti		150			
Bojová zuřivost - pasivní					
Válečník Hatyraktů získá jeden útok navíc vždy s životy pod polovinou.					

Lovec Hatyraktů (4x) 					
barbar - hraničář					
SIL	OBR	ODO	INT	CHAR	
12(+1)	16(+3)	12(+1)	8(-1)	6(-2)	
Úroveň		3			
Životy		18			
Pohyblivost		32			
Velikost		B			
Útok		5/+2 (tesák)			
		8/+2 (luk)			
Obrana		ZO: 3 / OČ: 4			
Schopnosti		Jedový šíp			
Dovednosti		Kamufláž (6), Postřeh (3), Akrobacie (3)			
Zkušenosti		150			
Jedový šíp - pasivní					
Tvor zasažený šípem začne ihned krváčet tempem 1k6/2 životů za kolo.					





STAN ŠAMANA

Jedná se o velký stan, jeho stěny jsou popsány domorodými symboly oslavující smrt, znovuzrození a lidské oběti. Přední stěna stanu je odhalená. Uvnitř klečí šaman u ležící postavy, která sebou nekontrolovaně škube.

Zvuk: Aura ticha je zde intenzivní, zvuky ve stanu jsou značně tlumené, křik zní jako šepot.

Šaman léčí nemocného domorodce který trpí nekontrolovanými záchvaty smíchu a křečemi. Léčení praktikuje pomocí vykuřování a odvarů.

Šaman - Zelený Had je nerad rušen, přesto pokud postavy projeví zájem o vyléčení nemocného svolí, neboť má strach o šíření nemoci v osadě.

Nemocný muž se jmenuje Zraněný Buvol. Stále sebou nekontrolovatelně škube. Pokud mu postavy podají léky nebo na něj sešlou prosbu Uzdrav nemocného, dočasně potlačí účinky nemoci. Za to jim sdělí, že v poslední době ochutnal lidský mozek připravovaný na slavnost.

Co šaman ví:

- ❖ Nemocný chytil vzácnou smrtelnou nemoc Ur-Kuru z kontaminovaného lidského masa. Celá osada je proto v nebezpečí, pokud se nají stejného masa jako nemocný. Kanibalové ovšem nevěří, že by něco takového mohlo přijít od požívání posvátného masa - mozku.
- ❖ Buvol onemocněl přede dvěma dny, před tím měl za úkol připravit ve svém stanu lidský mozek, jako pokrm pro nadcházející oslavu, která se bude konat o úplňku. Nikdo jiný v poslední době neonemocněl.
- ❖ Zeptá - li se družina na **Alexe Kazimova**, poví jim, že muže tohoto popisu přivlekli válečníci před dvěma týdny. **Nyní je v baobabu spolu s ostatními zajatci.**
- ❖ Pokud družina vyléčí Buvola či zjistí zdroj nákazy, aniž by informace o nákaze rozšířila v osadě, zajistí jim audienci s náčelníkem v **Baobabu**.
- ❖ Šaman družině vysvětlí, že za aurou ticha stojí jejich **bůh v soše**. Nikdy však neřekne informace, které by mohly ohrozit osadu.

STAN STARÉ ŠAMANKY

Jedná se o menší stan, jeho stěny jsou popsány domorodými symboly oslavující smrt, znovuzrození a lidské oběti. Uvnitř sedí žena, která navléká kosti na kožený proužek a tvoří náhrdelník.

Zvuk: Aura ticha je zde intenzivní, zvuky ve stanu jsou značně tlumené, křik zní jako šepot.

Náplní dne šamanky je rituální zdobení kostí, a to většinou lidských, protože ty mají pro Hatyrakty největší význam. Vyrábí z nich šperky, zbraně, nástroje a vdechuje jim nadpřirozenou sílu. Budí dojem neškodné ženy, ale může družinu překvapit skrytou očarovanou dýkou z kostí nemluvněte, nebo postavám podstrčí jeden z prokletých **zubů cizince**. K družině se naoko chová přátelsky, ale přemýšlí jak by jim uškodila, nebo je oslabila.

Co šamanka ví:

- ❖ O úplňku bude velká oslava, nabádá postavy, aby se zdrželi na hostinu.
- ❖ Nabídne družině **prokleté zuby cizince**, každému jeden, s tím, že se jedná o talisman, který je ochrání před zlými duchy. Pokud je postavy nepřijmou, pošle později nějaké děti, které se jim zuby pokusí nenápadně podstrčit.
- ❖ Pokud se družina bude ptát na **Alexe Kazimova**, pak jim řekne, že před dvěma týdny muže, kterého popisují přivlekli válečníci kmene, nyní je v baobabu spolu s ostatními zajatci. Při zmínce o něm si odplivne, prý bude potrestán za to co udělal. Spálil posvátný symbol u cesty (dřevěnou sochu s lidskými ostatky).

Prokletý zub cizince - předmět

Násilím vytrhnutý zub přistěhovalce, kterému byly zpívány prokleté písně a nyní nosí smůlu majiteli. Kletba: vypravěč může až 3× denně změnit hráčův hod na útok, dovednost nebo past přidáním Nevýhody (postihu -5). S tím, že popíše situaci tak, že měla postava smůlu. Prokletí nepůsobí na původního majitele zubu a tvůrce kletby.





Šaman - Zelený Had

barbar - pán zvířat



SIL OBR ODO INT CHAR
12(+1) 15(+2) 12(+1) 15(+2) 8(-1)

Úroveň	6
Životy	36
Pohyblivost	32
Velikost	B
Útok	4/+2 (dýka)
Obrana	ZO: 2 / OČ: 3
Schopnosti	Magie zvířat (PPZ) Magie přírody (PPZ) Proměna v hada
Dovednosti	Postřeh (7), Vůle (5)
Zkušenosti	300

Holohlavý muž středního věku, pod ústy má tetování ve tvaru dvou hadích jedových zubů. Na zádech mu tetování pokračuje a symbolizuje zkrouceného hada.

Úder varování

Forma mentálního útoku, kterým šaman způsobuje psychický otřes za 1k10 životů.

Proměna v hada

Šaman se během půl kola promění ve 3 sáhy dlouhou mambu zelenou. Počet životů mu zůstává, Obrana mu zůstane stejná, jen k hodu na obranu získá výhodu (bonus +5). Místo běžného útoku se bude snažit oběť kousnout a otrávit. Bránit se dá pouze hodem na Reflex (OBR) vs. 6. Při úspěchu se postav útoku vyhnula. Při neúspěchu je otrávena a každé kolo je zraněna za 1k6/2 životů. Otrava trvá 10 kol.

Šamanka - Velká Žabice

barbar - druid



SIL OBR ODO INT CHAR
7(-2) 14(+2) 11(+0) 16(+3) 10(+0)

Úroveň	6
Životy	31
Pohyblivost	32
Velikost	B
Útok	6/+3 (kost. dýka)2x
Obrana	ZO: 2 / OČ: 3
Schopnosti	Magie přírody (PPZ) Zapletení (PPP) Kostěná dýka
Dovednosti	Postřeh (6), Vůle (7)
Zkušenosti	300

Holohlavá stařena, na těle má značné množství kostěných cetek a šperků: piercing nebo náušnice či přívěsky.

Úder varování

Forma mentálního útoku, kterým šamanka způsobuje psychický otřes za 1k10 životů.

Zapletení

Ze země šlehají kořeny, které polapí vše v poloměru 4 sáhů. Cíle musí uspět v hodu Atletika (SIL) vs. 10 jinak nemohou provádět pohybové akce a pokud na ně někdo útočí do zad, má Výhodu (bonus +5) na útok. Ověřovací hod k vyproštění je možné provádět každé kolo boje. Kořeny povadnou a opadnou k zemi po třech kolech.

Kostěná dýka

Dýka je nasycená krvavou magií. Při zásahu odčerpává navíc zranění 1k10 životů a za 1/2 způsobeného zranění vyléčí šamanku.





CHATRČ NEKROMANTA

Menší chatrč postavená z nasbíraného dřeva a rákosu. Zvenčí je vyzdobená zvířecími a lidskými lebkami a kostmi. Uvnitř je jen jedna místnost, jednu ze stěn uvnitř tvoří vyskládané lidské lebky. V jednom rohu visí plášť sešitý z lidských tváří.

Tato chatrč patří nekromantovi, který sbírá lebky zabitých nepřátel i členů kmene, a dokáže si s nimi „povídat“. Lebky jsou prosyceny temnou magií a některé jsou stálr při vědomí. Lebky domorodců budou chtít varovat nekromanta (klapáním zubů, padáním na zem a kutálením se ven z chatrče), zatímco lebky zabitých mohou družině pomoci. Lebky dokáží navázat telepatický kontakt s osobou, která jim hledí do očních důlků.

Mezi lebkami se nachází lebka **Beldona** - kněze Nebeského ducha. Lebka je oproti ostatním značně ohořelá a na čele má vyrytý symbol nebeského ducha. Beldon má znalosti exorcismu, modliteb a rituálů. Navede družinu k vyhledání jeho knihy v malém skladě v baobabu a bude družinu nabádat k vyhnání démona Deesi Sang v ukrytého v soše. Také družinu informuje, že pravé jméno démonky je „Desaksang“. Lebka kněze s družinou bude chtít cestovat, požádá o odnesení do nejbližšího chrámu a pohřbení.

Nekromant - Třetí Oko nebude chtít družinu do své chatrče pustit, možná si je vědom, že někteří duchové, které drží proti jejich vůli, by mohli postavám prozradit nějaké jeho tajemství. Velice však touží po bylině **Umate** ze dna jezera poblíž baobabu. Pokud mu družina bylinu přinese, bude nadšený a pustí je i do své chatrče. Nekromant samozřejmě opomene zmínit, že v jezeře číhá obrovský vodní had **Awanyara**.

Co nekromant ví:

- ❖ Pokud se jej družina bude ptát na **Alexe Kazimova**, tak jim sdělí, že jej viděl jak jej odvedli do baobabu a už se těší až si jej přidá do své kolekce.
- ❖ Pokud mu družina přinese bylinu **Umate**, přislíbí jim, že dostane do **Tichého baobabu**. Zná prý válečníka, který bude ochoten je doprovodit až k náčelníkovi.

Lidský plášť - předmět

Odporný pytlovitý plášť ušitý z různých velikých ústřížků lidských kůží. Jsou na něm vidět různé odstíny, prsty, obličej bez očí s vyděšenou grimasou a mnoho dalších nepříjemných detailů. Pro plné využití je nutné aby si nositel odřízl kus své kůže a přišil jej k plášti. Po nasazení pak může změnit svou podobu na kohokoliv, jehož kůže je součástí pláště. Změna není iluze, ale reálná změna podoby. Nevýhodou je, že po celou dobu proměny nemůžete mluvit. Postava může plášť kdykoliv odložit a tím zrušit i proměnu.



OBYDLÍ DALŠÍCH HATYRAKTŮ

Jsou to především jednoduché chatrče z rákosu nebo klacků, případně menší stany.

V obydlích žijí rodiny domorodců s dětmi:

- ❖ Uvnitř stanu chatrče sedí v kruhu plačící a nařikající početná rodina. V jejím středu je mrtvola starého muže, jejich otce. Takto nad ním budou nařikat po dobu jednoho dne a noci, následně jej rozkrájí, opečou a pohostí jím celou osadu, aby jeho duše žila dál s celým kmenem.
- ❖ V této chatrči leží na zemi zbědovaný člen kmene. Prozradil bojovníky kmene při lovu lidí kvůli své nešikovnosti, když čekali v záloze. Tak byl ošklivě zmlácen a nyní nesmí jíst žádné maso, obzvláště to lidské. Takže jí pouze zeleninu a zároveň smí pít jen krev a moč, aby očistil své tělo od slabosti a svého prohřešku.





Nekromant - Třetí Oko

barbar - nekromant

SIL OBR ODO INT CHAR
10(0) 12(+1) 12(+1) 16(+3) 12(+1)

Úroveň 6
Životy 36
Pohyblivost 32
Velikost B
Útok 2/+1 (nekr. dýka)
Obrana ZO: 1 / OČ: 2
Schopnosti Vitální magie (PPZ)
Přivolání ducha
Dovednosti Postřeh (8),
Vůle (6)
Zkušenosti 400

Holohlavý muž, na tváři má vytetovanou lebku a na těle má vytetovanou lidskou kostru.

Pokud by byl nekromant zabit, vrátí ho po jednom dni jeho nekromantova dýka zpět k životu. Toto může učinit jen 1× za měsíc.

Dotek upíra

Pokud nekromant zraní postavu svou dýkou, vysaje z ní 1k6 životů a polovinu z nich si sám vyléčí.

Pouto života

Nekromant propojí svou životní sílu s životní silou nejsilnějšího spojence na bojišti. Zranění, které cíl utrpí se rozdělí se mezi něj a nekromanta. Pokud cíl upadne do bezvědomí, upadne do něj i nekromant a kouzlo se přeruší. Nekromant se na Pouto života musí celou dobu soustředit.

Přivolání ducha

Nekromant si může k jako dlouhou akci jednou za 5 kol na pomoc **přivolat ducha** ukrytého v lebkách.

Duch

nehmotný nemrtvý

SIL OBR ODO INT CHAR
- 18(+4) - 8(-1) 11(0)

Úroveň 4
Životy 29
Pohyblivost 40 (levitace)
Velikost B
Útok 4/+0 (dotek)
Obrana ZO: 8 / OČ: 8
Schopnosti Útok skrz zbroj
Vysátí úrovně
Posednutí
Imunita jed, nemagické zbraně,
oheň, ovlivnění mysli,
krvácení, zkamenění
Slabina svččené zbraně, stříbro
Zkušenosti 700

Mlžná postava mrtvého muže s tváří bez očí a znepokojivě zdeformovaným obličejem i končetinami. Blábolí o svých vzpomínkách. Jen co se zjeví, sápe se po vás svými dlouhými prsty.

Útok skrz zbroj - pasivní

Útoky duchů nedokáže zastavit žádná nemagická zbraň ani zbroj. Úspěšný zásah způsobí oběti křečovitou bolest a na místě kontaktu bledou jizvu.

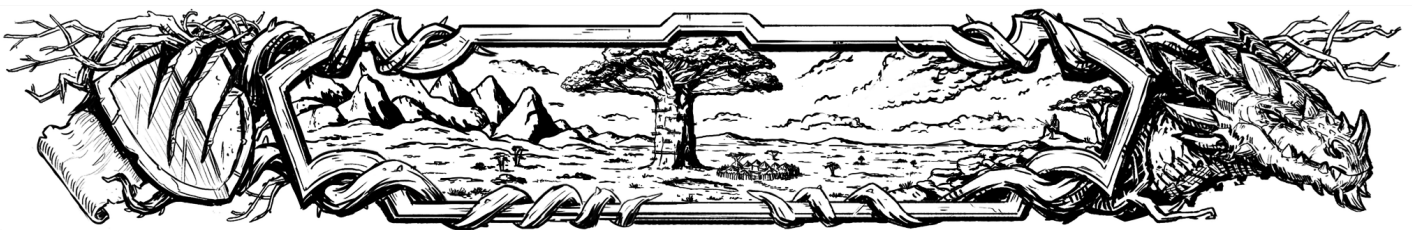
Vysátí úrovně

Pokud duch zraní protivníka obsahuje mu 1 úroveň. Vlasy oběti zšediví. Pokud by úroveň postavy klesla na 0, umírá. Pokud je duch zabit, úrovně se vrátí. V opačném případě postupuj dle mechaniky v PPZ PJ str 56.

Posednutí

Duch posedne předmět, kterým pak pohybuje jak to předmět umožní. Trvá 1 kolo a u nemagických předmětů je posednutí automaticky úspěšné.





JEZERO

Na severovýchodě od baobabu se rozkládá velké jezero, obklopené z severní strany rozsáhlým močálem.

Jezero slouží jako zásobárna vody pro místní osadu, je poměrně hluboké a podzemní řekou propojené s Tichým Baobabem, tudíž představuje alternativní cestu dovnitř. Není však bez rizika. V jezeře přebývá obrovský vodní had **Awanyara**.

Awanyara má své hnízdo těsně nad vodní hladinou v tůni pod kořeny Tichého Baobabu. V hnízdě má momentálně snesená dvě vejce, která bude zuřivě bránit, pokud by na to přišlo.

Do velkého venkovního jezera proplouvá skrz tunel, ve kterém proudí podzemní řeka. Postavy se tímto tunelem mohou také pokusit proplavat, vyžaduje to však zdatného plavce, který zadrží dech na extrémně dlouhou dobu. Postava, která se o to pokusí si hodí na Plavání (SIL) vs. 12, v opačném případě se začíná topit.

Topící se postava ztrácí $Xk6$ životů v každém kole, kde X je počet kol, po které se postava topí. Pokud se plavec podaří vytáhnout v bezvědomí z vody, je možné postavu zachránit. Zachránce musí uspět v hodu na První pomoc (OBR) vs. 8, do pěti minut, jinak svého kolegu navždy ztratí.

Awanyara má s kanibaly křehké spojení v tom, že je nenapadá, dokud mu sem tam hodí nějakou lidskou obětí. Ale není nadšený z toho, že v jezeře domorodci našli jeho sídlo. Přesunout se však nemůže, jelikož vejce jsou příliš křehká.

Tento obrovský vodní had dokáže bez problémů pozřít stepního pantera i celého člověka. Loví tak, že číhá pod vodou na kořist, kterou vycítí pomocí svých vrozených telepatických schopností. Proto preferuje inteligentní oběti, jelikož jejich myšlenky jsou lépe slyšet; zvířat si kvůli tomu občas ani nevšimne.

Když zjistí, že je kořist nablízku, začne jí pomalu vnučovat myšlenky na žízeň, bude imitovat volání o pomoc, nebo k ní bude přímo telepaticky promlouvat, aby ji přilákal k vodě. Tam si počká pod hladinou, dokud se oběť nepřiblíží, a pak na ni bleskově zaútočí, obmotá ji svým velkým tělem a stáhne pod vodu. Následně jí za pomoci drcení vytlačí všechny vzduch z plic a nechá ji utopit.

Na dně jezera rostou vzácné magické byliny **Umate**, které při správné přípravě dokáží posunout po dobu jedné směny hranici smrti tvora o dvojnásobek.





Awanyara magické zvíře



SIL OBR ODO INT CHAR
20(+5) 18(+4) 20(+5) 12(+1) 14(+2)

Úroveň: 6
Životy: 90
Pohyblivost: 50
Velikost: D
Útok: 14/+2 (zuby)
Obrana: ZO: 8 / OČ: 10
Slabina: chlad
Rezistence: jed
Imunita: ovlivnění mysli
Dovednosti: Kamufláž (10)
Vůle (10)
Atletika (12)
Postřeh (8)
Schopnosti: Vábení,
Topení,
Mimikry,
Předvídání
Zkušenosti: 1000

Awanyara je obrovský vodní had, dlouhý 8 sáhů. Tělo má pokryté tvrdými tmavě modrými šupinami. Málokdo viděl její skutečnou hlavu, neboť obětem vsugeruje, že hledí sami na sebe.

Předvídání (pasivní)

Awanyara dokáže číst myšlenky oběti, a získá **Výhodu** (bonus +5) k útokům a obranám vůči tvorovi, který podlehl jejím Mimikrám nebo Vábení..

Vábení

Awanyara umí telepaticky promlouvat k inteligentním tvorům do 50 sáhů. Touto schopností dokáže oběti vsugerovat pocit žízně. Vybraný tvor si hodí na ověření Vůle (CHAR) vs. 10, pokud neuspěje, vydá se jako omámený směrem k vodě, aby uhasil svou žížeň. Tuto schopnost může použít 1x za směnu.

Mimikry

Awanyara oběti vsugeruje její vlastní obličej namísto svého hadího. Pokud pak postava hledí na vodní hladinu, myslí si že vidí svůj vlastní odraz. Takto lze ovlivnit najednou jen jednoho tvora.

Topení

Awanyara omotá vybraného tvora a pokusí se jej stáhnout pod hladinu. Omotaný tvor si může každé kolo hodit na Atletika (SIL) vs. 12, pokud neuspěje je uvězněn a ze sevření se nedostal. Pokud uspěje, pak se osvobodil. Postava, která je omotaná a Awanyara ji stáhla pod vodu se začne topit (viz topící se postava výše). Awanyara pustí svou oběť také v případě, že je zraněna během 1 kola za více než 20 životů.

KAPITOLA 3

TICHÝ BAOBAB

Zvuk: Uvnitř **Baobabu** nic nevydává zvuk. Hráči by se tedy v rámci roleplay neměli mezi sebou slovně radit. Pokud umí jejich postavy číst a psát, mohou si předávat např. písemné vzkazy.

Baobab je vysoký zhruba 30 sáhů. Uprostřed baobabu je vysekaný žebřík, který slouží k přesunu mezi patry. Místnosti se nenachází přímo naproti sobě, ale vedou k nim krátké vydlabané tunely. Do stěn baobabu jsou vyražené malé otvory sloužící jako větrání a slabý zdroj světla. V noci si domorodci svítí pochodněmi.

Ukaž hráčům přílohu **Mapa baobabu**, zakryj ji papírem a postupně odkrývej patra, které družina prozkoumává.

V každém patře má družina možnost jít nalevo, napravo nebo pokračovat po žebříku níže.





STRÁŽNÍ VĚŽ

Strážní věž se nachází na vrcholku Tichého Baobabu a je jediným známým vstupem dovnitř. Strážní věž je zdobena lebkami ulovených zvířat a lidí.

Na strážní věži hlídkují dva válečníci kmene Hatyraktů, kteří mají nahoře vytažené provazy s uzly, bez kterých není šplh nahoru zrovna jednoduchý, obzvláště pro netréované lezce. Tyto provazy spustí na signál dolů. Postavy, které se pokusí na vrchol **Tichého Baobabu** vylézt po provaze, si hodí na **Atletika (SIL)** vs. 5. Postavy, které se to pokusí zvládnout po stěně baobabu bez provazů, si hodí na **Atletika (SIL)** vs. 12.

V případě neúspěchu při lezení postava padá a ošklivě se při snaze zachránit se zraní za 3k6 životů.

Strážní nechtějí družinu do **Tichého Baobabu** pustit, pokud nebude mít požehnání od **Šamana - Zeleného Hada** nebo nenajde jiný způsob jak je přesvědčit.

Druhým alternativním vchodem do **Tichého Baobabu** je proplavání skrz tunel z jezera.

SPACÍ MÍSTNOST NÁČELNÍKA KMENE

Místnost vystlaná mnoha kůžemi a dekami (na plátku vlevo) obvykle v ní odpočívá náčelník kmene ve společnosti několika otrokyň. Stěny jsou pomalovány magickými symboly, které mají chránit spící a pomoci na svět dalším silným válečníkům.

Magickým symbolům na stěně zde výrazně dominuje níže nakreslený kruh. Ten je vypleten i jako lapač snů a lze ho najít i na dalších místech v baobabu. Kruh představuje jméno a podstatu démona ukrytého pod tichým baobabem. Bude k nalezení i v **Chrámě Bohyně** a jako tetování či skarifikace sem tam i na tělech válečníků. Tento kruh, pokud bude nakreslen dobrovolně darovanou krví při provádění exorcismu **Deesi Sang**, může družině pomoci ji oslabit.

Náčelník - Bhayanet se obvykle přes den bude nacházet v této místnosti ve společnosti několika ženských zajatkyň. V noci zde bude spát ve společnosti kněžky **Yaraky**. Postavy si bude poměřovat pohledem a odhadovat jejich sílu a úmysly.

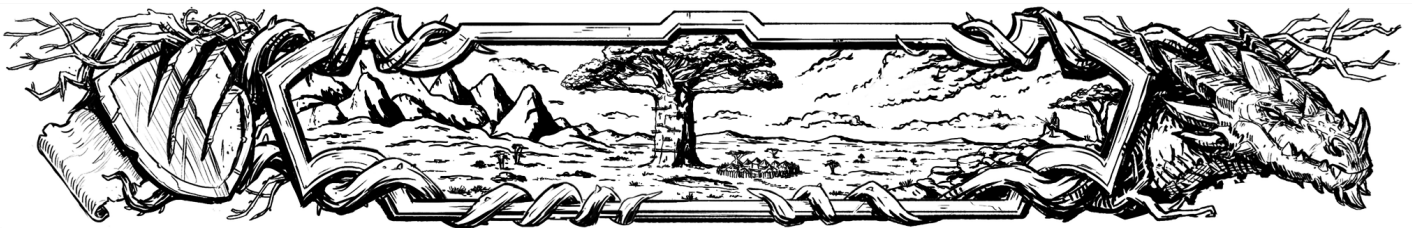
Pokud dojde k boji je náčelník ochoten se vzdát, kdyby viděl, že nemá proti družině šanci, a jde mu o život. Zajatkyně se v boji přidávají na jeho stranu.

Jeho motivace: Bojí se, že přijde o své místo náčelníka, proto chce chce kněžku **Yarace** udělat dítě, aby ji pak mohl nechat obětovat a ona tak nepřebrala vládu nad kmenem. Mimo to chce mít pohlavní styk s co nejvíce ženami, aby rozšířil své sémě.

Co náčelník ví:

- ❖ Pokud se družina bude ptát na **Kazimova**, pak jim sdělí, že všichni mužští zajatci pracují u kořenů **Tichého Baobabu**. Kopou tam na příkaz kněžky sochu **Deesi Sang**. Pokud mu družina přivede nové zajatkyně nebo kněžka **Yaraka** otěhotní, je ochoten někoho vydat.
- ❖ Dále je ochoten poskytnout jiné informace, které neohrozí jej ani kmen.





Náčelník - Bhayanet

barbar - berserker



SIL OBR ODO INT CHAR
18(+4) 14(+2) 16(+3) 9(-1) 9(-1)

Úroveň 6
Životy 76
Pohyblivost 32
Velikost B
Útok 10/+2 (tesák) 2x
Obrana ZO: 2 / OČ: 5
Schopnosti Lamač kostí
Dovednosti Postřeh (4),
Vůle (4)
Zkušenosti 500

Mohutný muž, na kterém je vidět, že si prošel mnoha boji, zároveň ale nestrádá. Takže i když je obalen tukem, stále je vidět, že v jeho svalech dřímá síla draka a mrštnost hada. Bhayanet se může vyzbrojit stehenními zvučnými palicemi v rohu místnosti.

Lamač kostí (dlouhá akce)

Bhayanet bleskurychle popadne ruku protivníka a snaží se ji vykloubit. Pokud hráč nepřehodí Atletika (SIL) vs. 8, je zraněn za 1k6 životů a zmrzačen dokud není ošetřen - má **Nevýhodu** (postih -5) k akcím, se zmrzačenou končetinou.

Stehenní zvučné palice - zbraň

V rohu místnosti se nachází dvě velké kostěné palice. Tyto velké stehenní orčí kosti jsou zdobené po celé délce a obvodu hrubými škrábanci. Po důkladném prozkoumání je možné zjistit, že jde o zapsané zvuky a tóny. Na každé je zapsána jedna píseň. Tyto písně, nemají žádná slova, jen hrdelní zvuky, mručení a bučení. Palice vydávají svou „píseň“ pokud je jimi mláceno do živého tvora. První palice vydává píseň, jež všem nepřátelům v dosahu 2 sáhů vžene syrový strach do duše - Nevýhodu (postih -5) k příští akci. Druhá palice vydává píseň, jež všem spolubojovníkům v dosahu 2 sáhů dodá zvířecí zuřivost a bestialitu - Výhodu (postih +5) k příštímu útoku.

Stehenní zvučná palice má statistiky:

ÚČ: 5, Zranění +4, OČ: 2, váží 1,5 kilo

Vysvětlení tradic:

Pouze náčelník kmene má právo plodit potomky, a to jen za dohledu šamanky a požehnání „bohyně“. Využívá k tomu většinou zajaté otrokyně, které jsou rituálně popraveny, jakmile přivedou na svět potomka a již není potřeba jejich mléko. Děti jsou pak vykoupány v jejich krvi a mrtvá rodička je sněžena, aby dítě převzalo i zbytek její síly. Hatyraktové věří, že když se narodí dítě, vezme si část duše i síly své matky, a aby z něj vyrostl silný jedinec, musí proces dokončit. Proto válečnice nemají děti až do doby, kdy cítí, že síla jejich těla upadá věkem a je na čase ji předat.

SPACÍ MÍSTNOST OSTATNÍCH

Místnost vystlaná mnoha kůžemi a dekami, ve stěnách baobabu jsou vydlabaná lůžka (na plátku vpravo). Na zemi sedí několik nahých žen ve zbědovaném stavu.

V této místnosti spávají válečníci společně se zajatými ženami. V noci spí v místnosti až 5 **elitních válečníků Hatyraktů**. Přes den jsou zde jen otrokyně (taktéž oholené a bez oblečení). Jsou až šílené z toho, co zde zažily. Jsou ve zbědovaném stavu, často není ani poznat, že jsou to zajatkyne a ne členky kmene. Některé se snaží svým věznilům zavděčit, aby nebyly zabity.





Pokud družina zajatkyně uklidní může od nich získat nějaké informace. Pokud ale družina nebude přesvědčivá, mohou se zajatkyňe snažit z místnosti utéct a varovat před družinou domorodce.

Co zajatkyňe ví:

- ❖ Všichni mužští zajatci pracují a spí u kořenů. Vykopávají tam nějakou sochu.
- ❖ Domorodci mluví o velké oslavě, která se má konat za několik dní (o úplňku, dva týdny od začátku dobrodružství).
- ❖ Jakmile zajatkyňe otěhotní, odvedou ji do vesnice, poté už ji nikdy neuvidí.
- ❖ Velký symbol na zdi ve spací místnosti náčelníka, případně symbol na lapači snů v této místnosti je pro domorodce důležitý.
- ❖ Dále mohou popsat místní zvyky.
- ❖ Jedna ze zajatkyň se pokusí utéct a varovat kanibaly před družinou.

SHĹAD MASA

Tato místnost páchne krví, smrtí a utrpením. Ze stropu visí části lidských těl. Nábytek a ozdoby jsou tvořeny z kostí a dalších lidských částí. Uprostřed místnosti je menší mosazný kotlík. Na jedné stěně je připíchnuté cosi, co vypadá zdánlivě jako člověk sešitý z různých těl.



V této místnosti sídlí **Kasai**, kuchař kmene. Miluje svou práci až tak, že v této místnosti dokonce spí. Pokud postavy Kasaie napadnou, Kasai animuje části lidských těl pověšené okolo a povolá do boje abominaci připíchnutou u stěny místnosti. Jakmile je Kasai zabit, vše se bezvládně sesune k zemi. Postavy upoutá na stole položený kotlík, který má na sobě vyryté zvláštní znaky, jedná se o **Kotlík odpovědí**. Vedle kotlíku je nakrájený mozek.

Kuchařova motivace

Přežít a žít v pohodlí, tvořit umělecká díla z lidí a jejich pozůstatků, ochutnat elfa a dokončit svou abominaci a vytvořit z ní oživlou ženu.

Na kmene kuchařovi nezáleží. Potají prodává nekromantům vnitřnosti, žlučové kameny a mnoho dalšího jako rituální komponenty. Jako jediný z osady chápe koncept peněz (a jeden nadtý váček má u sebe skrytý), a tak je i ochotný se nechat uplatit či s cizinci obchodovat.

Co Kasai ví:

- ❖ Pokud se družina bude ptát na Kazimova, sdělí jim, že zatím takto vypadajícího člověka nezabil.
- ❖ Pokud se družina bude ptát na démona, či rituál, pak jim za menší sumu zlata řekne, že Deesi Sang vyžaduje krvavé oběti, ale vždy musí být násilné a nedobrovolné. Kasai si živě pamatuje, že když se jednou dobrovolně obětoval válečník kmene, všichni ztratili na den schopnosti od bohyně. Proto to již nikdy nedělají.
- ❖ Pokud člen družiny prokáže že ovládá také krvavou magii, Kasai mu ukáže co umí jeho Kotlík odpovědí.

Kotlík odpovědí - předmět

Uprostřed místnosti se nachází Kotlík odpovědí. Pokud v tomto kotlíku uvaříte mozek a pokrm sníte, můžete v myšlenkách zkonzumovaného najít odpovědi na některé vaše otázky.

Takto se dají zjišťovat informace nejen z lidí, ale i ze zvířat. V jejich vzpomínkách je však obtížné se vyznat, jelikož jejich vnímání světa je od našeho velice rozdílné.



Kuchař - Hasai

barbar - nekromant



SIL OBR ODO INT CHAR
14(+2) 14(+2) 16(+3) 14(+2) 9(-1)

Úroveň	6
Životy	48
Pohyblivost	32
Velikost	B
Útok	8/+3 (sekáček)
Obrana	ZO: 2 / OČ: 3
Schopnosti	Vitální magie (PPZ) Animace
Dovednosti	Postřeh (6), Vůle (4), Sesílání kouzel (10)
Zkušenosti	400

Vyhublý nahý muž s propadlými zlíma očima, který má celé tělo zdobené jizvami a různými kostěnými ozdobami zabodanými v kůži. Vždy má v ruce velký řeznický sekáček z černé dračí kosti s kvalitně udržovaným ostrím.

Animace

Kuchař pochytil drobné nekromantické schopnosti, proto když je napaden v jeho řeznictví, zaútočí na družinu každé kolo i části lidských těl, které jsou všude okolo. A tak se mohou střeva rozvěšená po stěnách omotat postavě kolem krku, useknutá hlava se jim zakousne do nohy, či je chytí paže volně se sušící v prostoru. Všechny postavy v řeznictví si házejí na začátku každého kola na ověření Atletika (SIL) vs 6. Neuspějí-li v hodu, mají důsledkem těchto nepříjemností pro příští akci Nevýhodu (postih -5).

Dotek upíra

Pokud kuchař zraní postavu svým sekáčkem, vysaje z ní 1k6 životů a polovinu z nich si sám vyléčí.

Abominace

masový golem



SIL OBR ODO INT CHAR
14(+2) 6(-2) 20(+5) 2(+4) 5(-3)

Úroveň	4
Životy	36
Pohyblivost	15
Velikost	B
Útok	8/+2 (pařáty) 2x
Obrana	ZO: 1 / OČ: 1
Schopnosti	Obludnost, Nezdolnost
Imunita	jed, krvácení, ovlivnění mysli
Slabina	svěcené zranění, stříbro
Zkušenosti	250

Nechutná abominace složená z částí lidských těl a vnitřností srostlých do sebe, ve tvaru vzdáleně připomínající lidskou ženu.

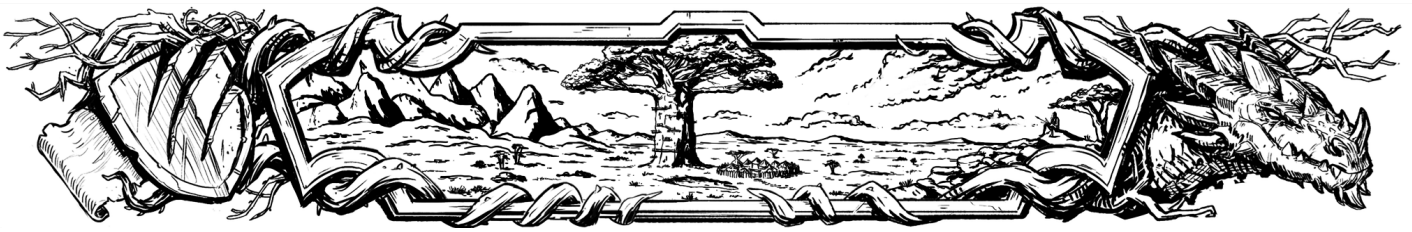
Obludnost

Kdokoliv pohlédne na abominaci ze vzdálenosti do 5 sáhů, musí uspět v ověření Vůle (CHAR) vs. 5, nebo ho na 1 kolo paralyzuje strach a znechucení.

Nezdolnost

Pokud abominace ztratí všechny životy, stále nemusí být zabita. Jakmile její životy jsou rovné nebo menší než 0, hází si na ověření své Odolnosti proti útokem způsobenému zranění. Pokud uspěje, neumírá, ale pokračuje v boji i s životy pod nulou. Toto se opakuje dokud v ověřovacím hodu neselže, nebo neklesnou její životy pod -36.





CHRÁM BOHYNĚ

Stěny místnosti jsou pomalované magickými symboly, sem tam jsou na zdi zavěšené zbraně a štíty, na konci místnosti je svatostánek bohyně Deesi Sang. Na podstavci vedle je položena lebka popsaná runovými škrábcanci. V místnosti je několik domorodců včetně kněžky bohyně.

Zvuk: Všechny zvuky na tomto místě jsou tlumené, nic není slyšet, ať postavy vydají jakýkoliv zvuk. V hlavě postavy slyší opakovaně slovo „Desaksang“. To je pravé jméno démona pod **Baobabem**. Tento démon začne po chvíli k postavám telepaticky promlouvat a svádět je na svou stranu. Pokud bude družina na jeho nabídky reagovat nepřátelsky, přivolá do chrámu elitní válečníky a kněžku.

Místnost se na plánu nachází vpravo uprostřed. Je zde svatostánek bohyně **Deesi Sang**, kde se pořádají mše a rituální oběti, válečníci sem chodí prosit o dary bohyně a zuřivost v boji (větší náboženské události se pořádají venku, aby se jich mohli zúčastnit všichni válečníci). Na tomto místě mohou s bohyní komunikovat všichni válečníci kmene. Skoro vždy je zde alespoň někdo, kdo se modlí, a téměř celý den tu bývá kněžka **Yaraka**. Zbraně a štíty na zdi jsou lehce magické (mohou být např. očarovány krvavým ostřím nebo Lapačem duší). Očarování trvá, dokud není zničena socha **Deesi Sang**.

Kněžka **Yaraka** není agresivní, družinu však vyděsí, že jí ze trupu vyrůstají 2 páry rukou. Jedny lidské a druhé tmavé s dlouhými pařáty, jako by patřily nějaké temné bytosti.

Kněžka se bude přes den nacházet v chrámu ve společnosti dvou elitních válečníků. Někdy může přímo dohlížet na to, jak probíhá vykopávání sochy **Deesi Sang** mezi kořeny. V noci spí spolu s náčelníkem v jeho **spací místnosti**. **Yaraka** umí obousměrnou telepatii, musí však toho s kým se chce bavit vidět, a je tak díky tomu jediným člověkem v baobabu se kterým se dá vést „normální“ konverzace.

Motivace kněžky

Kněžka chce zabít všechny přistěhovalce do **Agol Zaru** a stejně tak všechny, co s nimi jsou za dobře. Dosáhnout toho, aby bohyně **Deesi Sang** byla patronkou **Agol Zaru** a ona její hlavní kněžkou.

Co kněžka ví:

- ❖ Pokud se jí družina bude vyptávat na **Kazimova**, pak jim řekne, že takový muž pracuje u posvátné sochy bohyně, doslechla se však, že zneuctil a spálil svatou sochu a chce aby za to trpěl. Nehodlá jej v žádném případě vydat.
- ❖ Pokud se jí družina bude ptát na nadcházející rituál, pak se je bude snažit přesvědčit o správnosti jejího jednání, o síle mocné **Deesi Sang**, která obživne a utopí nepřátele v jejich krvi. Její víra v bohyni je neochvějná. Družině neřekne nic, co by mohlo bohyni, nebo rituál ohrozit.
- ❖ Dále má informace snad o každém členovi kmene **Hatyraktů**. Tyto informace získala díky **lebce duší**. Nebude mít však touhu se o ně dobrovolně podělit.

Lebka duše - předmět

V místnosti se nachází vyleštěná a runovými škrábcanci zdobená lidská lebka. Pokud do míst, kde byl původně mozek, vložíte část něčeho těla (vlasy, vytržené nehty nebo třeba oko či prst) a uchopíte lebku oběma rukama, můžete využít jejich schopností. A to je možnost vidět skrz oči toho, komu patří obětiny, a pokud byly dostatečně silné, je možné i mluvit skrz jeho ústa a slyšet skrz jeho uši. Některé **Lebky duší** prý dokázali ovládat celou osobu, ale je jich velmi málo a pro fungování již potřebují mocné krvavé rituály s živou obětí.





Kněžka - Yaraka

barbar klerik

SIL OBR ODO INT CHAR
14(+2) 14(+2) 12(+1) 16(+3) 12(+1)

Úroveň 7
Životy 48
Pohyblivost 32
Velikost B
Útok 8/+3 (pařáty) 2x
Obrana ZO: 2 / OČ: 4
Schopnosti Vrchní šaman
Démonické pařáty
Dva páry rukou
Telepatie
Dovednosti postřeh (8),
vůle (10),
sesílání (8)
Zkušenosti 400

Žena s černýma očima bez bělma s vypracovanou atletickou postavou, její ruce jsou temné, démonické pařáty. Z Ramenou jí vyrůstá druhý pár rukou k obrazu její bohyně.

Telepatie (pasivní)

I přes silnou auru ticha v baobabu je Yaraka schopná komunikovat, zvládá totiž oboustrannou telepatii.

Vrchní šaman (pasivní)

Yaraka ovládá kromě klerických proseb i kouzla vitální magie, a magie přírody. V jednom kole však dokáže seslat jen jednu prosbu či kouzlo.

Dva páry rukou (pasivní)

Yaraka dokáže v jednom kole útočit, bránit se démonickými pařáty a zároveň kouzlit.

Démonické pařáty

Útoky démonickými pařáty kněžky způsobují nepřírozené krvácení za 2 životy za kolo. Při opakovaném zásahu se krvácivé zranění sčítá.



Zesil zranění

Pokud kněžka v tomto kole někoho zraní, bude toto zranění dvojnásobné.

Úder varování

Forma mentálního útoku, kterým kněžka způsobuje psychický otřes za 1k10 životů.

Dotek upíra

Pokud kuchař zraní postavu svým sekáčkem, vysaje z ní 1k6 životů a polovinu z nich si sám vyléčí.

Zapletení

Ze země šlehají kořeny, které polapí vše v poloměru 4 sáhů. Cíle musí uspět v hodu Atletika (SIL) vs. 10 jinak nemohou provádět pohybové akce a pokud na ně někdo útočí do zad, má Výhodu (bonus +5) na útok. Ověřovací hod k vyproštění je možné provádět každé kolo boje. Kořeny povadnou a opadnou po třech kolech.



Elitní válečník

barbar - válečník



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
16(+3)	16(+3)	15(+2)	8(-2)	7(-2)

Úroveň	4
Životy	44
Pohyblivost	32
Velikost	B
Útok	11/+1 (šir.meč) 2x
Obrana	ZO: 3 / OČ: 9 (štít)
Dovednosti	Postřeh (3), Atletika (10)
Schopnosti	Aura ticha, Bojové triky (PPZ)
Zkušenosti	300

Aura ticha

Kolem válečníků se rozprostírá aura ticha, jejich pohyby nevydávají zvuk.

Úder hlavicí

Pokud válečník uspěje ve svém útoku, jednou za 3 kola zesílí zranění o 1k6+2 ránou navíc hlavicí meče.

Úhyb a sek

Pokud se válečník ubrání útoku. Zaútočí jednou za 5 kol z obrany navíc. Útoku se dá bránit jen ZO.

Malý sklad

Místnost plná beden, pytlů a svazků kůží a bylin.

Jsou zde uschované suroviny jako sušené ovoce, pytle obilovin a kořínků, svazky kůží, bedny s cetkami po mrtvých zajatcích, sušené výkaly na podpal, nádoby s barvami, truhla plná lidských zubů, pytlík barevných kamínků a mušlí, a další věci běžného kanibalského života.

Mezi pytli je schovaná ochočená hyena, která napadne každého, jehož pach nepozná. Družina ji odhalí, překoná - li hod na Postřeh (INT) vs. 12.

Hyena

zvíře



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
16(+3)	16(+3)	16(+3)	1(-5)	8(-2)

Úroveň	3
Životy	28
Pohyblivost	45
Velikost	B
Útok	7/+1 (drápy) 2x 8/+1 (zuby)
Obrana	ZO: 5 / OČ: 8
Schopnosti	Otrava
Dovednosti	Postřeh (5) Atletika (6)
Zkušenosti	150

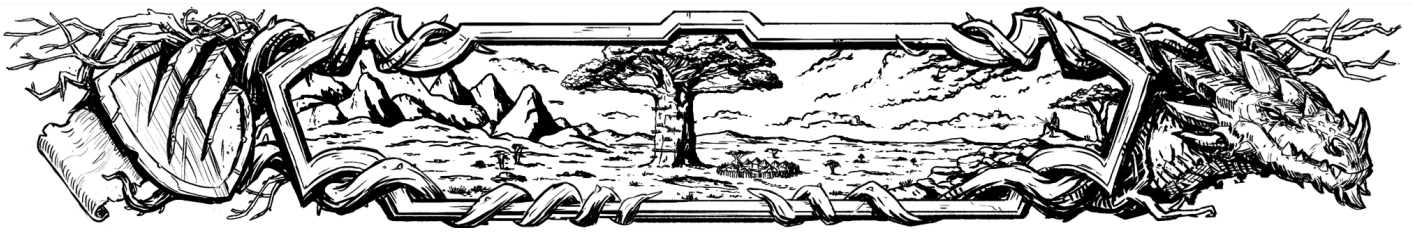
Otrava

Jakékoliv kousnutí má šanci na způsobení infekce. Zasažený tvor si hodí na ODO vs. 4. Neuspěje - li pak je otráven. Dokud není vyléčen má postih (-3) ke všem atributům a spánek mu nebude léčit žádné životy.

V jedné bedně v malém skladu je schovaná stará modlitební knížka **Nebeského ducha**. Stránky i obal jsou ohořelé a vypadá to, jako by stále doutnala. Je tedy možné si jí po čichu všimnout. Je to kniha víry nepřátelské k **Deesi Sang**, a proto kniha podléhá uvnitř baobabu samovolné zkáze, jako by její stránky pomalu spaloval žár. Ten se snaží propálit k formulce exorcismu, která by dokázala **Deesi Sang** oslabit, proto jsou možná již nějaká slova poškozena, ale text bude jako jediný z knihy aspoň trochu čitelný, zbytek je už zčernalý. Kniha patří knězi **Beldonovi**, se kterým se mohla družina potkat venku, v chatrči nekromanta.

Fomulace exorcismu z knihy: *My, ve víře v Toho, kdo sídlí na nebesích, Vyháníme tebe, sémě Chaosu, tam, kam patříš. Skryj se zpět pod zem, hluboko, odkud není návratu. Přestaň klamat bytosti tohoto světa, rozsévat zášť a lži. Uteč před zlobou našeho Pána, seč budeš potrestána zničením.*





SPOLEČENSKÁ MÍSTNOST

Velká místnost, na zemi jsou položené kožešiny. Uprostřed je mohutný stůl vyřezaný z kmene baobabu. Na něm je několik herních kamenů, podložek a kostí využívaných ke společenským hrám. V místnosti sedí starý scvrklý muž. Na stěnách místnosti jsou vyobrazené postavy jak ničí hudební nástroje a popravy zajatců v poutech.

Zvuk: Zvuky na tomto místě jsou tlumené, nic není slyšet, ať postavy vydají jakýkoliv zvuk.

Místnost se nachází vpravo dole. Zde tráví členové kmene čas, když jsou uvnitř baobabu a čekají na další lov. Na stole vyřezaném z kmene baobabu je několik herních kamenů, podložek a kostí využívaných ke společenským hrám. Jelikož spolu členové kmen moc nemluví, rádi tráví čas takto. V místnosti se nachází stařec **S'bámii**.



Motivace starce: Chce vidět ještě slunce a cítit vítr na své tváři, než umře. Chce hrát deskové hry a kreslit. A přeje si, aby se mu vrátil sluch.

Co stařec ví:

- ❖ Pokud se jej zeptají na Kazimova, pak se naznačí, že jej možná viděl dole u kořenů Baobabu.
- ❖ Pokud se družina zeptá na rituál, nebo Deesi Sang, pak jim řekne, že když jednou zkoušel zpívat, tak jej ošklivě zbili. Také ví, že je zakázáno hrát na jakékoliv hudební nástroje.
- ❖ Pokud se k němu bude družina chovat přátelsky, varovat ji před hyenou ve skladu a naučit je pohyb ruky, kterým ji uklidní.
- ❖ Dále může družině popsat život v baobabu, plus nějaké základní informace, které ví o jeho obyvatelích.

Stařec S'bámii
barbar - hraničář 

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
8(-2)	10(+0)	12(+1)	14(+2)	12(+1)

Starý scvrklý muž vypadající skoro jako rozinka s nohama spoutanýma koženým popruhem tak, že se může pohybovat jen šouravými kroky. Nahé tělo má zdobené barevnými znaky a symboly a od stejných barev má špinavé celé ruce, jak jimi kreslí historii kmene na zed'.

Stařec – S'bámii je starší zajatý šaman jiného kmene, který je zde již tak dlouho, že ho už skoro považují za jednoho z nich. Ale má zakázáno chodit ven, a tak vymýšlí hry a maluje na stěny malby oslavující kmen, stará se o sklad a úklid a plní de facto úlohu správce baobabu. Pokud si s ním družina zahraje nějakou hru (například piškvorky, nebo něco jiného, co je jednoduché a lze vysvětlit beze slov) a vyhraje, poskytne jim cenné rady. Pokud prohraje, musí mu dát své slovo, že jej dostane z baobabu ven na svobodu.

KOŘENY

Rozlehlá podzemní místnost, do které vedou schody zpevněné lidskými kostmi. Uprostřed se nachází obrovská socha ženy, má čtyři ruce a v zemi zaražený jako kmen stromu široký obouruční meč. Na kraji místnosti jsou vidět klece z kostí a nějaké bedny a pytle. Na opačné straně je šachta k podzemnímu jezírku. V místnosti se pohybují zajatci a vykopávají sochu, dohlíží nad nimi několik válečníků kmene.



V této místnosti se snaží kmen **Hatyraktů** vykopat sochu **Deesi Sang**. Využívá k tomu zajatce, kteří když padnou únavou, skončí buď jako večeře, nebo je jejich mrtvola skopnutá dolů do vody jako oběť **Awanyar**, která má hnízdo těsně nad vodní hladinou podzemního jezírka. Kanibalové mají v podzemí uskladněnou většinu pokladů, které nasbírali od mrtvých nepřátel. Družina zde může najít například svazek kovových zbraní, ruličku alchymistických výbušnin v naolejovaném hadru, truhličku s různými mincemi a váčky s polodrahokamy, stříbrnými přibory a lesklými knoflíky. Zároveň je tam poměrně cenná porcelánová zdobená sada z Roveny v rozměrné dřevěné bedně vycpané slámou, pár kousků je již bohužel zničeno. Pokud se jí ale družině podaří vynést ven a najít vhodného kupce, mohlo by jim to přihrát pěknou hromádku zlata. V místnosti se nachází zhruba 10 zajatců ve zbídačeném stavu, jedná se především o muže. Na zajatce dohlíží 2 až 4 elitní válečníci Hatyraktů.

Mezi zajatci se nachází i **Alex Kazimov** a několik členů jeho doprovodu. **Kazimov** je vyhublý špinavý, družina jej na první pohled nemusí poznat.

Ostatní otroci mohou družině pomoci. Jsou však zesláblí a vybavení jen primitivními nástroji, v boji z nich většina nejspíš zemře.

Co Alex Kazimov ví:

- ❖ Pokud se jej družina bude ptát jak se dostal do zajetí, naznačí že je cestou na sever přepadli kanibalové. Pobili všechny jeho strážné, zbytek zajali a odvedli sem. Muži pracují zde v podzemí, ženy které jej doprovázely už neviděl.
- ❖ To co tu vykopávají je prý bohyně těchto primitivů. Má z ní velmi špatný pocit, občas mu připadá, že jej sleduje.
- ❖ Chlapce z vesnice **Angala**, který jim dělal průvodce odvedli domorodci pryč, poté co padl únavou. Od té doby ho neviděl. Myslí si, že ho snědli.

Elitní válečník

barbar - válečník

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
16(+3)	16(+3)	15(+2)	8(-2)	7(-2)
Úroveň	4			
Životy	44			
Pohyblivost	32			
Velikost	B			
Útok	11/+1 (šir.meč) 2x			
Obrana	ZO: 3 / OČ: 9 (štít)			
Dovednosti	Postřeh (3), Atletika (10)			
Schopnosti	Aura ticha, Bojové triky (PPZ)			
Zkušenosti	300			

Aura ticha
Kolem válečníků se rozprostírá aura ticha, jejich pohyby nevydávají zvuk.

Úder hlavicí
Pokud válečník uspěje ve svém útoku, jednou za 3 kola zesílí zranění o 1k6+2 ránu navíc hlavicí meče.

Úhyb a sek
Pokud se válečník ubrání útoku. Zaútočí jednou za 5 kol z obrany navíc. Útoku se dá bránit jen ZO.





Motivace Alexe Kazimova

Alex myslí převážně na sebe. Bude se snažit dostat na svobodu, ale zároveň se nepokusí ohrozit své zdraví, raději se bude vyhýbat riskantním situacím. Bude se snažit přesvědčit družinu, klidně jim zaplatí, aby vybila celý kmen a vše tu zapálila a srovnala se zemí.

KAPITOLA 4

SOCHA DÉMONA

DEESI SANG

Deesi Sang je démon, který hladoví po krvi. Domorodcům však v jejich snech a vizích promlouvá jako bohyně, která je ztělesněním divoké zuřivosti. Hladoví po lidském mase a krvi a jako obětinu preferuje rituální popravu a následné pozření oběti.

Démon je uvězněn v desetimetrové soše ženy, jež má čtyři ruce, ve kterých svírá obouruční meč zaražený do země. Pokud družina začne provádět něco silně nepřátelského vůči soše, socha při zvucích praskání kamene obživne a dvěma volnými rukama je bude chtít chytit a rozdrtit, zatímco zbylé dvě se budou snažit vyhrabat a vytáhnout ze země její obří kamenný meč, který hodlá následně použít.

Socha se nedokáže ze země vyhrabat, nemůže tedy opustit místnost, v ní však dosáhne prakticky kamkoliv. Pokud družina uteče z místnosti, socha ji pronásledovat nebude, může ale poslat vnuknutí svým stoupencům nahoře, aby se na družinu vrhli. Na rozpohybování kamene potřebuje démon uvězněný uvnitř obrovské množství své energie, proto neobživne jen tak. Družina musí začít soše fyzicky ubližovat, nebo začít s vymítacím rituálem.

Družina mohla cestou nasbírat různé nápovědy, části rituálu, který může sochu oslabit a zjednodušit jim finální konfrontaci se sochou. Hráči však mohou přijít i na jiné důvtipné řešení. Samotná socha, pokud nebude oslabena bude nejspíš pro družinu příliš silný protivník, a pokud družina nechce, nemusí s ní bojovat vůbec.

Popis akcí oslabující sochu:

- ❖ **Malý kruh Deesi Sang nakreslený dobrovolně darovanou krví:** Na těle sochy se objeví drobné prasklinky. Sníží ÚČ, ZO a OČ sochy o 5.
- ❖ **Velký kruh Deesi Sang nakreslený dobrovolně darovanou krví:** Soše upadnou dva páry horních rukou. Již je nemůže použít k boji a přichází tak o dva útoky pěstmi.
- ❖ **Opakované odříkání exorcismu, nejlépe z knihy od Beldona:** Socha oslepne. Prasknou jí kamenné oči a začne z nich vytékat krev. Aura ticha se zruší a socha se bude orientovat čistě podle hluku. Tím se sníží ÚČ sochy o 5.
- ❖ **Vyslovení jména démona (Desaksang) při odříkání exorcismu:** Soše pukne a rozpadne se kamenný meč. Nebude jej moci využít k boji.
- ❖ **Dělání pořádného hluku (i přesto že nebude slyšet), například mlácením do hrnců, bubnů, hraní na hudební nástroj apod.** Dokud budou postavy dělat hluk, bude se socha otřásat, její pohyby jsou zpomalené, má k dispozici jen polovinu akcí, ať už útoku, obran, apod.
- ❖ **Dodatečný účinek pokud družina provede vše výše uvedené:** Z prasklin v soše vytryskne proud rudé krve. Socha ztratí veškeré bonusy, které získala ze všech smrtí v dnešním dni za Krvelačnost. A je zraněna za 70 životů.

Jakmile se podaří postavám sochu zničit opustí démon tento svět a přestane na něj mít vliv. Aura ticha nadobro zmizí. Domorodci z kmene Hatyraktů to okamžitě poznají. Začnou v baobabu, ale i v osadě slyšet zvuky, které dříve existovaly jen mimo jejich území. Zároveň v sobě cítí prázdnotu, pouto s jejich „bohyní“ je pryč. To je nechá zhruba jednu směnu lehce dezorientované. Herně budou mít Nevýhodu (postih -5) ke všem akcím po dobu jedné směny. Domorodci v Tichém baobabu se pokusí vydat směrem ke kořenům, aby zjistili co se děje s jejich bohyní. Domorodci v osadě se budou zmateně toulat osadou, někteří se možná pokusí dostat do Tichého baobabu.





Socha Deesi Sang

démon - oživlá socha



SIL OBR ODO INT CHAR
20(+5) 10(+0) 24(+7) 14(+2) 12(+1)

Úroveň	10
Životy	170
Pohyblivost	-
Velikost	D
Útok	16/+4 (pěstí) 2x 20/+10 (meč)
Obrana	ZO: 12 / OČ: 15
Schopnosti	krvelačnost, sevření kamenný meč
Dovednosti	postřeh (10), vůle (10), atletika (14)
Slabina	drtivé zr., prosby
Resistance	bodné a sečné zr.
Imunita	jed, krvácení, mysl
Zkušenosti	2700

Desetimetrová socha ženy, jež má čtyři ruce ve kterých svírá obouruční meč zaražený do země.

Krvelačnost

Kdykoliv v Tichém Baobabu a osadě lidojedů dnes někdo zemřel, získává socha dočasně (na jeden den) bonus +1 k útoku.

Kamenný meč

Socha začíná boj s mečem zaraženým v zemi. Ten se bude snažit vytáhnout celá tři kola. Poté může používat navíc i útok mečem. Pokud je meč zničen, získá navíc 2x útok pěstmi.

Sevření

Socha může při útoku pěstmi, namísto zranění postavu polapit a drtit v sevření. Tomu lze uniknout hodem na Atletika (SIL) vs 14. Chycená postava je uvězněna a ztrácí 3k6 žt za kolo.

Jak tento příběh dopadne je na hráčích. Níže uvádíme dva možné konce:

Záchrana Kazimova a zničení sochy Deesi Sang

Pokud se družině podaří zničit sochu démona a uprchnout s Kazimovem, případně s dalšími otroky z Tichého Baobabu, pak mají zhruba tři směny náskok před domorodci, než se za nimi vydají. Domorodci totiž budou po zničení sochy dezorientovaní a chvíli jim potrvá, než se zorganizují, poté se však všichni co mohou vydají je hledat. Družinu budou pronásledovat nejvýše jeden den, potom se vrátí do osady. Bez své bohyně, bude kmen oslaben a nejspíš se rozpadne, nebo padne za oběť silnějším kmeni v okolí.

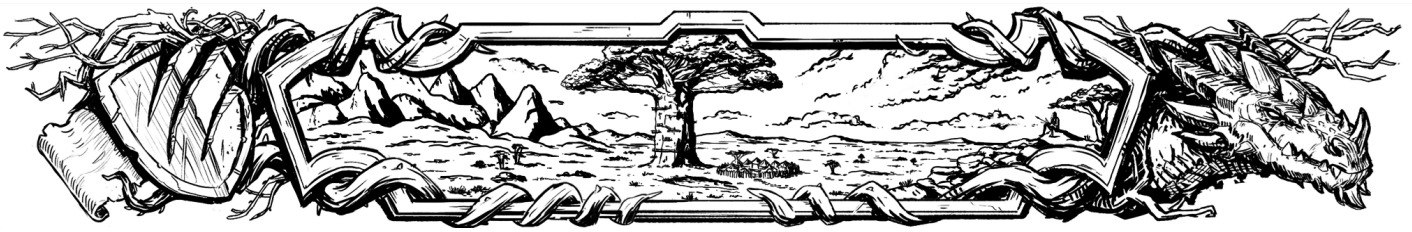
Následně se družina vydá do Grude, kde od místního kněze Williama Merta získá dopis, který jí po doručení církvi v Gardornu zajistí bohatství. Kazimov družinu požádá, aby jej doprovodila do Gardornu, svému otci pošle dopis o své záchraně. Pokud jej družina doprovodí až do Gardornu, vyplatí jí slíbenou odměnu a možná něco navíc.

Záchrana Kazimova a ponechání sochy Deesi Sang nedotknuté

Pokud socha Deesi Sang zůstane nedotknutá, družina přijde o drahocenný náskok před Hatyrakty a pokud družina osvobodí Kazimova, bez jejich svolení, okamžitě po nich začne pátrat několik lovců. Ti se však při neúspěchu po několika hodinách vrátí zpět do osady.

Kmen bude dál pokračovat v přípravách na krvavý rituál probuzení démona. A při nejbližším úplňku jej provede. Socha pod kořeny Tichého baobabu pukne a vyteče z ní proud krve. Z ní se zformuje démon Deesi Sang. Démon si zcela podmaní Hatyrakty, jeho moc je pokříví a změní k jeho obrazu, naroste jim další pár démonických rukou. Hatyraktové značně posílení, začnou lačnit po krvi a vydají se na krvavou pouť Agol Zarem. Budou téměř nezastavitelní. A za sebou budou zanechávat potoky rudé krve.





ZÁVĚREM

Chtěli bychom poděkovat všem tvůrcům Neviditelné knihy za inspiraci naprosto skvělým fantasy světem Tauril a zvláště Martině Magdové, Juliusi Karajosovi za umožnění aplikace Tichého baobabu na pravidla Dračí Hlídky. Doufáme, že se u hraní dobrodružství pobavíte. Pro potřeby vašeho světa se jej nebojte upravit.

Zpracování příběhu do použitelné podoby pro ostatní je velká výzva. Je to tvrdý test mistrovství ve vypravěčství a literárních dovednostech. Dobrodružství musí být sepsáno tak, aby se v něm kterýkoli jiný Pán Jeskyně rychle a intuitivně pohyboval. Pokud něco takového máš nebo si na něco podobného troufáš, budeme moc rádi, když se s námi spojíš.

Najdeš nás na adrese www.DraciHlidka.cz

Pokud máš nějaké vlastní dobrodružství, o které se můžeš podělit, udělej to!



© 2022 Julius Kin Karajos

Ilustrace obálky: Michal Ondroušek

Vnitřní ilustrace: Daniel Franc

Redakce: Václav „Qitko“ Hess

Sazba: Václav „Qitko“ Hess, Martin „Perthorn“ Kostka

Korektura: Michal „Pigi“ Holub

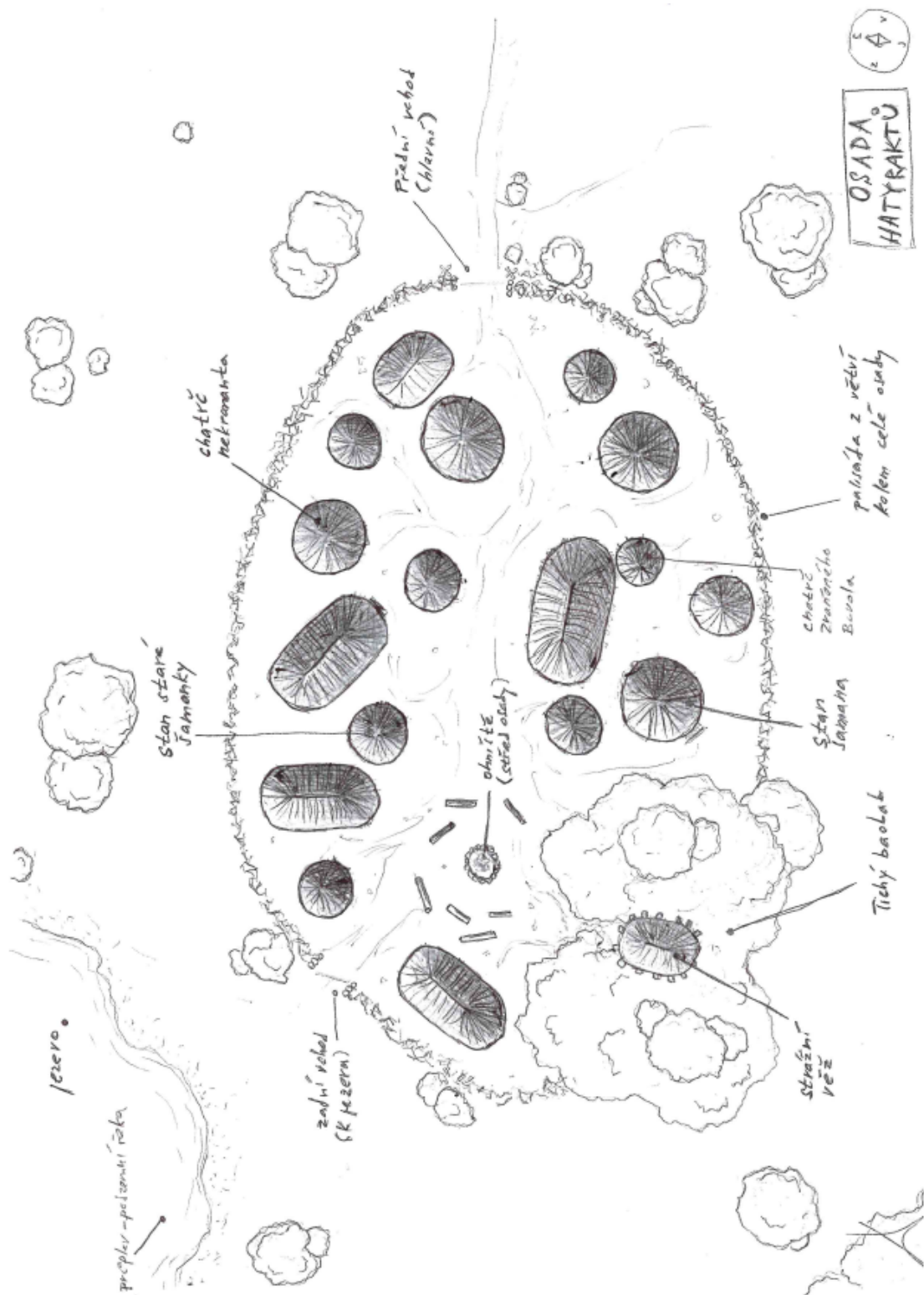
Mapy: Julius „Kin“ Karajos, Václav „Qitko“ Hess

Všechna práva vyhrazena

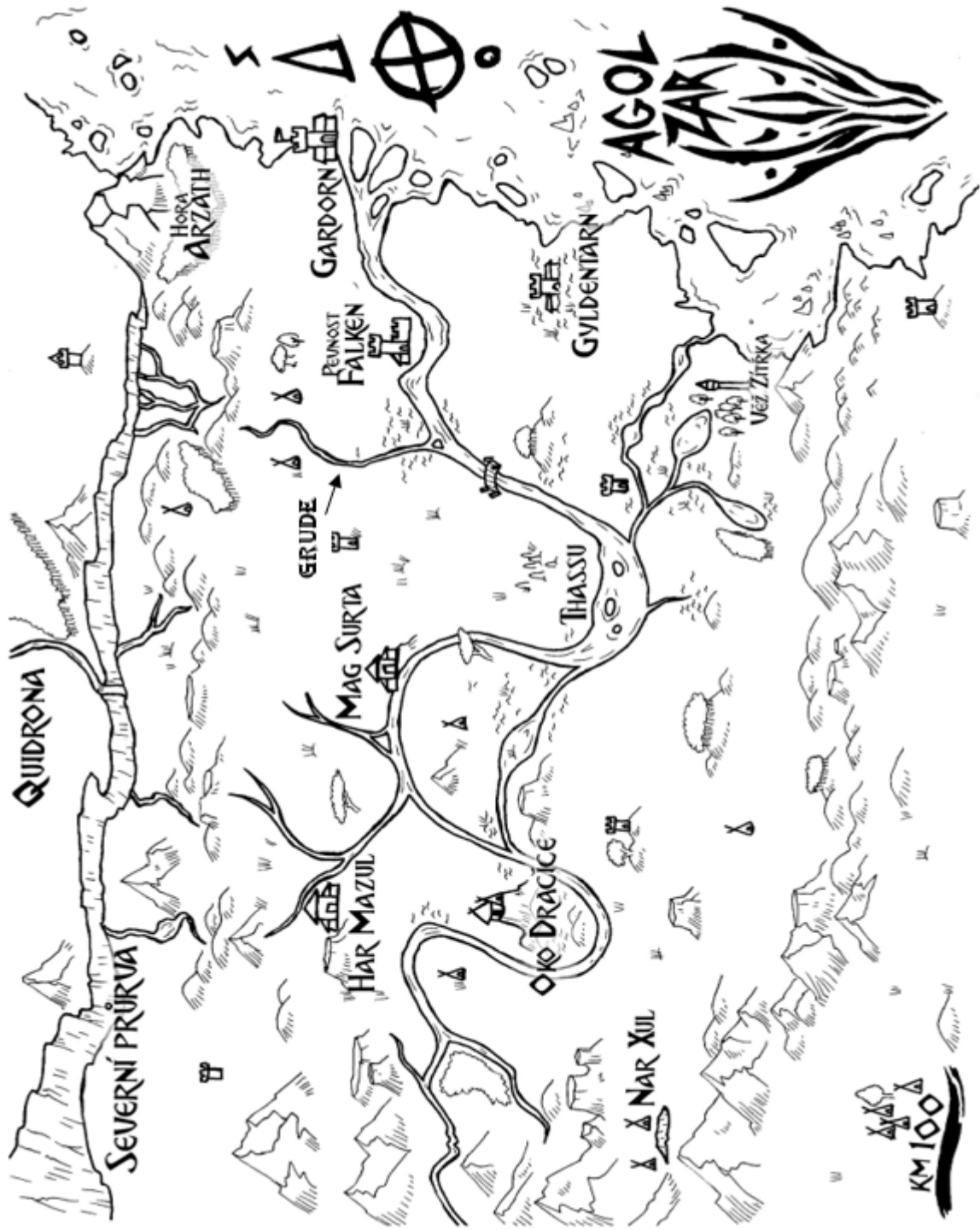
Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora. Původní zdroj byl upraven do podoby příručky, která je umístěna k volnému stahování na portálu www.DraciHlidka.cz, a určena hráčům fantasy RPG her. Jde o volně použitelný zdroj za podmínky zachování informací o autorovi a portálu Dračí Hlídky. Není povoleno umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či úložištích.



MAPA OSADY



MAPA REGIONU



MAPA BAOBABU

