



Neklidný Tauril

Svět pro hry
na hrdiny



Vydal Jiří Reiter, nakladatelství Mytago 2017
www.mytago.cz

ISBN 978-80-87761-35-9

Věnováno památce Martina „Hrocha“ Millera.

Obsah

Jak používat tuto knihu.....	5	Truchlící: Přinést oběti kvůli změně	109
Prozkoumejte Tauril	7	Černé tlapy: Kdo má ostřejší drápy	116
Historie Taurilu	8	Koho také v Kalusu potkáte.....	122
Chaos	10	„Univerzální“ zápletky a příběhové háčky....	124
Civilizace Taurilu	12	Náhodné tabulky	127
Magie a víra	16	Pár tipů na závěr.....	132
Náboženství a myšlenkové směry	17	Agol Zaru	135
Je čas vyrazit!	20	Shrnutí	135
Thuren	21	Nerovný boj.....	135
Shrnutí	21	Krajina.....	136
Válka holubic.....	21	Surtové.....	136
Krajina.....	22	Život v Agol Zaru	137
Thurenci	24	Hybatelé.....	138
Život v Thurenu.....	24	Významná sídla	140
Právo	26	Zajímavá místa k navštívení	142
Vztahy s okolím.....	28	Zvláštní bytosti a stvůry	145
Náboženství.....	28	Vaše kampaň v Agol Zaru	146
Politika	29	Vysoká hra.....	147
Thurenská města.....	30	Dvůr paže a štítu: Bohatství patří těm... ..	148
Významné šlechtické rody	34	Zaraki: Co chránit a co zničit.....	154
Zajímavá místa k navštívení	38	Amul: Vybudovat říši.....	160
Zvláštní bytosti a stvůry	41	Koho také v Agol Zaru potkáte.....	166
Vaše kampaň v Thurenu.....	42	„Univerzální“ zápletky a příběhové háčky....	168
Vysoká hra.....	43	Náhodné tabulky	172
Westenholtové: Zaslepení bolestí	46	Pár tipů na závěr.....	176
Dellamyové: Vedení vyšším posláním.....	56	Průlet jižním Taurilem.....	177
Společenstvo sovy: Ideál versus politika.....	65	Dakie.....	177
Koho také v Thurenu potkáte	74	Iklit.....	178
„Univerzální“ zápletky a příběhové háčky.....	75	Antakka.....	179
Náhodné tabulky.....	79	Bohaté městské státy	180
Pár tipů na závěr.....	84	Xeran.....	181
Kalus.....	85	Voitkross.....	181
Shrnutí	85	Pláně Narfedil	181
Město kouzel.....	85	Vitín	181
Kalusané	87	Quidrona	182
Kočky	88	Taurilští dobrodruzi.....	183
Život v Kalusu	89	Širla	183
Významné zájmové skupiny	90	Nívi	183
Hlavní části města	93	Ayo	184
Zvláštní bytosti a stvůry	98	Zolda.....	185
Vaše kampaň v Kalusu	99	Vaše úpravy světa	187
Vysoká hra.....	100	Neviditelná kniha jako inspirace... ..	188
Městská garda: Kousnout ruku, která krmí..	102	Kam dál?.....	189
		Jmenný rejstřík.....	190

Jak používat tuto knihu

O ČEM JE TATO KNIHA?

NEVIDITELNÁ KNIHA je **fiktivní svět** inspirovaný evropskou a americkou **fantasy**, mytologií a skutečnými událostmi z dějin lidstva. Zažil bouřlivý rozkvět civilizací, děsivé války i čas míru a prosperity, a krácelo v něm mnoho hrdinů, ke kterým se nyní mohou připojit také postavy stvořené vaší fantazií.

Tato kniha vás provede jednou částí našeho světa – světadílem **Taurilem** – a přiblíží vám období z jeho historie, kdy vývoj techniky pokročil do stádia odpovídajícího **středověku před vynálezem knihtisku a rozšířením střelného prachu**. Kromě technického vývoje zde kvete **magie**, která je nedílnou součástí života mnoha obyvatel Taurilu.

Naším cílem bylo vytvořit svět, ve kterém si můžete vychutnat **hru na hrdiny (RPG)**. Začtete se tedy do následujících stran a nechte se inspirovat atmosférou Taurilu, popisy jeho historie, zajímavých lokalit a osob, a v neposlední řadě také dobrodružstvími, která vaše postavy mohou jednou zažít.

PRAVIDLA?

Záměrně byla kniha psána bez odkazů na konkrétní pravidla a materiál následujících stránek by s lehkými úpravami měl fungovat v zásadě **v jakémkoliv fantasy systému**, případně v bezpravidlovém hraní.

V knize používáme výraz **Průvodce hrou** pro toho z vás, kterému jste možná zvyklí říkat Pán jeskyně, Pán hry, Vypravěč, Game Master atd. My jsme z nich museli vybrat jeden, ale vy použijte ten, který máte nejraději.

ZLATÉ PRAVIDLO

Dobrá, jedno pravidlo tu přece jen máme. Platí pro celou knihu, a proto jej vždy mějte na paměti:

NIC NENÍ PEVNĚ DANÉ.

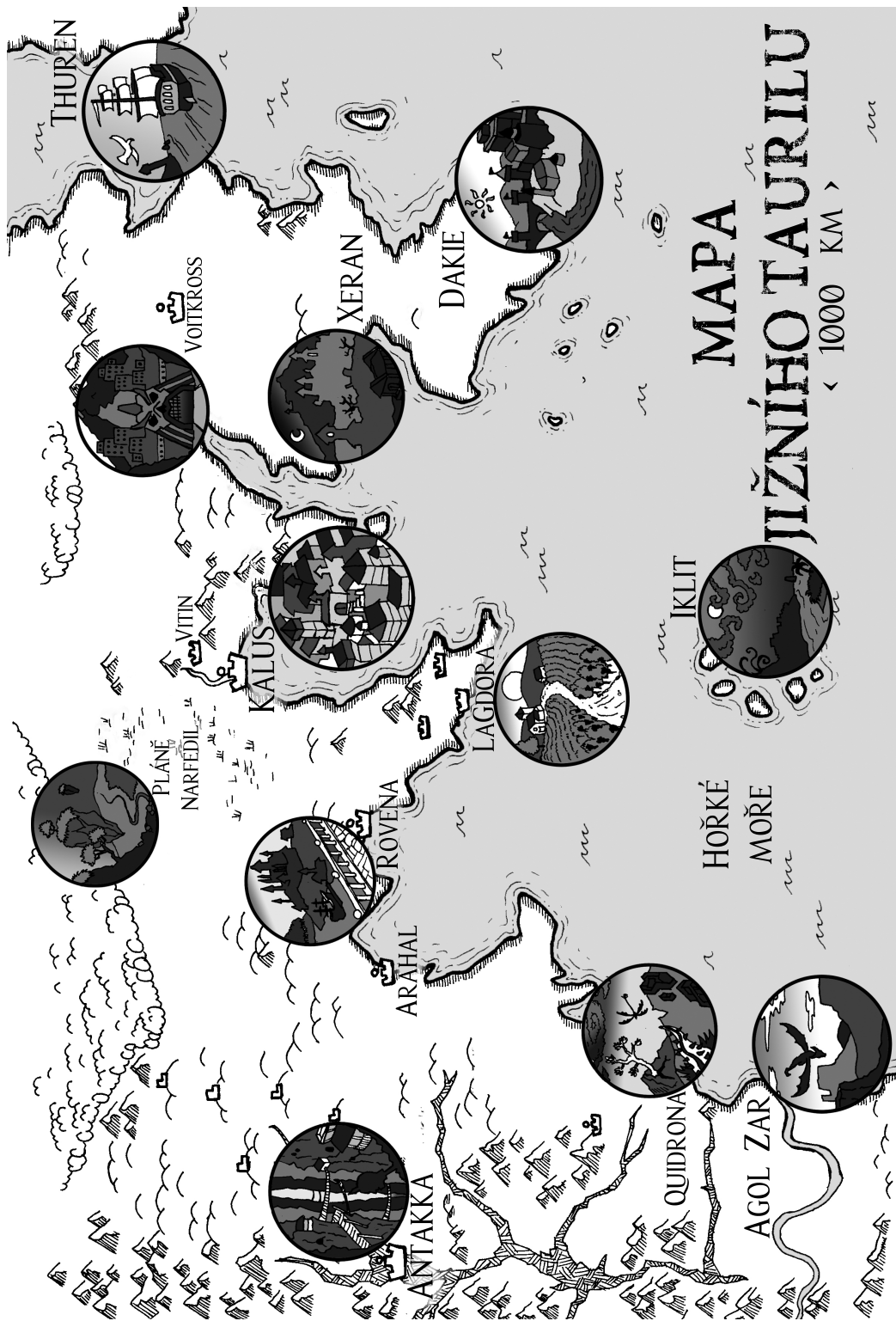
Potřebujete přepsat část historie? Změnit barvu pleti obyvatel? Vynechat některé národy, přidat své vlastní nebo je přejmenovat? Vše je dovoleno. Upravte si svět dle potřeb družiny, pohrajte si s nápady hráčů a pozměňte realie Taurilu tak, aby to vyhovovalo vašemu dobrodružství. Naši knihu berte jako **studnici nápadů** a první pomoc pro Průvodce hrou v případě, že tvořivost hráčů vyschne.

V knize najdete také řadu tipů na nejrůznější zápletky. **Ne všechny se budou pro vaši skupinu hodit**. Než některý nápad z knihy použijete, připomeňte si, co víte o své družině. Například událost popsaná jako „*přípletete se do cesty otrokářům vedoucím ženy v řetězech*“ bude dostatečnou motivací k akci pro lidumilné postavy, ale sobecké nejspíš jen pokrčí rameny a půjdou dál. Drobný dodatek „*jedna z otrokyň je váš důležitý informátor a kontakt*“ by však mohl jejich názor změnit.

ALE MY MÁME VLASTNÍ SVĚT!

To vůbec nevádí, i vám může tato kniha posloužit. Svůj svět totiž vůbec nemusíte za NEVIDITELNOU KNIHU vyměnit, můžete jej pouze doplnit. **Inspirujte se**, a bez ostychu použijte jednotlivé zápletky, místa nebo střípky z taurilských reálií podle vlastních potřeb.

Zmínky o tom, jak vznikl svět NEVIDITELNÉ KNIHY, jsou záměrně sporé a mlhavé, a nedozvíte se, jaký myslitel má pravdu při výkladu jeho tajemství. Zároveň jsme pro podrobný popis vybrali regiony, které neleží vedle sebe, a jejich vztahy se zahraničím jsme nepopisovali do detailů. Díky tomu si snadno můžete vsadit jednotlivé říše **do vlastních reálií** bez nutnosti náročných úprav.



THUREN

VOITKROSS

XERAN

DAKIE

VITIN

KALUS

PLANÉ
NARFEDIL

ARAHAL
ROVENA

LAGDORA

ANTAKKA

QUIDRONA

AGOL ZAR

MAPA JIŽNÍHO TAURILU

< 1000 KM >

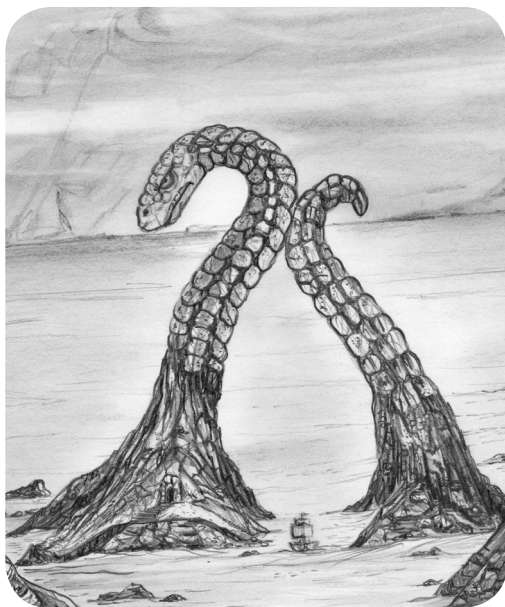
IKLIT

HOŘKÉ
MŮRE

Prozkoumejte Tauril

„Mnohé z toho, co jsem na svých cestách Taurilem spatřil, je ztraceno v hlubinách času. Avšak tu dlouhou řadu dobrodružství, která jsem se svým bratrem Marcusem zažil, si dosud vybavuji v jasných barvách. Společně jsme vyrazili z jednoho malíčkého panství v Thurenu, mladíci bez rozumu, opásaní jen odvahou, abychom na vlastní oči viděli místa, která si většina z našich krajanů nedokázala ani představit – kraje věčné tmy, kde Země soptí a zuří, třpytivá města pyšné Dakie či bělavé pustiny solných plání. To vše a mnohé další bych rád předal budoucím generacím. Snad tento spis přispěje k naplnění největšího přání posledních let mého života: vykonat pro svět více dobrého, než jsem mu vzal. Netušili byste, jak těžký je to v mém případě úkol.“

— Reginald Westenholt: Paměti světlých dnů



Svět NEVIDITELNÉ KNIHY je rozlehlý a rozpíná se tak daleko, že k jeho konci dosud nikdo nedospěl, i když se o to mnozí cestovatelé pokoušeli. Jednou z částí tohoto světa je Tauril – velký kus země rozkládající se od neprostupného Pohoří Těžkého drápu na západě až k bouřemi zkušným útesům ostrova Saaren na východě. Sever Taurilu je chladný, a v rozlehlých tundrách tam vládou dlouhé noci. Na jihozápadě se naopak rozkládají horké planiny.

Stejně tak jako se liší krajina, i obyvatelé Taurilu jsou různorodí. Svůj domov zde mají stovky lidských národů, včetně exotických kmenů či ras – elfů, trpaslíků, orků, půlčiků a dalších. Někteří tyto rasy staví na roveň lidem, jiní je řadí stranou, což je často předmětem konfliktů a hádek.

Za hradbami majáků civilizace bují nezkrotná příroda plná divoké krásy a nebezpečných stvoření. Fauna Taurilu v mnohém připomíná tu naši, díky působení magických sil však řada tvorů svým zdáním klame.

Za dlouhou dobu své existence se světadíl Tauril stal dějištěm mnoha dramatických událostí. V historických záznamech lze dohledat mnoho zmínek o vzestupech a pádech králů, o krutovládách a revolucích, o činech moudrých i pošetilých. Některé z událostí přešly do lidových bajek a další generace si je upravovaly tak dlouho, až v nich nezbylo zrnko pravdy.

Tauril nemá v současnosti jedno mocenské centrum nadřazené ostatním. Titulem největšího města se v minulosti pyšnil monumentální Kalus, dnes již ale jeho postavení není jisté. Kdo ví, kolik Chaosem nakažených půlčiků se teď tísní v útrobach Antakky, a kolik otroků se nachází na plovoucí Nasta Roně...



Historie Taurilu

Korbe se mračila. „Strašidlo přímo ve vesnické sýpce! Kam to ten svět spěje. Církev by něco takového nedovolila,“ řekla ustaraným hlasem, když kolem proběhli věvodovi biřiči.

„Není to ani deset let, co jsi jim spílala do vrahů a lbářů, máti,“ odfrkla si pohrdavě Miara.

Korbe na ni upřela vodnaté oči. „Za starých časů bylo bezpečněji. V ulicích se neděly takové sprostoty jako dnes.“

„Ano, a chodili v nich elfové,“ odsekla dcera.

Stařena se zakabonila ještě víc. „Elfové nebo ne, každý měl práci, jídlo a střechu nad hlavou!“

„A komu se něco nelíbilo, ten skončil na galejích.“

„Však dobře jim tak, zlodějům a lichvářům. Podívej se dnes na ně, nosí se jako páni a sdírají nás, slušné lidi, z kůže. Církev si takové uměla srovnat do latě, děvenko. Ještě budeme litovat, co jsme to udělali. Dej na má slova!“

Miara protočila oči k nebi a dlouze si povzddechla.

Nejstarší písemnosti nalezené v Taurilu a dodnes zachované v Kalusu v Sálu vědění jsou asi patnáct set let staré. Hovoří o formování prvních království a říší a o uctívání duchů přírody či přímo samotné země jako bytosti s vlastním vědomím. Píše se v nich také o Chaosu, nekontrolovatelné a obávané síle pocházející z hlubin země.

Následující shrnutí posledního pětistiletí taurilské historie popsali mnozí učenci v kronikách. Jestli je ovšem jejich květnatá verze pravdivá, to nikdo neví...

KOLEM ROKU 150 PŘED NOVÝM TAURILSKÝM LETOPOČTEM

Tauril postihla velká krize. Celým světadílem se šířily nákazy a hladomor. Nestvůry Chaosu se draly prasklinami v zemi na povrch a občas se narodil „proměněný“ člověk či zvíře.

V těchto temných dobách se objevil kult Nebeského ducha. Hlásal, že nad lidmi převzal patronát osvícený duch sídlící na nebesích, a pokud jej budou lidé uctívat, ochrání je. Zatímco

kulty přírody nabádaly své uctíváče ke skromnosti, věrouka následovníků Nebeského ducha slibovala sílu a moc a během následujících desetiletí získala oblibu mezi bohatými i chudými.

KOLEM ROKU 100 PŘ. N. T. L.

Zdálo se, že katastrofy ustávají. Zprávy o morových ranách už se nešířily tak často a poslední dekáda přinesla vydatnou úrodu, dokonce i pokřivených tvorů se narodilo méně. Tyto signály byly pro následovníky kultu Nebeského ducha jasným důkazem, že jejich patron seslal na lidi mocné ochranné kouzlo, a varovali nevěřící před hrůzami, které je postihnou, pokud toto požehnání odmítnou. Za růst kultu a jeho církve, nově ustanovené na koncilu v Arahalu, se v mnoha zemích zasadili i panovníci. Ostatní věrouky začaly být potírány.

ROK O NOVÉHO TAURILSKÉHO LETOPOČTU

Většina taurilských říší již byla pevně v područí Církve Nebeského ducha, nový letopočet se ale začal psát ode dne, kdy její svrchovanost oficiálně uznalo i největší svobodné město Kalus. Stará zřízení sice formálně zůstala, ve skutečnosti však byla veškerá světská moc zcela podřízena arcibiskupům a patriarchům, a feudální hospodářství bylo změněno v Církví kontrolované nevolnictví.

ROK 51 N. T. L.

Proběhl první velký pokus o povstání. Protože vzešel od půlčiků, uvrhla Církev celý tento národ do klatby a v jedné z nejkrvavějších epizod taurilských dějin byli půlčici sestěhováni do ghett.

KOLEM ROKU 70 N. T. L.

Snahy misionářů nejen v okrajových částech Taurilu, ale především v nezmapovaném světě narazily na odpor místních civilizací, které se

odmítly podrobit. Šíření víry v Nebeského ducha se zpomalilo.

Rok 98 N. T. L.

Na lodích s trojúhelníkovými plachtami začali k východním břehům Taurilu připlouvat zvláštní lidé. Exotický národ si říkal elfové a údajně přišel z mlhy – na svůj původní domov si nedokázali vzpomenout, věděli jen to, že se nemohou vrátit zpět. Církev utečencům nabídla útočiště za podmínky, že přijmou víru v Nebeského ducha, a většina elfů přijala.

Soužití elfů s ostatními národy se však ukázalo problematické – elfové měli potíže s adaptací na novou domovinu a tváří v tvář nedůvěře původního obyvatelstva často nacházeli oporu právě v Církvi, která nové oddané služebníky s radostí přijala.

KOLEM ROKU 250 N. T. L.

Obliba Církve Nebeského ducha klesala. Lidé se špatně smířovali s rostoucím vlivem elfů, jejichž řady patřily k nejfanatičtějším silám Církve a bývaly vysílány na trestné výpravy proti ostatním národům.

Rok 301 N. T. L.

Církev zvolila prvního elfa nejvyšším patriarchou, což bylo onou pověstnou poslední kapkou. Panovníci nejvýznamnějších zemí Taurilu tajně kontaktovali obávané Rasny, národ uctívající víru v Kosmický řád, jejichž země se nachází v krajích na jihu za Hořkým mořem, a žádali je o pomoc.

Rok 308 N. T. L.

Armáda Rasnů se vylodila v Xeranu, kde se nacházelo ústředí Církve, a za cenu velkých ztrát jej zlikvidovala. Následoval řetězec revolucí v dalších zemích, které také Církev ovládala.

KOLEM ROKU 315 N. T. L.

Církev Nebeského ducha byla definitivně poražena a její učení zakázáno, mnohdy pod trestem smrti. Nevolnictví bylo zrušeno a lidé oslavovali svobodu. Mnozí vyrazili hledat v nově otevřeném světě bohatství, vzrušení a slávu. Nastal zlatý věk dobrodruhů.

Rasnové stáhli z Taurilu svá vojska a dle dohody tu zanechali jen misionáře, kteří měli šířit víru v Kosmický řád. Z ní ale vycházela i rozporuplná magická odvětví – například nekromancie. V následujícím desetiletí však většina panovníků Taurilu dohodu porušila. Vyznavači Kosmických učení začali být pronásledováni, jejich svatostánky vypalovány a na obchod s územím Rasnů bylo vyhlášeno embargo.

KOLEM ROKU 330 N. T. L.

Prvotní nadšení z nového řádu věcí začalo vyprchávat. Přišly krize a pohromy. Část bývalých držav Církve obnovila nevolnictví či přímo zavedla otrokářství. Začala nová vlna dobováčnických a občanských válek. Z dobrodruhů se často vyklubali zločinci. Někteří lidé začali na dobu Církve Nebeského ducha vzpomínat s nostalgii.

SOUČASNOST

Nacházíme se kolem roku 350 nového taurilského letopočtu, zhruba 40 let po pádu Církve Nebeského ducha. Doba je napjatá. Zemi opět ohrožují stvůry a nemrtví, které Církev po staletí svědomitě likvidovala. Na síle nabývají i děsivé projevy Chaosu, před kterými dříve údajně Tauril chránilo kouzlo Nebeského ducha. Ze všech koutů světadílu přicházejí zprávy o proměněncích a bizarních netvorech. Také se proslýchá, že Církev Nebeského ducha nezanikla, ale čeká na svoji příležitost k návratu. A kdo ví, kdy se Rasnové vrátí, aby se pomstili Taurilu za jeho zradu?

Chaos

Před dávnými časy existoval na zemi pouze Chaos. Tvořivá i ničivá síla, jejíž říši nelze slovy popsat. Neplatily žádné přírodní zákony a pevná půda pod nohama nebyla víc než pouhým snem. Z nekonečného víření, zmatku a nejistoty se vynořovaly věci, které nesvazovaly okovy času ani prostoru, natožpak lidského chápání.

Po dlouhé věky z Chaosu vylétaly ty částičky reality, které se do něj nehodily, protože byly příliš srozumitelné a stálé, a postupně Chaos překryly a utvořily nad ním pevnou krustu. Vznikla Zem, kterou si již dokážeme představit, nad ní nebesa a pod ní Chaos. Zem cítila, že ji Chaos ohrožuje a touží rozbít, a začala se tomu bránit. Získala vlastní vědomí a zrodili se z ní mocní duchové přírody, kteří dodnes bdí nad tím, aby se Chaos neprodral skrz Matku Zem a nezničil život, který se z ní zrodil.

— Melinina kronika: O původu Chaosu



CHAOS V NOVODOBÉ HISTORII

Hrůzy přicházející z hlubin země byly vždy zdrojem dohadů a mýtů. Dnes většina obyvatel věří pověsti zapsané v Melinině kronice a převládá domněnka, že pokud by někdo kopal dostatečně hluboko a dlouho, pronikl by až do říše Chaosu.

Stejně tak se Chaos může prodat skrz skulinu vzniklou v útrokách světa a změnit, zkazit a zamořit vše, s čím by přišel do styku. Neplatí ale, že by nížiny byly ohroženější; s jeho působením se lze střetnout i v nejvyšších horách, zatímco mořské dno může být zcela bez poškvrny. Samo působení Chaosu je nepředvídatelnou záhadou – můžete o něm načíst stovky knih, a přesto vás při prvním setkání něčím překvapí.

Melinina kronika také popisuje velkou krizi, která sužovala světadíl Tauril před pěti staletími: Z trhlin v zemi se hrnuly stvůry nevidaných rozměrů, schopné zničit celé vesnice i města, a ve velkých počtech se objevovaly zmutované rostliny a mláďata včetně těch lidských.

Co přesně tehdy způsobilo, že Chaos sužoval zem, je předmětem dohadů. Uctívající Země vyprávějí, že lidí na Taurilu začalo být příliš a škodili přírodě. Církev učí, že duchové přírody se začali obávat sílicí moci lidí a v žárlivosti se pokusili ji zničit. Odpůrci Církve naopak spekulují, že stvůry začali vypouštět sami následovníci Nebeského ducha, aby lidi vyděsili a vehnali do svého područí. Rasnové, jak je to pro ně typické, tvrdí, že Chaos se nevyskytoval o nic víc než předtím, jen si lidé díky pokroku předávali informace snáze než dříve, a informace o neštěstích přitahují vždy tu největší pozornost.

Stejně sporný je význam ochranného kouzla, které údajně Nebeský duch na Tauril seslal. Šlo skutečně o pozeňání od vyšší bytosti nebo o magii vycházející z přirozeného talentu čarodějí Církve? A nebo žádné ochranné kouzlo neexistovalo a šlo pouze o důslednější ochranu měst a vesnic, omezení cestování a silnou církevní propagandu?



POKROUCENCI

Pokroucenec či mutant je tvor z povrchu země, který byl zasažen silou Chaosu ještě před narozením. Ta se může projevit nespočetnými způsoby, ovšem nejvýraznější bývají tělesné proměny – obří noha, ostny na zádech, rohy, ocas, chapadlovitá dlaň... Odchyłka je většinou jedinečná, někdy může dotyčného znevýhodňovat, jindy zas přináší něco navíc. V Taurilu se pokroucené bytosti vyskytují vzácně, protože bývají ihned po narození zabíjeny.

Někteří myslitelé se nicméně domnívají, že ve skutečnosti jsou Chaosem poznamenáni všichni obyvatelé Taurilu, proto má každý člověk jiný obličej, jiné rýhy na rukou a rozdílnou povahu a tužby. Toto vysvětlení se však netěší velké oblibě, neboť by znamenalo, že Chaos není něco bezpodmínečně špatného, co je potřeba za každou cenu potírat.

DÉMONI

Démoni se prodírají na zemský povrch jako nehmotné chuchvalce chaotické energie, a vlastní stálou podobu získají až z nejbližší silné myšlenky, které se zachytí. Jelikož první myšlenkou člověka, který vedle sebe spatří takový zlomek nepochopitelnosti, je obvykle strach, získává démon často formu přízraku – například velkého muže s rohy. A pokud si lidé v dané oblasti začnou předávat zkažky o démonech v podobě obřích roháčů, budou to nejspíše tyto představy, kterých se skuteční démoni opravdu zachytí...

Personifikace strachu jsou sice nejpočetnější, ovšem zdaleka ne jediné. Pokud vznikající démon narazí na někoho, kdo je hnán svým chtcím, může na sebe vzít podobu svůdné ženy, někdo plný zloby a nenávisti může stvořit ohnivou manifestaci ničení a zkažky a paranoia dá vzniknout slídivé přítomnosti lovící tajemství. Silně věřící lidé dovedou démonovi vtisknout podobu svého božstva a vypráví se příběhy o kněžích, kteří tajně uctívali démonické manifestace Nebeského ducha.



Ne všichni démoni jsou však nebezpeční. Závisí to pouze na tom, s jakými myšlenkami a pocity se prvně setkají. Rasnové se například od malička učí nemít z nich strach, a v některých jejich domácnostech můžeme najít malé demony štěstí a radosti.

Démon může být velmi podobný člověku, není však známo, že by dokázal získat lidskou inteligenci – většinou je omezen hranicemi myšlenky, které se zachytil. Démoni se také zpravidla, pokud je na světě někdo či něco nepoutá, po určitém čase samovolně rozplynou. Na většině území Taurilu je magický rituál spoutání démona zakázaný, schopný mág nebo alchymista ho ale nejspíše alespoň teoreticky bude umět provést. Cena však může být opravdu velmi vysoká.

NETVOŘI CHAOSU

Na rozdíl od pokroucenců netvoři Chaosu přímo vznikli v jeho podzemní říši, mají proto přesně takové vlastnosti jako Chaos sám: Jsou tvořiví i ničiví, nekontrolovatelní, nepředvídatelní a někdy i velice nebezpeční.

Netvor může být maličký jako lidský nehet, ale také větší než vesnice. Kromě velikosti se různí i podobou – chapadly, spáry, slizkým nebo naopak drolivě suchým povrchem, tisícer očí, děsivou rychlostí nebo šnečím tempem. Některí se po proniknutí na zemský povrch začnou sápat po živých bytostech, které následně absorbují, jiní za sebou nechávají čáru krystalů ostrých jako břitva. Jejich chování ale může být



ještě mnohem podivnější – mohou třeba hledat klíče nebo vysávat z okolí červenou barvu.

Netvoří obvykle na povrchu země příliš dlouho nevydrží a hynou krátce poté, co se na něj proderou. Ti, kteří se však pohybují v prostředí dostatečně nasáklém Chaosem, mohou vydržet dlouho a způsobit skutečnou katastrofu.

BEZBŘEHÁ BOUŘE

Nejobávanějším projevem Chaosu je bezbřehá bouře. Dokáže srovnat se zemí město nebo část říše, mluvit o ní jako o zemětřesení je však jako přirovnávat lucernu ke slunci. Kromě zemského povrchu se otřásá celá realita. Nebortí se pouze domy, ale samotný prostor. Země se láme a roztrká, z prasklin volně proudí podivuhodné bytosti podsvětí, čas ztrácí směr a máloco vyvázne nezměněno.

Než přijde, objevují se často znamení, která před ní varují. Magicky citliví jedinci ji dovedou vycítit, v přírodě se dějí zvláštní věci a existují i rituály, které ji umí odvrátit. Ne vždy se ale podaří zakročit včas nebo dost silně.

Bezbřehá bouře se většinou po nějaké době vyčerpá a ustane. Místo, kde působila, však může zůstat navždy poznamenané.

Civilizace Taurilu

Tarasna Zádumčivá, 241 až 162 př. n. t. l.

Jednou z nejvýznamnějších osobností taurilských dějin je Tarasna Zádumčivá, čarodějka a alchymistka původem z Kalusu, která jako první přišla s učením o Kosmické magii. Podle něj je náš svět stránkou Kosmické knihy, a cokoli se stane, to se do této knihy zapíše. Také přišla s tvrzením, že hybnou silou stojící za vším je pralátka zvaná Kosmos, jejíž zákonitosti můžeme pochopit a využít důkladným studiem magie.

Tarasna napsala třináct spisů o Kosmické magii. Dodnes jsou považovány za základní pilíř některých moderních magických nauk a hojně se na ně odkazují i nekromanti.



Její učení nebyla svého času autoritami v Kalusu dobře přijímána, proto Tarasna s částí svých přívrženců odplula přes Hořké moře do neprobádaných krajín jižně od Taurilu, kde vybudovali civilizaci. Jejich potomci jsou dnes na Taurilu známi jako Rasnové.

Tarasna začala na konci života ztrácet kontakt s realitou a pustila se do výzkumu nesmrtnosti, pro který zadlužila svou mladou komunitu tak, že ji její přátelé nakonec uvrhli do domácího vězení. Zemřela v izolaci a údajný čtrnáctý spis shrnující poznatky o jejím hledání věčného života se nikdy nenašel.

— Bratr Eltrand: *Osobnosti taurilské historie*

Dle současného stavu poznání zákonitostí Taurilu jsou lidé jeho nejvyspělejšími a nejinteligentnějšími obyvateli. Některé národy věří mýtům o Pravládcích, obřích a dlouhověkých všemocných tvorech, kteří žili před tisíci let,



v současnosti však není v Taurilu existence takových bytostí prokázána.

Faktem je, že „nelidské“ bytosti s vlastním vědomím a vlastními tužbami se skutečně občas vyskytnou. Mohou mít například podobu šeptajícího potoku, lodní figury varující před mělčinami nebo přízraku osoby dávno zemřelé. Myšlení těchto zjevení se však od toho lidského velmi liší. Většinou je drží na světě určitý úkol a věcem přesahujícím jeho rámec nerozumí.

Na Taurilu se všechny lidské národy a rasy dožívají zhruba stejného věku a obecně není známo, že by existovala možnost prodloužit život nad jeho obvyklou délku. I když ve výjimečných případech po smrti tvora může zůstat ve světě jeho přízračná manifestace, obyvatelé Taurilu věří, že duše dotyčného zemřela společně s tělem, a to, co vidíme, je pouze její otisk či ozvěna.

Území ovládané Církví Nebeského ducha čítalo mnoho říší, které dnes spojuje jazyk zvaný obecná řeč. Má mnoho roztočivých nářečí a přízvuků, ale dá se s ním domluvit všude od Saarenu po Agol Zar. Církve si dala na šíření obecné řeči záležet a stopy původních jazyků většinou zůstaly jen ve jménech lidí, v názvech geografických míst a v obřadních zařikávaních starých náboženství.

Většinu lidských obyvatel Taurilu tvoří národy, které nebyly magií výrazně fyzicky pozměněny. Někteří jim říkají jednoduše „lidé“, ovšem není to zrovna přesné označení, jelikož za příslušníky lidského druhu se zrovna tak považují trpaslíci, elfové, půlčící a podobní. Půlčící proto říkají nepozměněným Taurilcům *biš* a elfové *malev*.

Mezi Taurilci se vyskytuje světlá i tmavá barva pleti. Národy se liší svými zvyklostmi a vyjmenovávat je by bylo úmorné. Následující řádky se proto budou soustředit na popis „pozměněných“ lidských ras: těch, které kdysi díky magickým vlivům nebo dobrovolným bratřením se s mocnou silou získaly velmi exotické dědičné rysy a znaky. Nejznámější z nich jsou elfové, trpaslíci, půlčící a orkové.

ELFOVÉ

Když elfové se zamlženou myslí připluli z neznáma k východním krajům Taurilu a církevní vyslanci jim předložili ultimátum, dle kterého mohli zůstat pouze, pokud opustí své tradice a přijmou Nebeského ducha, většina elfích vůdců se i ve své situaci nechtěla nechat pokořit. Jeden z nich, elf jménem Ronthilar, však v přijetí nového kultu viděl příležitost pro svůj lid.

Za zády ostatních se sám vydal vyjednávat s posly Církve a počal jim vyprávět o síle svého národa, o slavných činech mocných elfích čarodějů a válečníků, a nenápadně také o tom, jak dobrými spojenci by se mohli pro Církev stát. Kdo tehdy mohl vědět, že ve skutečnosti si elfové ze své historie nepamatují víc než vlnobití oceánu?

Církevní vyslanci mu naslouchali, a nakonec se s ním dohodli. Když se pak Ronthilar po setmění vplížil zpět do tábora na pustých březích Amsinské zátoky, usmrtil ve spánku ostatní vůdce a následujícího jitra jménem celého elfího národa přísahal Církvi věrnost.

— *Toman D'Orteia: Studie elfí náchyllosti k mravnímu úpadku a věrolomnosti*

Čtyři dekády po pádu Církve jsou elfové stále kontroverzním národem. Podle mnohých se nikdy nesnažili o rovnocenné soužití s ostatními lidmi a své výsadní postavení zneužívali, kde mohli.

Pád Církve vyhnal většinu elfího národa do *Ellach* – „komunit hanby“, kde se snaží navrátit k životu svých předků, který měl být v silném sepijetí s duchy přírody. Ovšem vzhledem k tomu, že tyto zvyky byly nejasné již při přistání elfích uprchlíků na taurilském pobřeží, a následující staletí se je Církve pokoušela urputně vymýt, nejde o lehký úkol. Mnoho mladých elfů, kteří si již panování Církve nepamatují, se dnes ve vzpouře proti uměle zavedeným tradicím přidávají k radikálním myšlenkovým hnutím.

Ti z elfů, kteří zůstali žít mezi ostatními lidmi, první roky po pádu Církve zažívali těžké časy. Brzy se ale ukázalo, že spolu s Církví



padla i propracovaná široká síť chudobinců, sirotčinců a špitálů. Elfové se ujali této agendy, a díky tomu, že nabízeli tyto služby zdarma jako splátky za své prohrěšky, našli znovu místo ve společnosti. Dnes po celém Taurilu najdeme elfi špitály, starobince a útulky pro chudé.

Elfové jsou typičtí špičatýma ušima a většina z nich je vysoká a štíhlá, byť v dobách Církve nebyl obtloustlý elf nijak zvláštním úkazem. Proč elfové uprchli ze své pravlasti, to si po příplutí k východním břehům Taurilu žádný z nich nepamatoval – věděli pouze, že se tam nesmí nikdy vrátit.

Tradiční elfí jména

Mužská: Anithil, Daneril, Haenir, Hissael, Iharyn, Isilfar, Khilseir, Lathar, Naesal, Othomir, Parcassan, Ruven, Rion, Saluin, Tassarean, Trevaran, Vanalor, Yalathan.

Ženská: Alheira, Chalia, Dalea, Ennesi, Fanandra, Fiera, Gilanna, Haertala, Lisleia, Mariandi, Mithara, Naylia, Narzee, Rielinda, Sumia, Vansala, Yrissa.

TRPASLÍCI

Žádný z Pravládců nechápal, proč se Těžký dráp tolik zaobírá malými dvounožci, ale on si nemohl pomoci. Copak právě tomuto slaboučkému druhu nepropůjčila Matka Zem schopnost uvědomit si vlastní život a smrtelnost? Zrovna těmto křehkým tvorům, které každý Pravládcе skosí po stovkách už jen tím, že se ráno dvakrát převalí! A tak pozval nejstatečnější z lidí do učení a vydal se s nimi na pouť, při které jim prozradil tajemství přírodního řádu a Matky Země.

Pouť to však byla dlouhá, a nakonec unavila i samotného Pravládcе. Pozval si tedy k sobě své učedníky a přezkoušel je, zdali si dobře zapamatovali vyjevená tajemství a zda porozuměli, že spolu s nimi dostali i velké břímě zodpovědnosti. A když mu odpověděli správně, spokojeně se usmál a našel si pěkné místo k odpočinku. Ze severu bylo ovíváno studeným mořským vánkem a z jihu zabříváno teplou zemí s palmami a on zde dodnes spí. Lidé to

místo znají jako Pohoří Těžkého drápu a potomkům jeho souputníků říkají trpaslíci.

— *Trpasličí bajka*

Trpaslíci jsou dnes rozšířeni po celém Taurilu, za svůj domov však stále považují Pohoří Těžkého drápu – většina z nich věří pověsti o svém původu od souputníků Pravládcе jménem Těžký dráp. Své zvláštní rysy pokládají za jeho dary a hrdě odkazují na to, že byli vyvoleni jako ochránci Země.

Díky neobyčejným zkušenostem ve stavitelství a architektuře, které Církev využívala při svých grandiózních projektech, bylo bezvěrectví trpaslíků tolerováno, pokud jej drželi v soukromí. Církev dokonce najímala trpasličí mudrce, kteří údajně uměli zmírnit zemětřesení. V Taurilu dodnes najdeme *svatyně kamene* – chrámy mající obvykle podobu jeskyní ve skále, ve kterých přebývá trpasličí mág placebný místní šlechtou, aby tišil rozzlobené duchy zemské kůry.

Trpaslíci jsou menší a rozložití. Jejich nemluvnata se rodí se zuby a potřebují mateřské mléko jen pár prvních dní, než se mohou krmit stejným jídlem jako dospělí. Trpasličí ženy díky tomu nejsou příliš omezovány, pokud chtějí mít rodinu a zároveň žít dobrodružný život.

Tradiční trpasličí jména

Mužská: Berthold, Bruno, Dirk, Ernst, Fabian, Gerhard, Hugo, Kaspar, Klaus, Knut, Konrad, Lukas, Markos, Niklas, Oskar, Oswald, Torsten, Ulrich, Wilhelm.

Ženská: Anke, Astrid, Bettina, Birgit, Edda, Elsa, Gerda, Hedda, Heidi, Ilsa, Ines, Krista, Lina, Mariel, Pia, Sigrid, Silke, Theda, Ursula, Wendelin.

PŮLČICI

„Víte, půlčici nebyli vždy obávaní alchymisté, mágové a okultisté. Kdysi šlo o divoké jezdcе ze stepí západně od Taurilu. V těch dobách jim na hrozivé pověsti neubralo ani to, že osedlávali poníky a strčí-



leli nanejvýš z praků. Prý tam stále ještě některé kmeny žijí. Ale pak měli věštecké vidění, které je dovedlo na plošinu Morant v Pohoří Těžkého drápu, a tam při magickém rituálu spatřili ‚ryzí podstatu‘. Neptejte se mě, co to přesně znamená.

Po této zkušenosti se nevrátili ke svým stádům. Místo toho přešli přes hory do Taurilu a od té doby žijí mezi námi. Podle pověsti to byl právě taurilský blahobyt, který jim poskytl ideální podmínky nerušené zkoumat složitá zákoutí bytí, jež jim pradávne nablédnutí za oponu světa vnučko. Národ malých lidí byl zprvu podceňovaný, postupně se však vypracoval a Taurilem se nesly zkazky o bohatství jeho bankovních domů a prosperitě obchodních společností. A tam se to všechno pokazilo.“

— Reginald Westenholt

V počátcích víry v Nebeského ducha na Taurilu mnozí půlčící podporovali její šíření – mysleli, že filosofie Církve, hlásající nadvládu člověka nad přírodou, odpovídá jejich pokrokovému uvažování. Jenže brzy se ukázalo, že Církev akt přetváření přírody ke svému obrazu vidí spíš v dogmatickém následování rituálů než v logickém uvažování, výzkumu a kritickým myšlení.

Rozkol mezi idejemi taurilských půlčků a Církví před třemi stoletími vyvrcholil povstáním, které bylo krvavě potlačeno. Za trest byli půlčící sestěhováni do vyhrazených čtvrtí a bez propustky se nesměli za tmy zdržovat mimo ně. Říká se, že při divokém odsunu půlčků do ghetta jich tisíce přišly o život.

Přes dvě stě let ghetta stála a nakonec přetrvala. Půlčící již byli dostatečně znalí, aby věděli, jak získat peníze a přízeň lidí, kteří jim byli zavázáni. To vše, aniž by vzbudili pozornost natolik, aby se je někdo pokusil vyhubit.

A když Církev padla a oni dostali možnost vrátit se zpět mezi ostatní lidi, většina z nich neměla zájem. Ghetta, kterým teď říkají Útočiště, jsou jejich pevnými a dobře chráněnými domovy, kde by cizinec neměl zůstat po setmění. Kolují zkazky o Aryn Jaal, kultu vrahů, který má v každé půlčické komunitě své spojky.

Tradiční půlčická jména

Mužská: Ajinar, Bodonchar, Bugunut, Chagur, Chilagun, Erke, Gugun, Hurghasun, Iturgen, Khaidu, Manglig, Munget, Nakhu, Olar, Sokhor, Toghon, Yasavur.

Ženská: Altani, Barula, Chaigen, Chota, Doregena, Ebegei, Ghoa, Gurbesa, Ibakha, Khojiri, Khatuma, Mayarma, Orbai, Temula, Yerui, Yusin.

Půlčící svá skutečná jména prozrazují jen členům svých komunit a lidem, kterých si váží. Před zbytkem světa užívají krycí jména skládající se většinou ze zkráceniny jejich skutečného jména a úmyslně hloupé přezdívky.

Půlčická „krycí“ jména: Bodo Květoslav, Hur Chaloupka, Mani Křivule, Kori Cestovatel, Sok Flétnička, Tok Mlynařík, Bára Lehkonohá, Dora Růžovková, Iba Frňáková, Káta Zahálková, Orba Hádavá.

ORKOVÉ

Podle staré pověsti byli orkové původně horníci, kteří sloužili Pravládci jménem Ulax. Toho fascinovala říše Chaosu a chtěl odhalit její tajemství. S příslibem velkého bohatství a moci kopali Ulaxovi služebníci po mnoho generací a síla Chaosu je postupně deformovala. Jejich kůže zdrsňela a změnila barvu, narostly jim kly; zrak a jídelníček se přizpůsobil životu pod zemí.

I Ulax se během té doby změnil. Oslepl, noby se mu zkrátily a ruce zkřivily, jak se přizpůsobily hrabání. Jeho mysl byla stále zamlženější a jeho rozhodnutí méně racionální. Pak jednoho dne zmizel. Podle mnohých konečně našel cestu do říše Chaosu. Rozzuřená Matka Země za ním tuto propust zavřela a Ulax tak navždy zůstal uvězněn v podsvětí. Jeho služebníci se ocitli bez pána, odkázáni jen sami na sebe. A když vylezli na povrch, lidé se jich báli.

— Doc. Durza Brašlog: *Opomíjené bohatsví folklóru orčích kmenů*

Lidé s kly, hrozivými rysy a neobyčejnou barvou kůže se od nepaměti zjevují na různých místech Taurilu. Není známo, že by měli kořeny v jed-



né pravlasti a předpokládá se, že jsou to lidské kmeny, jejichž předkové byli změněni Chaosem vinou přílišného pobytu v podzemí. Na rozdíl od pokroucenců jsou orčí rysy dědičné.

Ačkoli jejich inteligence by se neměla lišit od lidské, většina lidí orky považuje za hloupé. Je to dáno především tím, že orkská kultura je vzhledem ke svému původu a historii poměrně primitivní. Za doby Círky Nebeského ducha byla většina orků považována za zvířata, a jejich zabíjení a zotročování bylo na denním pořádku. Pro určení, zdali se jedná o zvíře nebo o člověka, používali kněží následující systém: Tvor musel být schopný naučit se nazpaměť základní modlitbu zvanou *Osvícený pane* a odpovédět na tři otázky ohledně jejího významu. Mnoho orků tento test nezvládlo, protože nechápali, k čemu modlitba je, nebo nerozuměli důležitosti tohoto úkolu. Orkové, kteří prošli, se většinou usadili ve svých vlastních vesnicích, případně obydlí zanedbané městské čtvrti a stoky.

Typický dnešní ork je o málo vyšší než průměrný člověk, při námaze mu však rychle nabývá svalová hmota. Byť jsou pro svůj vzhled a předsudky mnohými považováni za tupé svalovce dobré hlavně na těžkou práci a do boje, existuje také například orčí řád Zlomeného meče, jehož členové putují Taurilem a učí chudé číst a psát.

Orkové na první pohled upoutají svou barevnou rozmanitostí. Chaos jim ve své nepředvídatelnosti dal do vínku téměř nekonečno možností, s jakou barvou kůže se mohou narodit. Nejčastěji potkáte orky s kůží zelenou či hnědou, to však může být způsobeno hlavně tím, že s touto barvou se v přírodě nejlépe skryjete, a tudíž máte největší šanci na přežití. Stejně tak ale můžete narazit na orka bílého, černého, modrého, oranžového či fialového. Vzácnější jsou pak orkové s vícebarevnou kůží, ti jsou v některých kmenech považováni za vyvolené, jinde naopak za předzvěst neštěstí. S jakou barvou kůže se ork narodí se nedá předvídat; zdá se nezávislá na tom, jaké zbarvení mají jeho rodiče.

Tradiční orčí jména

Většina orčích jmen se používá ve stejné verzi pro ženy i pro muže. Orčí jména ostatním lidem často zní jako hrdelní zkomoleniny a velmi často se v nich vyskytují písmena g a š.

Příklady: Aldš, Ba, Brakr, Dura, Faltra, Gifuta, Glaša, Gorlag, Horrac, Hagriš, Iga, Kog, Magber, Mogan, Murzuš, Narg, Nubaš, Ogult, Šagrul, Šyl, Trufa, Urtrad, Wig, Worgas, Zendal.

Míšenci

„Baronku Santellu ukamenovali poté, co se jí narodilo dítě s kly. Přitom to mohl být úlet její prababičky. Lidská hloupost a nevědomost umí napáchat tolik neštěstí.“

— Reginald Westenholt

Všechny taurilské rasy mohou plodit míšence a všechny to také dělají. Zašpícatělé uši, štíhlá figura a jemná kůže, která vypadá dlouho mladě, může ukazovat na elfí předky. Když do vaší rodiny vstoupí orčí krev, až do osmé generace se mohou narodit děti s kly a zvláštní barvou kůže. Pokud se projeví dědictví půlčiků, tak obvykle nižším vzrůstem a velkými chodidly, a příliš rychlý vývoj v prvním roce života zase odhaluje trpasličí podíl.

Exotické rasy se mísí i mezi sebou, ork křížený s elfem nebo trpaslík s půlčíkem nebývá výjimkou. Chování k míšencům se kraj od kraje liší.

Magie a víra

„Zilio si platil dva poskoky, kteří vždy chodili s ním, celý den se modlili ke kdoví čemu, a tím přebarvovali vzduch, jak říkal. Prý ho díky nim kouzlení tolik nevyčerpávalo. I když... jak se to vezme. Spočítal jsem si, kolik ho stojí pohůnky žít, a že se mu to nejspíš nevyplatí, ale nechtěl o tom slyšet. Holt jednou si navykneš...“

— Reginald Westenholt

Celým Taurilem prostupuje neviditelná síla, kterou lidé nazývají magická. Říká se, že je



v každém živém tvorovi, na nebesích i v zemi. Přestože o jejím původu a podstatě bylo sepsáno nepřehledné množství teorií, ona samotná zůstává velkou záhadou. Podle obecné představy čarodějové mění realitu tím, že se pomocí myšlenky napojují na tuto sílu a využívají její energii.

Ve skutečnosti dokáže mimovolně manipulovat magií každý, obvykle to ovšem má jen nepatrný efekt. Na pořádné čarování je obvykle třeba buď výjimečný talent, nebo dlouhodobý trénink, ideálně oboje.

Své může svést i množství a dostatečně pevná víra. Pokud kupříkladu celá vesnice po desetiletí vroucně uctívá Vlákyni světla, může to způsobit, že se z jejího kostelíku ve dne v noci line slabá záře. Magicky nadaný rolník, který se každý den modlí za lepší úrodu, možná skutečně zařídí, že až se přes vesnici přejene ničivá vichřice, jeho klasy zůstanou nedotčené – a do proklínaného lichváře opravdu může uhořdit blesk.

Některé náboženské kultury jsou si té moci velmi dobře vědomy. Mezi mágy se spekuluje, že *Volání k vyšším*, nejznámější soubor litaní a modliteb Církve, byl ve skutečnosti důmyslný

nástroj na usměrňování magické energie, který byl určen pro církevní kleriky, kteří jej dle potřeby využívali. Bohužel, pokusy, které by to mohly otestovat, nevypadají za současné politické situace příliš reálně.

MAGICKÉ BYTOSTI

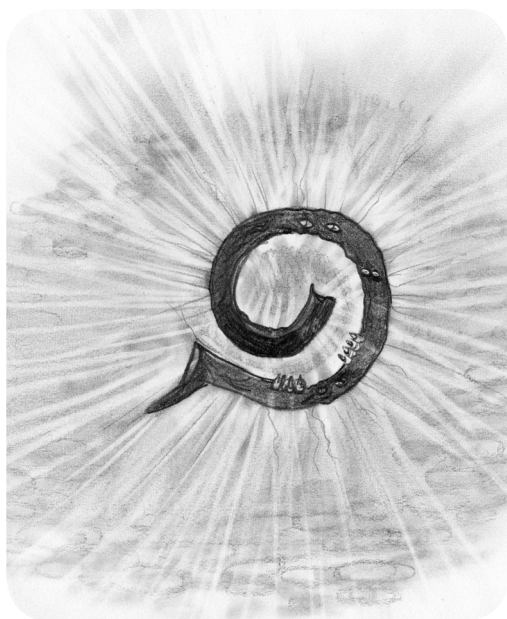
Magická síla na určitém místě může žít vlastním životem a darovat vědomí něčemu, co by ho jinak mít nemělo. Stávají se tak podivné věci. Ostrov, na kterém žil národ uctívající své území jako živou bytost, postupně ožil a dnes se aktivně brání vetřelcům. V místě, kde se stala brutální vražda, se nenávisť zhmotnila ve zlého ducha. Kamenná socha svatého, ke které se lidé modlili, ožila a začala mluvit.

Není známo, jak a proč k tomu dochází. Mnozí zkoumali, kde se podobné události vyskytly a kdo byl hybatelem, ale nakonec se dospělo k závěru, že velkou roli hraje náhoda. Říká se, že větší šance na vznik kouzelné bytosti je na speciálním, magií nabitým místě, nebo když se o to někdo usilovně snaží. Taková snaha se dá vylepšit určitými předměty či lektvary.

Náboženství a myšlenkové směry

„Jedna z mých nejsmutnějších vzpomínek se váže k posvátnému lesu na území rodu Cristolů. Ani přes veškerou snahu jsme s bratrem nedokázali toto krásné a magické místo zachránit před vykácením, které na radu Modrých kuten nařídil lord Maurius. Už si nevybavuji, co přesně byla ta sekta zač, a pochybuji, že si na ni dnes ještě někdo vzpomene. Pohled na zcela vymýcenou mrtvou pláň a prastaré stromy hořící na hranici spolu s druidy, kteří se k nim připásali a odmítli svaté místo opustit, však z mé paměti nezmizí. Jako by spolu se stromy spálili na šedavý popel i všechny barvy, a hřmot plamenů zcela pohltil můj hlas. Nikdy předtím jsem se necítil tak sám.“

— Reginald Westenholt





V Taurilu je vyznáváno mnoho věrouk – zde uvádíme některé z nich.

MATKA ZEMĚ A DUCHOVÉ PŘÍRODY

Uctívání přírody nebo také Matky Země bylo před příchodem následovníků Nebeského ducha rozšířeno takřka po celém Taurilu, a dnes se k němu opět většina lidí vrací. Ve skutečnosti však nelze mluvit o jednotném náboženství, jde spíše o uctívání místních duchů a posvátných míst a dodržování prastarých rituálů spjatých s koloběhem času a života, které se mohou kraj od kraje lišit.

Podstatu duchů přírody si lidé vykládají různě. Někdo je vnímá jako patrony živočišných či rostlinných druhů, jejichž vědomí prostupuje vše živé i neživé. Jiní vidí ducha přírody v konkrétní skále, potoku nebo stromu. Za nejmocnějšího z nich většina uctíváčů považuje samotnou Zem, pramatku všech tvorů, kteří přebývají na jejím povrchu, a ochránkyni před Chaosem, který dokázala zakrýt. Moudrost Matky Země nabádá ke smíření se s koloběhem života a střežení se před nebezpečími chaotického podsvětí, která mohou rozvrátit přirozenou rovnováhu.

PRAVLÁDCI

Pravládci jsou bájní tvorové, jež podle pověstí žili v dávných dobách a vládli celé přírodě, včetně tehdy mladého lidského druhu. Lidé si je představují jako tvory podobné zvířatům, ovšem nesmírně inteligentní a magicky nadané, nestárnoucí a obrovské jako velké říše. Pravládci prý postupně zmizeli ze světa – zda vlastním rozhodnutím nebo zásahem Matky Země, to nikdo neví. Některé přírodní útvary jako Pohorí Těžkého drápu nebo řeka Svahama jsou považovány za spící Pravládce a jsou jim proto připisovány magické vlastnosti.

Za doby Církve bylo vyobrazování Pravládců přísně zakázáno. Nebeský duch podle ní nebyl Pravládcem, ale rebelujícím duchem přírody.

CÍRKEV NEBESKÉHO DUCHA

Věřouka církve, která ovládala většinu Taurilu po několika století, vypráví o jednom z duchů přírody, který se od ostatních lišil svou moudrostí a osvíceností. Pouze on prý pochopil, že lidé jsou nejdokonalejší výtvar přírody, a měli by jí vládnout. Proto jim dal výjimečnou houževnatost, se kterou mohou vykonat velké věci. Také je naučil vytvořit oheň jen silou myšlenky, díky čemuž si postupně osvojili i další kouzla.

Ostatní duchové však neviděli jeho snahu rádi, neboť lidé začali podle nich ničit přirozenou rovnováhu a bezohledně měnit svět, a Země osvíceného ducha za trest vyhnala. Ten proto přebývá na obloze, na zem se vrátit nemůže, a lidé musí jednat jako jeho zástupci.

Podle učení Církve je Nebeský duch hrdinou lidstva a rebellem proti Matce Zemi, která si přála ponechat lidský druh v nerozumu a na úrovni zvířat. On však dal za cenu velké osobní oběti lidem možnost být pány tvorstva a světa.

Nejvyšší ctností pro uctíváče Nebeského ducha je zanechat tu po sobě něco, co demonstruje oddanost jeho principům víry a přetrvává navzdory obtížím a strastem. Proto nebudte překvapeni, když uprostřed bažiny narazíte na monumentální kamenný chrám. I když je taková stavba nepraktická, je viditelným symbolem vítězství člověka nad přírodou.

I po pádu Církve přetrvává u většiny lidí přesvědčení, že Nebeský duch skutečně existuje, i když názory na jeho povahu či jeho úlohu v dějinách lidstva se liší.

SPOLEČENSTVO TICHÁ

Společenstvo ticha je hnutí, které vyznává myšlenku, že lidé se, snad i přispěním Nebeského ducha, vymkli přírodě z rukou, a teď svou rozpínavostí otravují a dusí zem. Komunity ticha jsou kočovné a nikde nepřebývají déle než pár týdnů, aby „Země mohla dýchat“. Církevní propaganda označovala tyto skupiny za agresivní fanatiky usilující o zničení všech velkých



lidských sídel a vinila je z otrav vody a žhárství. Dnes zažívají nebývalý rozkvět, ovšem lidé jsou v názorech na ně rozpolcení.

KOSMICKÝ ŘÁD

Tarasna Zádumčivá přišla kdysi s tvrzením, že veškerá realita je projevem jediné pralátky, kterou nazvala Kosmos. Kosmos má své vlastní zákonitosti a způsoby chování. Běžní lidé vidí jen do jeho vnějších projevů a ani těm pořádně nerozumí. Pouze oproštěním se od předsudků a iracionálních strachů je člověk schopen proniknout do tajů zákonů Kosmu a získávat z jeho částic informace či s nimi manipulovat.

Podle nauky, kterou Tarasna následně sestavila, je největší lidskou ctností schopnost oprostít svoji mysl od bludů a lži a vidět Kosmos takový, jaký skutečně je, i když poznání pravdy může být bolestné. Tarasni následovníci se

pustili do zkoumání zákonitostí života, smrti a proudění magické síly, a objevené znalosti do dnes využívají v architektuře, alchymii a magii, včetně obávané nekromancie.

Povolávání nemrtvých podle vyznavačů Kosmu není nutně pácháním zla. Nekromant si totiž ve skutečnosti nebere duši zemřelého, ale pouze její otisk zanechaný kdesi v Kosmu. Probuzení nemrtvého tak spočívá v propojení fyzických ostatků s ozvěnou jejich majitele, což oživí tvora podobným způsobem, jako by byl oživen například golem pomocí alchymie.

HLASY Z HLUBIN

Někteří lidé tvrdí, že slyší hlasy z hlubin země, které jim odhalují skrytá tajemství a propůjčují výjimečnou moc. Dokonce si troufají pojmenovat obří a mocné bytosti Chaosu, které k nim prý promlouvají. Uctívání a zkoumání



Chaosu je ale ve většině Taurilu přísně zakázáno. Mocnáři mohou být roztrženi ve svých věroukách a ambicích, strach z nepochopitelného podsvětí je však spojuje.

Chaosu bývají připisovány i kulty postavené na samoúčelné perverznosti, vyvolávání slasti či podněcování nenávisti, byť se samy o sobě Chaosem zabývat nemusí. Šílenství a poruchy osobnosti bývají totiž považovány za projev jeho zhoubného vlivu.

Je čas vyrazit!

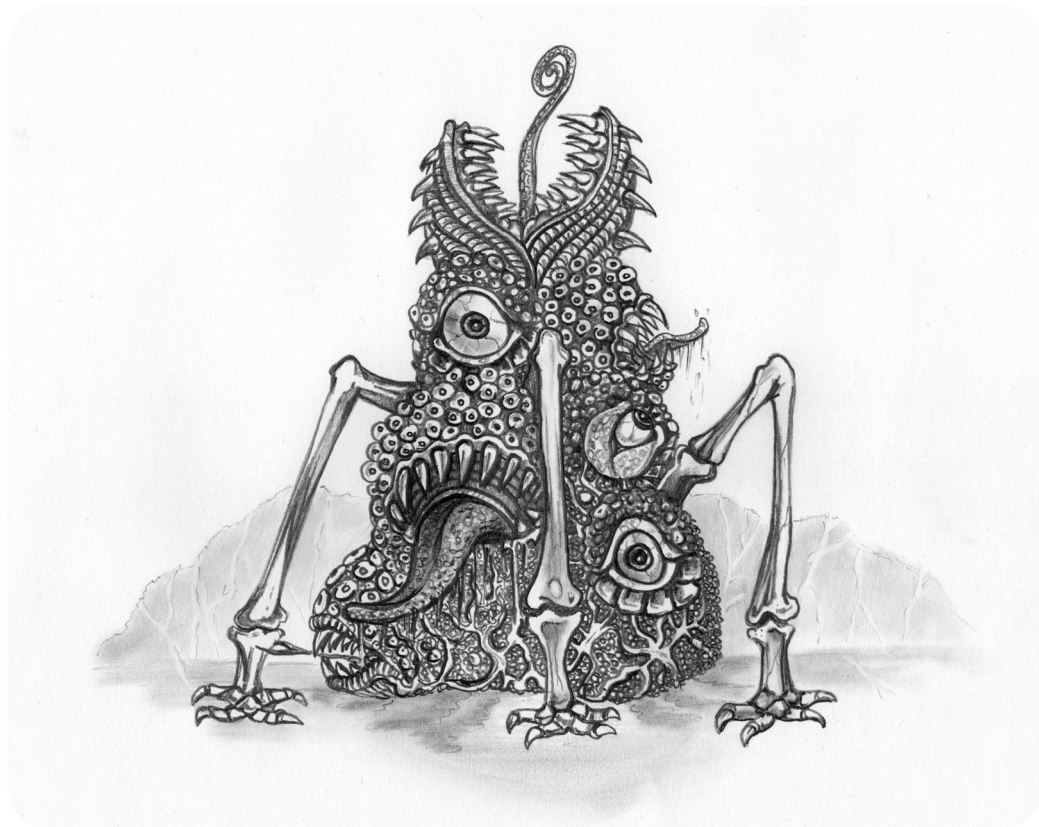
„Oně zimy prvního roku našich putování jsme dorazili k hranici podivuhodného lesa. Větve zelených cypřišů tu někdo ověsil kůstkami všelijakých tvorů. Některé z nich patřily zcela prokazatelně ptáčkům a drobným hlodavcům, které jsme z našich cest již

znali. Několik kostí jsme ale pojmenovat nedokázali, neboť na rozdíl od ostatních měly tmavou, téměř černou barvu a na dotyk chladily jako kov. Tehdy jsme ještě netušili, že stvoření, jemuž patřily, bude jednou z nejstrašnějších stvůr, s nimiž se kdy setkáme.“

— Reginald Westenbolt

Následující kapitoly této knihy vás provedou vybranými místy jižního a východního Taurilu. I když tato kniha celý Tauril neobsáhne, najdete v ní popis Thurenského království, svobodného města Kalus a divoké země Agol Zar a nápady na dobrodružství, které se v těchto krajích dají prožít.

Na konci knihy najdete rady pro vlastní úpravy Taurilu, vzorově začínající dobrodruhy a několik dalších tipů k rozvíjení světa.



Thuren

V dávných dobách, kdy lidský rod teprve začínal objevovat tajemství světa kolem, se život řídil kroky mocných Pravládců. Lidé k nim chovali posvátnou úctu, klaněli se jim a přinášeli oběti. Jednomu lidskému kmeni se však podrízenost nelíbila – jeho příslušníci chtěli být vlastními pány a navzdory varováním a nebezpečím se vydali hledat nový domov daleko od mocných vládců světa. Po dlouhé cestě na východ dorazili ke břehům pevniny, kde dvanáct čarodějů kmene provedlo mocný rituál, který odtrhl kus země od kontinentu. Nově vzniklý ostrov lidé pojmenovali Thuren a před zraky Pravládců jej schovali do hávu mlhy.

O pár století či snad tisíciletí později si Matka Země všimla zvláštního ostrova, který jako by se před ní snažil něco skrýt. Rozehnala tedy mlhu, která Thuren halila, a užasla, co viděla. Lidé, ta malá křehká stvoření, o nichž si myslela, že se neobejdou bez zástíty mocnějších tvorů, tu krotili krajinu, poutali mocné živly, důvtipně využívali veškerých možností, které se jim nabízely, a směle čelili každé překážce, jakou jim svět přichystal.

Matka Země se na ně nedokázala hněvat. Naopak v ní zaselí zrnko pochybností o tom, zda jsou Pravládci na Taurilu potřeba. Nakonec se rozhodla Pravládce mocným kouzlem uspat, čímž začal věk lidí. V něm jsou Thurenci, národ silných a schopných, předurčení brát rozhodující úlohu.

Tuto pověst si pyšní Thurenci vyprávějí o vzniku svého království. V jiných částech Taurilu byste možná zaslechli odlišnou verzi, a sice že se Matka Země za Thurence natolik styděla, že jejich zem odtrhla a zahalila do mlhy, jen aby se na ně nemusela dívat. Před místními však budete na takové řeči opatrní.

Shrnutí

Thuren je největším ostrovem Taurilu a zároven srdcem Thurenského království. Je to země

poznamenaná několika let trvající občanskou válkou, často se opakujícími nájezdy divokých lidí a náboženským neklidem. Není tomu ani dvacet let, co byly staré pořádky roztrhány a nastoleny nové. Staré křivdy, ty však přetrvaly. Je snad mír posledních let nadějí, že prolité krve již bylo dost, nebo je jen příslovečným tichem před bouří?

Válka holubic

„Nádvoří skýtalo hrůzný pohled. V potocích krve plavala mrtvá těla a vyběželé vnitřnosti, nejstrašlivější však byla ona. Už to, že jí sedmý měsíc těhotenství nezabránil v tom, aby se účastnila bitvy v první linii, mi bralo slova z úst, ale když jsem viděl, jak později pobíhá s obouruční sekyrou a s vítězoslavným výrazem doráží neozbrojené obyvatele bradu, kteří se ve strachu plazili před ní, bylo mi jasné, že je šílená. Měl jsem pocítovat radost, neboť jsem společně s ní dobyl Stubwick. Ten samý, který dle úmluvy bude patřit mně. Leč cítil jsem jen naprosté zděšení. Moje oddíly si po bitvě potřebovaly odpočinout, další potyčku by už nejspíš nezvládly. Tedy aspoň tak jsem si obhajoval to, že jsem kruté řádění své spojenkyně jen pozoroval a neudělal jsem nic, abych tomu učinil přítrž.“

— Reginald Westenholt

Po odchodu Církve Nebeského ducha se s Válkou holubic zastavil i rozkvět Thurenu. Holubice – tak se přezdívalo tehdejší královně Ameline Carlyss a její mladší sestře Mathile, která započala svou rebelii proti královně necelé dvě dekády po pádu Církve. Oficiálním důvodem byl Amelinin kontroverzní sňatek s vojevůdcem Aranthurem Porsennou z říše Rasnů a s tím související příklon královny k „temným“ praktikám, které jsou na většině Taurilu zakázané. Do té války se nakonec zapojily skoro všechny významné šlechtické rody království.



Mathila zvítězila, ale jen rok po jejím triumfu přišla *Prokletá zima*, mrazy tak nevidané, že voda okolo Thurenu zamrzla až k ostrovům ležícím na sever od něj. Toho využily bojovné klany známé jako Zimní lid, které na těchto ostrovech žijí, přešly po ledě a zaútočily na Thuren. Oslabená zem se jim nedokázala bránit – a tak nastal chaos. K němu přispěly i primitivní kmeny thurenských horalů a orků ze špatně přístupných oblastí a jejich tlupy začaly pustošit odlehle osady.

Z této krušné doby pocházejí zvěsti o dlouho nespátrých nestvůrách, strašlivých prokletích a hněvu přírody. Wyverny a bánsí, dávno považované za vyhubené, opět číhají v kopcích na neopatrné pocestné. Zákeřné přízraky staví falešné vesnice a lákají námořníky na skaliska. Utopenci z vraků lodí se probouzejí k neživotu a brání z trupů potopených plavidel vyzvednout ztracený náklad. A oběti čarodějnic Zimního lidu prý pro svou existenci potřebují lidské maso a krev.

Teprve v posledních pár letech se situace v zemi, které dodnes vládne Mathila z rodu Carlyssů, začala zklidňovat. Mluvit o stabilitě by však bylo předčasné. Občanská válka zdecimovala velkou část thurenské šlechty, která se nyní urputně snaží zamezit vzestupu neurozených ze střední vrstvy. Situaci by mohlo zlepšit vyslání správců do odlehlejších oblastí ostrova, královna ale nemá dostatek důvěryhodných lidí. Správa země je zpomalována bezohledným politikařením a mnoho míst v království je ponecháno na pospas loupeživým bandám. Do některých částí říše po válce již výběřčí daní nezavítali a část Thurenu si žije vlastním životem. Pro ambiciózní a schopné lidi bez rodokmenu to však otvírá nové příležitosti.

Brzy uplynou dvě dekády od konce Války holubic. Země je již z nejhorší krize venku, ale proslychá se, že pozice královny Mathily slábnou. Možná kvůli jejímu chátrajícímu zdraví, možná kvůli tomu, že část šlechty s nostalgii vzpomíná na časy vlády její předchůdkyně Ameline. Kdo ví, zda na obzoru neraší další období násilí.

Krajina

„Thurenská mlha, to je věc, kamaráde. Neuvěříš, dokud nezažiješ. Doma tě žena bije a děcka z tebe maj srandu? Zajeď do Thurenu! Jakmile tam vlezješ, hnedka zjistíš, že tam umíš ovládat myšlenkama... Co? Mlhu! Jako nekecám, každěj to umí. I kdyžs nikdy předtím nevyčaroval nic, v Thurenu si můžeš brát s mlhou. Udělat si z ní průsvitnou elfku s dlouhatánskýma nohama. Nebo napsat sousedovi nad barák mráčkovej vzkaz, že je debil. Bych o tom vydržel vyprávět dny, jak sem tam blbnul...“

— *Glint Raumann*

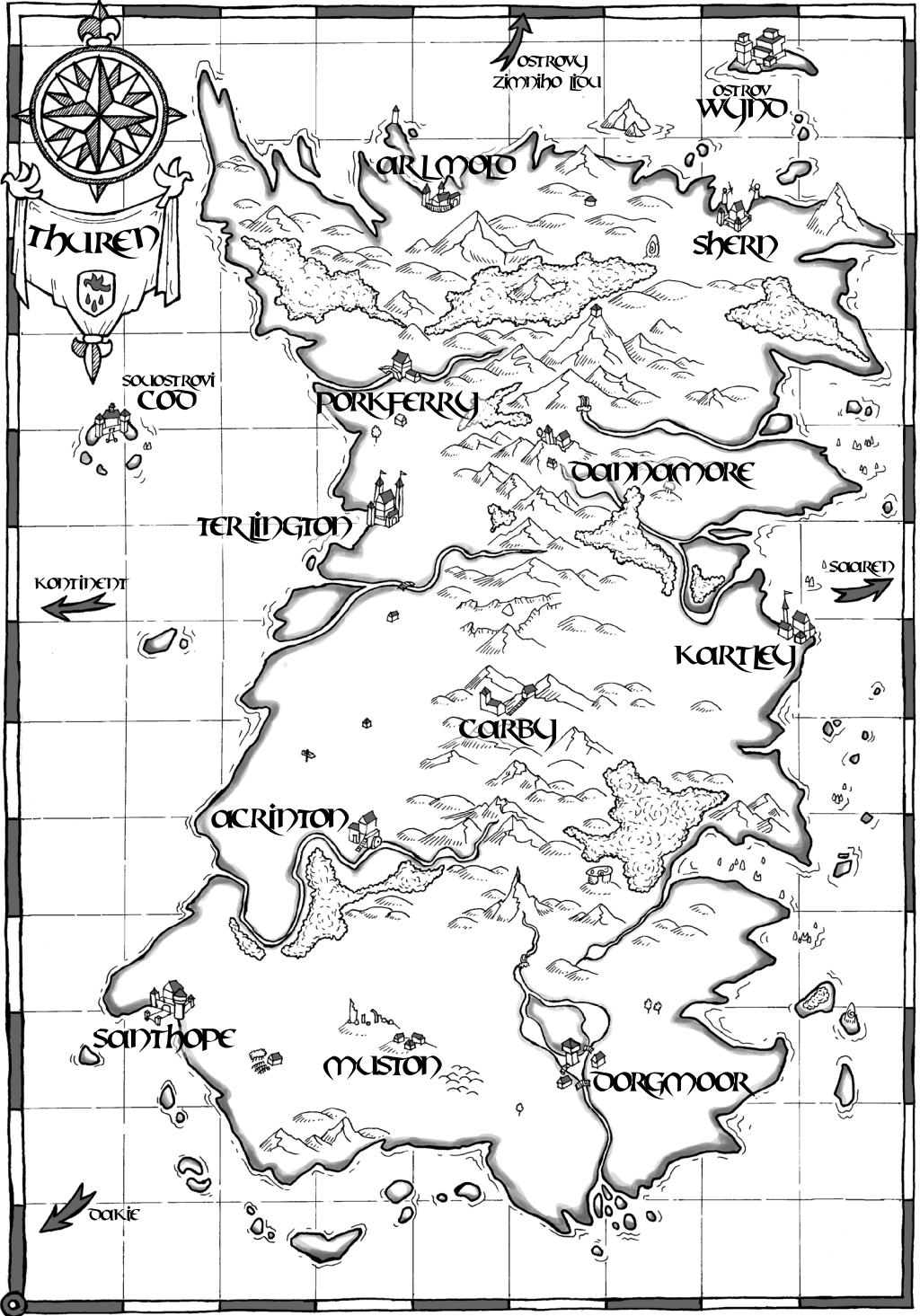
Thuren má převážně mírné klima s deštivým a větrným přímořským podnebím. V jižní části se dobře daří zemědělství, v severní vrchovině pak cestovatel najde hlavně chladné pastviny. Velkým problémem jsou mrazivé zimy, které občas i na několik měsíců zcela zastaví lodní dopravu.

THURENSKÁ MLHA

Největší zvláštností ostrova Thuren je jeho mlha. Přesněji řečeno chuchvalce mlhy, které se ve dne v noci líně pohybují krajinou. Většinou se drží u země, ale mohou vystoupat i do výšky, procházet ulicemi či vstoupit do obydlí. Z důvodu, který není znám, každý obyvatel či návštěvník Thurenu včetně dětí umí tuto mlhu ovládat. A vězte, že si to ti lidé patřičně užívají!

Pokud ovšem v Thurenu pobýváte déle, přijdete na to, že jsou místa a časy, kdy se kouzelná mlha ovládá hůře či vůbec, a občas koná dokonce svévolně. Jako kdyby byla magickou bytostí s vlastním záměrem. Tudíž jestliže se před vámi zjeví řada tajemných obláček, která míří do lesů za městem, rozmyslete si dobře, zdali se po ní vydáte. Může vás přivést k bohatství ale zrovna tak i ke zkáze.

Podle pověstí je kouzelná thurenská mlha pozůstatkem obalu, který vytvořili starobylí čarodějové, aby ostrov skryli před Matkou Zemí. Dokonce ani Církev Nebeského ducha nepřišla na to, jak se jí nadobro zbavit. A to se o to pokoušela několik století!

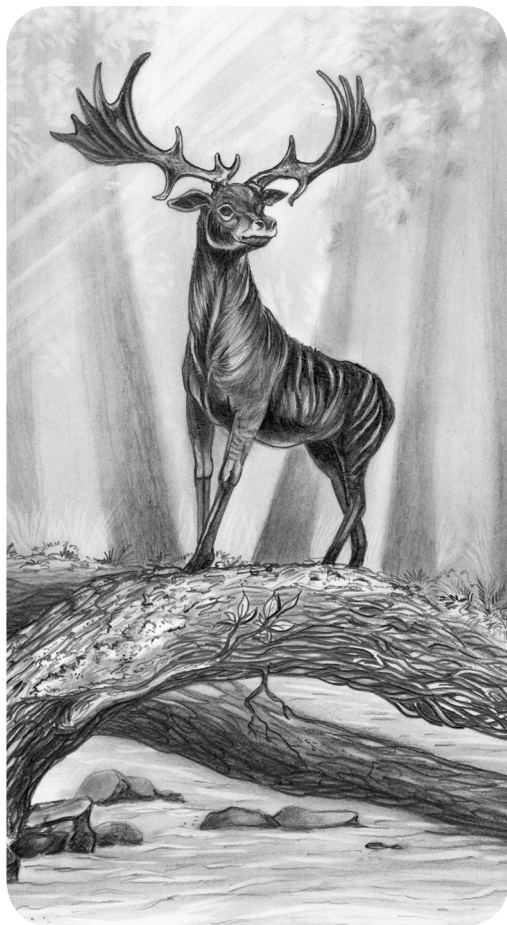


Thurenci

„Prý starobylý národ. Ale no tak. Vždyť se mísili se vším možným, co okolo žilo. Včetně ovcí a prasat, soudě podle toho, jak jejich kultura dnes vypadá.“

— Gillelmo de Nagora

Thuren nikdy nepatřil mezi kulturní velmoči. Gramotnost není součástí věcí vyžadovaných od šlechtice, architektura je vedená spíše účelností než estetikou, kontinentální trendy v oblékání narážejí na thurenskou tvrdošijnost a staromilství. Mnoho obyvatel Taurilu považuje Thurence za neotesané a provinční, ale nemohou jim upřít semknutost vůči nepřáte-



lům zvenčí, stejně jako válečné a mořeplavecké schopnosti.

Mezi Thurenci se navzdory snahám Církve udržela silná tradice úcty k přírodě a Matce Zemi a ženy tu mohou zastávat jakékoli funkce a povolání, včetně bojovnic a vladařek.

Mušská jména: Aiken, Aldair, Alton, Basil, Bryce, Cedric, Durwyn, Elmer, Feran, Grindan, Hain, Holt, Kenton, Lex, Nory, Nyle, Orson, Roan, Selwin, Tamar, Tunnoc, Wal, Wynn.

Ženská jména: Aisley, Annis, Ashe, Bree, Darelle, Dorette, Eira, Elga, Flair, Goldiva, Holly, Jemma, Keeley, Kendra, Linn, Maida, Odelle, Philla, Sheena, Teffeny, Thea, Wilda, Zara.

Jména rodů: Andall, Balfray, Cardolf, Clodwell, Daumer, Dunchell, Ellisfeld, Evinger, Follan, Gisborne, Holmont, Harkinden, Jenner, Knivett, Lyfell, Malmayn, Nealworth, Plassey, Rolleston, Speyr, Tindall, Waltham.

Jména míst: Jména thurenských měst, hradů a vesnic jsou obvykle jednoslovná a často končí na -burn, -den, -lee, -ley, -mor, -moor, -tun nebo -ton.

Život v Thurenu

„V severním Thurenu s drzou hubou daleko nedojdeš. Vypruď obvyčejnýho sluhu a další, co si budeš pamatovat, je až hospodskej, co po tobě řve, ať si laskavě po sobě zameteš zuby. Oni sou zvyklí se furt bít, i baby a děcka, a na silácký hemzy ti neskočej, leda bys jim je šupem dokázal.“

— Glint Raumann

V současnosti není život většiny prostých obyvatel Thurenu poznamenán nějakým zásadním konfliktem či problémem, který by procházel celým ostrovem. Možná se to ale brzy změní? Nad královstvím stále visí stíny nejistoty mající svůj původ ve Válce holubic i v dobách dřívějších. Nenávisť mezi rody severu a jihu stále není zapomenuta, zdaleka ne všichni Thurenci se cítí bezpečně vedle vlkodlaků, kteří jsou od konce války oficiálně tolerováni, a Zimní lid nebyl zahrán navždy.



LYKANTROPIE

V určitých částech Thurenu, zejména na jihu země, se vyskytuje lykantropie: zvláštní přírodní anomálie, kterou někteří považují za dar a jiní za prokletí.

Vlkodlak je člověk, který se občas mění ve dvounohou chlupatou nestvůru s vlčí hlavou a drápy. Někteří dovedou ovládat bez problémů jak moment, kdy se promění, tak své chování v proměněném stavu. Jiní to zvládají hůře a v bestiální podobě mohou způsobit neštěstí. Proto se thurenští vlkodlaci sdružují do skupin, sekt či přímo cechů, kde si poskytují vzájemnou pomoc. Na uklidnění rozzuřeného vlkodlaka mohou posloužit magické předměty, lektvary a rituály.

Existují však i tací, kteří si naopak vlkodlačí podobu vychutnávají. Jako například Okožrout, jeden z nejslavnějších hledaných thurenských zločinců. Svě oběti rád požívá za živa a začíná u obličeje. Sám je však jako nepolapitelný duch a unikl již třem léčkám lovců, kteří by rádi za dvacetinásobného vraha získali tučnou odměnu.

Vrchnost by neměla vlkodlaky pronásledovat, pokud nepáchají zločiny. Královna Mathila jim slíbila svobodu ediktem, který vydala při svatbě s jižanem Connorem Humbrickem jako součást manželské dohody. Mnozí to berou jako důkaz toho, jak moc do jižanské šlechty pronikl vliv lykantropů.

BOHATÉ ZÁPADNÍ POBŘEŽÍ

Města na západním pobřeží Thurenu zbohatla díky obchodu s kontinentálním Taurilem, a ačkoli Válka holubic neprospěla podnikání, místní loděnice už opět neustávají v práci, která se nezastaví ani přes mírnější zimy. Silné řemeslnické cechy se pyšní dobrými profesními znalostmi, suroviny včetně dřeva na stavby a opravy lodí však musejí dovážet z jiných částí Thurenu či z kontinentu.

Za Války holubic se některá ze západothurenských měst pokusila zachovat neutrální stav

vůči znesvářeným šlechtickým rodům a vyhlásila nezávislost. Po válce se sice formálně vrátila pod moc královny, vymohla si ovšem značnou samostatnost. Královna v nich mnohdy nemá ani svého zástupce – šerifa. Městští konšelé, kteří jsou voleni z místních cechů, se snaží prosadit zastoupení měšťanstva na zemských sněmech. Vyčerpaná šlechta sice vůči tomu protestuje, ale její příslušníci si sami u měšťanstva často půjčují. Ani jedna ze stran se nemá k tomu, aby porušila královnin mír, ale obě považují za žádoucí, aby občas někdo zatlačil na citlivé místo těch, kteří jsou příliš tvrdohlaví. Nejlépe někdo, koho lze v případě nutnosti snadno obětovat.

ŽIVOT NA SEVERU

Severní Thuren je kopcovitá, studená, řídká osídlená oblast. Daří se tu chovu dobytka a ovcí, vlna se vyvážá a vyhlášený místní sýr *las* milují zejména půlčící z celého ostrova i z pevniny, kde se za dovoz platí velké sumy. Místní se musí hodně ohánět, aby přežili nepřízeň počasí, a především soužití se Zimním lidem. Umění boje ovládá snad úplně každý, lidé si tu neberou servítky a jejich obydlí, to jsou často spíše malé pevnosti.

Obzvlášť pro cizince je velmi těžké na šlechtu severního Thurenu zapůsobit. Jedna z mála příležitostí k tomu je v první třetině roku, kdy se po jarní oblevě pořádají velká klání. U většiny dvorů severské šlechty tři dny tečou proudem sudy jablečné pálenky a piva, zatímco probíhají soutěže síly a obratnosti, jejichž vítězové mohou získat místo v panských službách.

THURENSKÉ HORY

Cestování přes thurenské hory je poměrně nebezpečné. Důležité cesty nejsou tak dobře chráněny jako za časů Církve, a pokud by měl člověk věřit historkám vyprávěným v hostincích, pak loupeživé bandy patří k tomu lepšímu, co se dá v ruinách klášterů a strážnic potkat. Přesto hory stále lákají nové osadníky. Na západním úbočí



opět rostou tábory horníků dolujících zde železnou rudu a uhlí a šíří se zvěsti, že na východní divoké straně hor byla po více než sto letech objevena nová stříbrná žíla.

MOC JIŽNÍHO THURENU

Jih Thurenu je velmi úrodný. Roste tu vše možné včetně vzácnějších plodin jako je káva, bavlna či dokonce tabák. Jižané věří, že jejich domovina je požehnána Matkou Zemí a těší se její zvláštní ochrany. Můžete tu narazit na oblasti, kde je sepestí s přírodou velmi intenzivní – tráva se tu zdá zelenější, vůně výraznější a vám jako by spadla z beder tíha všech prožitých let.

V kronikách se píše, že v jižním Thurenu se kdysi dávno držela víra, která hlásala, že Matka Země s Chaosem nejsou dvě protikladné síly, ale různé manifestace jedné entity. Z této víry pocházela velmi mocná, ale zároveň nepředvídatelná magie, které se dnes říká Prastará. Dokázala prý lámat zem, povolávat tsunami či měnit čaroděje v avatary rozzuřené přírody. Její dosah však ten, který ji seslal, nedokázal obvykle ovládnout.

Lidé považovali Prastarou magii za příliš nebezpečnou, proto ji začali omezovat, a když se mezi Thurenci rozšířila víra v Matku Zem jako ochránkyni bojující proti Chaosu, ideologicky ji zlomili a zakázali. Když přišla do země Církve, pustila se do likvidace toho mála, co z projevu Prastaré magie ještě zbývalo. Zrovna proti těmto jejím aktivitám většina Thurenců příliš neprotestovala. Podle všeho tak do dnešního dne přežil jen poslední projev Prastaré magie, a to lykantropie.

CHUDÝ VÝCHOD

Východní část Thurenu je chudým krajem. Od zbytku světa jej dělí těžce dostupné hory, zrádné pobřežní útesy už si vyžádaly životy spousty zkušených námořníků a stříbrné doly byly vytěženy ještě za dob Církve. Hospodářství je víceméně samostatné, ovšem málokdy zbudou přebytky na vývoz. Snad jediné, v čem kraj vy-

niká, je místní tradice pořádání zvířecích zápasů: sázení na kohouty či psy nebo zápasy s býky jsou populární mezi všemi vrstvami, bohatnou z nich však pouze sázkaři a majitelé arén.

Chudí lidé se těžko brání útlaku a vykořisťování. Nemajetní šlechtici chtějíci zotročit svobodné horaly, osady navzájem si kradoucí majetek, lupičské bandy využívající vesnice jako zimoviště a beroucí si, co chtějí – to je realita východního Thurenu.

Tento kraj, ležící na okraji zájmu mocných, se ale často stává útočištěm těch, kteří ve více civilizovaných končinách nenašli své místo. Uctívači neznámých sil, lidé s myšlenkami příliš odvážnými na svou dobu či ti, kdo hledají prostý život, sem putují najít klid. Tajemné menhiry ozdobené prapodivnými symboly, podivné komunity odříznuté od světa, studna, pro kterou vesničané chystají večeri, ze strání shlížející obří obrazce, bludiště stovek ostrůvků, mezi nimiž v mlze na bářkách bez kormidla, plachet či vesel plují námořníci a sypou do vody vonící byliny... i to patří k místnímu koloritu.

Právo

„Syn zlatníka Burgha šel do Útočiště kšeftovat s půlčiky a nevrátil se. Mám zakázáno do věci zasáhnout... Útočiště, vlastní zákony, bla bla. Až bude Burghova žena shánět lidi na trestnou výpravu, mám dělat, že to nevidím? Tohle je řešení?“

— Deiran Kelver

FEUDÁLNÍ SYSTÉM

I když bylo v Thurenu po pádu Církve zrušeno nevolnictví, feudální lenní systém se zachoval. Veškerá půda v království patří formálně panovníkovi, ten ji následně propůjčuje „lordům“ – významným velmožům z řad urozených rodů. Ti mají své vazaly, „barony“. Od baronů si půdu pronajímají drobní zemědělci a řemeslníci. Města mohou patřit šlechtě nebo podléhat přímo královské koruně a jejímu zástupci – šerifovi.



ŠLECHTICKÉ SNĚMY

Šlechta usměrňuje panovníka především pomocí sněmů; ty se konají několikrát do roka a mohou trvat i několik týdnů. Ačkoliv až na několik výjimek nejsou rozhodnutí sněmu formálně pro panovníka závazná, jejich naprostá ignorace by mohla posloužit jako důvod pro nové krveprolití.

Nadcházející sněm je očekáván s velkým napětím kvůli sérii vražd urozených osob – události, která otrásá thurenskou smetánkou. Všechny oběti zemřely obzvlášť krutým a bolestivým způsobem, a ony samy či jejich předkové se v letech těsně po pádu Církve horlivě angažovali v tažení proti rodu Dellamy. Na přímé obvinění si zatím nikdo netroufí, nicméně se šušká, že baron z Blakesley má důkazy směřující k mladému Angusovi Dellamymu či někomu z jeho lidí, a prý je chce na sněmu přednést. Sázky na to, kolik dní baronovi z jeho života ještě zbývá, jsou momentálně velmi oblíbené.

NEVOLNICTVÍ A Poddanství

I když nevolnictví není prosazováno panovníkem, majitel půdy si může své obyvatele zavázat dohodou, která jim znemožňuje se odstěhovat bez souhlasu vrchnosti, a ukládá jim i další povinnosti, za což jim na oplátku slibuje ochranu. Tato dohoda se může vztahovat i na nezletilé potomstvo poddaného. Když potomek poddaného dosáhne zletilosti, získá svobodu volby a je na něm, zda dohodu s vrchností přijme, nebo ne.

Pravda je ovšem taková, že tyto dohody se porušují a zneužívají, a vesnice trpící pod utlačovatelem potřebují někoho, kdo by jim pomohl dovolat se práva – nebo alespoň vrchnost nasměroval správným směrem.

PRÁVA ŽEN

V Thurenu jsou si muži i ženy rovni. Přiřazený muž či přivdaná žena nezískává automaticky privilegia a jméno rodu, do kterého se přiřazenil

či přivdala. Toto a další věci, jako například kde budou manželé bydlet, kdo bude spravovat jakou část majetku a kdo bude mít hlavní slovo v péči o děti, se musí upravit zvláštní dohodou, jejíž podmínky si obvykle diktuje mocnější z rodin. Stejně tak manžel královny se nestává automaticky králem.

Protože změna dohody v případě zbohatnutí či zchudnutí jedné ze stran bývá dosti komplikovaná záležitost, ke koloritu thurenského života patří rovněž falšování účetnictví, důsledné zatajování dluhů a obdobné kamufláže, které mají rodině přihrát co nejvýhodnější pozici při vyjednávání. Díky tomu se v zemi daří půlčickým bankéřům a notářům – jsou totiž pověstní svou diskrétností a absencí jakýchkoli skrupulí.

NÁSTUPNICTVÍ

Ve většině Thurenu dědí majetek i titul nejstarší potomek bez ohledu na pohlaví. V určitých oblastech země se však drží jiné tradice. Na chladném severu je hlava rodu a její nástupce volen ze sněmu plnoletých příbuzných pokrevně spřízněných se společným předkem do čtyř generací. Na jihu bývá zvykem určit hlavu rodu „věšteckým“ rituálem, který prověřuje to, jak moc se kandidáti „těší přízni Matky Země“ (ať už to znamená cokoli) a jaký mají magický talent.

PRÁVA MENŠIN

Lidé cizích národů a ras mají svá zákonná práva, ta ovšem nejsou zrovna valná a zdaleka se nerovnají právům Thurenců. Zároveň však některé menšiny požívají speciální výsady: elfí Ellach komunity mají za určitých podmínek udělenou výjimku z odvádění daní, půlčici mohou ve svém Útočišti vykonávat vlastní spravedlnost, a to i nad nepůlčiky, a trpaslíci mají za některé práce úředně stanovenou odměnu. Tato privilegia mohou vycházet z tradic, specifických okolností a v některých případech také z obyčejné protekce.



PANOVNÍK

Král – či královna – dle thurenských tradic vládne doživotně, pokud je k tomu duševně způsobilý. Pokud jej stárí, nemoc či závislost učiní duševně slabým, může jej šlechtický sněm zbavit trůnu, který pak přechází na jeho nejstaršího potomka. Thurenská historie pamatuje několik velmi rozporuplných případů svržení panovníka tímto způsobem. Zároveň šlechtický sněm může v závažných případech mluvit do otázky následnictví trůnu.

Vztahy s okolím

„Thuren ovládal i území na kontinentu. Musím to vědět, neboť jsme s bratrem pár na dřevo bohatých držav pro korunu vybojovali a byli jsme za ně vyznamenáni. Ale Válka holubic vše utнула. Vojáky jsme odtamtud museli stáhnout domů a o kolonie, s námahou získané, jsme brzy přišli. Aspoň, že ostrov Saaren stále držíme. Jen by ho mohl mít pod svou správou někdo rozumnější než Langyllové. Někdo, kdo nebude mít neustále potřebu vykořisťovat tamní chudáky, aby zalátal svoje dluhy.“

— Reginald Westenholt

ZIMNÍ LID

Na ostrovech severně od Thurenu žijí houževnaté národy větrem ošlehaných světlovlasých lidí. Nejsou jednotní, což je také nejspíš jediným štěstím Thurenců. Ti se Zimním lidem podle okolností čile obchodují nebo naopak bojují.

Poslední střet se udál při výměně potravin za severský jantar: Zimní odmítli zaplatit za jídlo, které údajně po cestě zplesnivělo, a smlouvání se zvrhlo v krveprolití. Thurenští obchodníci nakonec vyhráli, nicméně v thurenských přístavech se od té doby šíří jantarové zbarvená plíseň, která napadá dřevo, potraviny, a dokonce i lidi. Že by byly krví smáčené drahé kameny prokleté? A kde všude už je obchodníci směnili?

DAKIE

Hlavním soupeřem Thurenu v boji o nadvládu nad námořními trasami na jih je Dakie, zarputilá mocnost, ve které vládne Církev Nebeského ducha dodnes, pouze pod jiným jménem. Vztah mezi Thurenem a Dakii je v současnosti velmi chladný a vydělávají na něm hlavně špehové a piráti, kteří jsou oběma mocnostmi tajně najímáni. Zatím se ani jedna ze stran necítí na otevřenou válku, ale to se může brzy změnit.

Jistá skupina buřičů podněcujících nepokoj na západním pobřeží byla nedávno dopadena s podezřelým množstvím dakijských mincí po kapsách. Podporuje Dakie tyto rebely, nebo snad všechny ty peníze pocházely pouze z předchozího lupu?

PIRÁTI

Okolo Thurenu i Dakie působí mnoho pirátských band a obě strany se je snaží střídavě potírat a využívat. Řada těch, kteří prchají před zákonem, nakonec končí v pirátských přístavech, a o staré křivdy a tajemství tak není nikdy nouze.

Poslední dobou obchází moře kolem Thurenu hrůza z Černého Rasny: jeho svítícími runami pokrytá loď s černými plachtami útočí za temných nocí a pak mizí v mlze dřív, než se její nepřátelé stihnou vzpamatovat. Povědačky o návratu samotného Aranthura Porsenny, muže, který podle většiny Thurenců způsobil Válku holubic, jsou slyšet v každé pobřežní putyce.

Náboženství

Několik století trvající nadvláda Církev Nebeského ducha nad Thurenem byla velkou ránou pro hrdost jeho obyvatel. Tím spíše, že víru pomáhali prosadit Dellamyové, jeden z tradičních thurenských urozených rodů. Když Církev zhruba před čtyřmi desetiletími padla, poměry se uvolnily. Král se opět stal svrchovaným vládcem země, nevolnictví bylo zrušeno a staré věrouky o Matce Zemi a síle živlů přestaly být pronásledovány.



Dnes je Thuren nábožensky roztržštěný. Uctívání Nebeského ducha bylo po pádu Církvě zakázáno a zdaleka ne všichni Thurenci tento krok uvítali. Proslýchá se, že především na severu země na území rodu Dellamy zůstává stále mnoho uctíváčů této víry, z nichž část se nebojí pozvednout za ni zbraň.

Na jihu ostrova zase navzdory církevnímu snažení přežily zbytky starobylých druidských rituálů, včetně těch, které si zahrávaly s divokými aspekty přírody. Jižané se po svržení Církvě vrátili k víře svých předků. Křivdy, které jim byly jednou napáchány, však nejsou zapomenuty.

Učení o Kosmickém řádu, které do země po pádu Církvě přinesli Rasnové, mohlo být zajímavou alternativou k uctívání přírody, královna Mathila ho ale po válce zakázala pod trestem smrti.

Většina Thurenců nyní uctívá Matku Zem, živly, duchy přírody či menší „ochranné duchy“ svých komunit. V odlehlejších částech kraje to však mnohdy znamená, že lidé se upínají k místním manipulátorům a samozvaným prorokům. Není zas tak vzácným úkazem, když projíždíte krajinou a jste svědkem toho, že každá vesnice se klaní něčemu jinému. Poslední dobou se nesou zkazky především o těchto rozporuplných kultech:

OČISTNÝ PLAMEN

Vyznavači Očistného plamene jsou pro vrchnost spolkem buřičů a žhářů, kteří tvrdí, že jen skrze oheň stravující všechny hříchy může dojít k očistění Thurenu poté, co byl Církví znesvěcen. Kult si našel příznivce především mezi venkovany a městskou chudinou, která nemá co ztratit a je často horlivá, co se týče očistění svých majetnějších sousedů.

POVZNESENÍ

Extatická sekta Povznesených hledá formu vyššího vědomí pomocí rituálů a alchymistických dryáků, které neustále zdokonaluje. Její přípravky skutečně umocňují vnímavost vůči

magii, ale také postupně odstraňují veškeré zábrany a tento vedlejší efekt je trvalý. Vyšší kruhy Povznesených tvoří amorální a schopní alchymisté a mágové, kteří se cítí na prahu ovládnutí království nebo sektářské války. Podle toho, jak se zrovna vyspí.

PAVUČINA

Pavučina byla původně záchytnou sítí válečných siroteků. Hladové děti, které si vzájemně začaly pomáhat přežít, došly za Prokleté zimy k děsivé proměně. Stali se z nich uctívači pavoučího ducha Atorcoppa a v jeho jménu začali shánět jídlo na úkor těch, co se nedovedli bránit, tak jako pavouci zajišťují přežití na úkor slabých. Dnes již druhá generace kultistů přepadává na cestách lidí. Poté, co je o vše obere, je zamotá do obřích pavučin a odnese do svého brlohu, kde jsou obětováni pavoukům, kteří zámostek pomalu stráví.

Politika

„Co nedokázala zkazít Církev, to shnilo při Válce holubic.“

— Ealdred

ŠLECHTA

Thurenská šlechta je poznamenána nadvládou Církvě Nebeského ducha a ohavnostmi, které, často i velmi ochotně, sama napáchala, aby si udržela postavení v zemi, kde byl každý projev odporu následován kárnou výpravou paladinů z kontinentu. I po pádu Církvě je thurenská politika plná nenávisti a zrad. Nejvíce se mluví o nepřátelství mezi Humbricky, tradičními uctívači přírody, a Dellamyovými, „kolaboranty“ s Církví.

MĚŠTANÉ

Neurozené měšťanstvo nemá zastoupení na thurenském zemském sněmu, i když někteří jeho příslušníci jsou bohatší než lidé urozené



krve. Šlechta měla prozatím v Thurenu dostatečně silné postavení, aby si udržela monopol na vládnutí, a to navzdory Válce holubic. Protože je-li tu něco, co dokáže šlechtice v každý moment semknout, je to střední třída. Ta využívá všechny možné způsoby, aby získala vliv. Především půjčuje peníze šlechtě a poskytuje jí služby, díky kterým se k jejím příslušníkům dostane blíž a může jimi manipulovat. Někdy se povede do urozeného rodu přiznít či provdat.

Dobrodruhové se mohou uchytit například u Vznešeného společenstva zlaté pečeti. To je spolek bohatců mající ambice stát se žralokem ve světě peněžnictví a obchodu. Jeho členové najímají schopné lidi na úkoly, které pomáhají spolku k novým příležitostem a ochraně investic.

KRÁLOVSKÁ MAGICKÁ SPOLEČNOST

Společenství, které po pádu Církve nahradilo zrušené církevní magické řády, sdružuje thurenské čaroděje sloužící přímo královské koruně. Říká se, že současná panovnice a její pobočník nemají tak vřelý vztah k magii jako mívala sesazená královna Ameline a problémy země raději řeší tradičními způsoby. Královská magická společnost si žije vlastním životem – možná více, než je zdravo.

Poslední dobou kolují drby, že společnost má na krku menší skandál. Bowsin Hvězdopravec, který byl jejím členem již za vlády královny Ameline, zmizel spolu se všemi poznámkami ke svému studiu o pohybu nebeských těles. Polovina rób, které zůstaly v jeho šatníku, měla přišitý třetí rukáv, a také prý v týdnech před zmizením začal klást podezřelé otázky o spolupráci s Rasny. Společnost by velmi ráda získala zpět jak poznámky, tak Bowsina. Navrácení mága živého však není nutné a ani žádoucí.

SPOLEČENSTVO SOVY

Za doby Církve bylo Společenstvo sovy tajnou skupinou, která zachraňovala písemnosti stížené cenzurou a jiné ideologicky nepohodlné cen-

nosti. Za to získala otevřené uznání lidu i tajnou úctu panovníka. Nyní Společenstvo sovy vede většinu knihoven v zemi, těší se zvláštním právním výsadám a podléhá přímo královně.

Poslední dobou se proslýchá, že se vztahy mezi královským palácem a Společenstvem sovy zhoršují. Společenstvo totiž podle všeho chce pro budoucí generace uchovat všechny písemnosti, tedy i knihy o Kosmickém rádu a Nebeském duchovi. Ty jsou však královským výnosem zakázané.

ELLACH KOMUNITY

I v Thurenu najdeme elfí „komunity hanby“. Král Wilbur Carlyss, který vládl Thurenu v době pádu Církve, k nim byl výjimečně shovívavý, a dle jeho výnosu mají výjimku z odvádění daní. Ta však platí pouze, pokud nemají více než čtyřicet členů, spotřebovávají jen tolik zdrojů, kolik si dokáží vlastními silami obnovit, a uctívají Matku Zem. Wilbuova dcera, královna Mathila zatím tento výnos respektuje, ale to nemusí trvat věčně.

Thurenská města

„Santhope je skrz na skrz prolezlé dakijskými agenty. Přesvědč Mathilu, aby na to vyčlenila prostředky a poslala tam kvalitní vyšetřovatele. Tady máš jména těch lidí.“

— Fritha Humbrick

Hlavní město Terlington

Terlington je přístav na západním pobřeží Thurenu, centrum obchodu a dopravy na kontinent. Zde sídlí královna Thurenu, její pobočník a královská rada. Město vzniklé z malé rybářské osady bývalo kdysi spleť uliček a shluků budov s nahodile nalepenými patry. Dodnes se zde slaví svátek Darů moře, kdy za prvního jarního úplňku vyrazí na moře všechny lodky, co se udrží na vodě, a s lucernami v naprostém tichu chytají ryby přitahované světly na hladině. Další den je k slavnostnímu obědu pokrm z nočního úlovku a až do večera se popíjí za zpěvu ry-



bářských odrhovaček. Polovina Terlingtonu si pak druhý den léčí boľehlav, ale šupiny a mušle z úlovku prý do následujícího roku nosí štěstí.

Po velkém požáru před 200 lety při následné přestavbě dostal Terlington první ze svých nynějších tří kruhů opevnění a rovné ulice od přístavu k branám. Mnoho starých domů se ale zachovalo a tvoří ve městě uzly chaotické zástavby, v jejichž zdech se většinou zdržuje chudina. Korunou města je hrad shlížející na hladinu z vysokého skalního ostrohu, který mu poskytuje kontrolu jak nad přístavem, tak nad přilehlým krajem.

V den výročí požáru se pořádá Velký závod s ohněm. Sazemi pomazaní mladíci a dívky s hořícími pochodněmi zkouší třikrát oběhnout radnici a pak před ní zapálit vatru, zatímco měšťané se jim v tom snaží zabránit litím vody z oken radnice i okolních domů. Maso na ohni, připečený chléb a dvakrát přepalovaná kořalka jsou nutnou součástí slavnosti.

Barevná čtvrť

Orkové mají pod ulicemi Terlingtonu vybudovanou podzemní čtvrť. Není známo, kdo jí vládne, pokud je vůbec někdo takový, ani kolik



obyvatel čítá nebo jak daleko a hluboko její tunely sahají.

Vztahy orků s ostatními terlingtonskými obyvateli zažívají občasné výkyvy. Někteří Thurenci, kteří se nechali nakazit kontinentální „estetickou vybíravostí“, se cítí být přítomností orků pohoršeni, což se může projevit tak, že je nevpustí do svého podniku nebo jim vyměří vyšší ceny. Orkové si to ne vždy nechají líbit, a dlužno dodat, že ve svých drobných mstách bývají opravdu důmyslní. I když zaneřádění měšťanova obydlí fekáliemi se dlouhodobě drží na prvním místě.

Vodní aréna

Mezi skladišti uprostřed přístavu zbyl suchý dok, do kterého je možné za přílivu vtáhnout i válečnou loď a díky velkým vratům ji pak po odlivu držet na suchu libovolně dlouho. Vedlejším produktem se stala zábava námořníků lákat na mršiny za přílivu dovnitř žraloka. Hladový Greg, pojmenovaný podle tehdejšího správce doku, už má třetího nástupce, a ze zkoušek odvahy se stala oblíbená kratochvíle, na kterou se za drobný peníz chodí dívat městská chudina.

Nedávno se začala zábava rozrústat do skutečných představení, ať už plaveckých závodů nebo hraných přeapadení lodí. I královští mágové si vodní arénu oblíbili a občas utkání ozvláštňují iluzemi a hrátkami s počasím. V sázkách na větší zápasy se začínají otáčet slušné peníze.

Černý blok

Jedním ze zbytků staré zástavby je Černý blok. Jeho vnější zdi byly při velkém požáru ožehnuty do černa, ale jako zázrakem zůstaly stát. Dnes jsou původní domy propojeny proraženými průchody a většina bloku slouží jako uhelný trh. Uprostřed spleti průchodů a hromad uhlí stojí Železná pěst: nejdrsnější špeluňka v Terlingtonu, kde se mezi umouněnými uhlíři provozuje zápasnický ring, prý nejtvrdší v Thurenu.

Brzy bude v Železné pěsti vyhlášená nová sezóna zápasů a její šampión má získat kouzelný roh dovezený až z Agol Zaru. Alkohol z něj

vypitý prý dává „dračí moc“, ať už to znamená cokoliv.

Hrad Terlington

Mohutná pevnost tyčící se nad městem má vlastní přístav. Mimo silné posádky vybavené katapulty skutečně impozantních rozměrů je hrad sídlem velké části správy království a jako takový je hnízdem intrik a politikaření. Kvůli jeho přeplněnosti se královna poslední dobou stále častěji zdržuje mimo něj.

Snahu o výstavbu správního sídla, do kterého by mohla celý ten „cirkus“ vyhnat, však zbrzdila série podezřelých nehod. Odměna za dopadení sabotéra, pokud je to jeho práce, bude určitě vysoká.

Městský park

Při přestavbě města bylo záměrně ponecháno několik bloků prázdných a dnes si mezi stromy a pečlivě udržovanými trávníky chodí lidé odpočinout. V noci se ale park mění v tmavou divočinu a na jeho pískem sypaných cestičkách se potkávají duelanti, prostitutky a pokoutní obchodníci. Místo určené k rozjímání se přes noc mění v největší černý trh ve městě. Je pozoruhodné, že městská stráž nezasahuje do ničeho, co se tu v noci děje, pokud to zůstane v parku. Všichni ví, že po setmění se sem vstupuje jen na vlastní nebezpečí.

Nejnovější parkovou aférku má na svědomí Gordy, syn barona z Crickettonu, který veřejně vyzval k duelu bezvýznamného opilce kvůli cti dámy. „Dáma“ žádnou čest nemá, opilec je známý rváč a její pasák, a Gordy není zrovna vyhlášeným bojovníkem. Je nějaká šance, že to skončí jinak než Gordyho smrtí nebo ztrátou jeho cti?

SHERN

Panské město Shern leží na severu Thurenu a je hlavním sídlem rodu Dellamy. Loď připlouvající do shernské zátoky v minulosti musely proplout pod zkříženými zbraněmi dvou obrovských soch válečníka a válečnice, zvaných Storm a Doret. Sochy byly údajně magickými



bytostmi s vlastním vědomím. Kronikáři popisují výpovědi svědků, kteří se dušují, že viděli sochy hýbat se, máchat po sobě zbraněmi nebo bodat či kopat do nepřátelské lodě, která se snažila dostat do zátoky.

Když bylo město Shern po pádu Církve obléháno královskými vojsky, byla Doret zničena, načež se Storm zničehonic zřítíl přímo na vlajkovou loď dobyvatelů. Většina obyvatel Shernu dodnes věří, že nešlo o nehodu. Když po letech Shern opět získali Dellamyové, započali s výstavbou nových soch. Tedman a Rexanne byli dokončení před půl rokem.

ARLMOLD

Mladé město Arlmold vyrostlo z tábora Zimních lidí, kteří přitáhli na pomoc rodu Dellamy vybojovat Válku holubic. Po válce se aliance zpřetrhaly a většina Zimních odtáhla zpět anebo byla vyhnána. Arlmold zůstal jejich poslední stabilní baštou v Thurenu. A i když jsou místní stále oficiálně spojenci rodu Dellamy, vztahy Shernu s Arlmoldem se poslední dobou zhoršují. Proslýchá se, že Dellamyové chtějí Zimní lid držet zkrátka a izolovat Arlmold od zbytku Thurenu, ale neví se proč.

ACRINTON

Na kaskádách významné řeky Lorie leží bohaté město Acrinton. Bohatne především z vsudypřítomných mlýnů, pil, hamrů a poplatků za splavování řeky. Mocný Mlynářský cech je zároveň i společenstvím vodních mágů a kolují zvěsti, že acrintonští mlynáři jako obětiny místním říčním duchům topí v řece lidi.

CARBY

Kdysi vzkvétající důlní město po vyčerpání místních cínových dolů ztratilo většinu svých obyvatel, ale nový život mu vdechly orčí klany, které sem začaly scházet z hor a směňovat stáda horských koz a ovcí, které pasou, za různé výrobky. Nedávno přinesli také stříbrný prach,

ale pokusy vymámit z nich, kde k němu přišli, skončily nezdarem.

Město se ale už teď hemží prospektory, kteří by rádi do kopců vyslali velkou výpravu. Nejdřív však potřebují najmout menší skupinu, která by nepozorovaně prozkoumala odlehlá údolí vrchoviny. Nalezení schůdných tras a vytipování zajímavých míst nevraživým orkům přímo pod nosem by ušetřilo čas, který by důkladnější průzkum nutně zabral.

SANTHOPE

Velký přístav Santhope na jihozápadě Thurenu je jedním z nejvýznamnějších obchodních uzlů s pevninou. Město však také leží ze všech větších thurenských měst nejbliže k nenáviděné Dakii, což na něj vrhá zlý stín. Nachází se zde také největší thurenská svatyně kamene, impozantní stavba vytesaná do vysokého útesu nad mořem, která je zároveň trpasličí bankou vyhlášenou svou bezpečností. Zvěsti, že banku ve skutečnosti ovládají Dakijci, poslední dobou nabývají na intenzitě. Jde snad o nečestný konkurenční boj?

MUSTON

Původní město stojící na důležité obchodní cestě bylo na počátku Války holubic těžce poničeno a v jeho ulicích se začaly objevovat duše zemřelých. Zatímco život se přestěhoval do Nového Mustonu na protější straně údolí, v ruinách se usídlilo společenství lovců duchů a nemrtvých. Mlžné vrány, jak si říkají, brzy získaly na popularitě a dnes si je na problémy s nečistými silami najímají lidé po celé zemi. S přízraky ve Starém Mustonu ale Mlžné vrány nikdy úplně neskoncovaly, leč využívají je pro trénink rekrutů.

DORGMOOR

V lehce bažinaté oblasti na soutoku několika řek se rozkládá město Dorgmoor. Mnoho domů je tu zpevněno dřevěnými sloupy a je propojeno lávkami a moly. Uprostřed města se tyčí velká



pevnost kolem dokola obklopená říčním tokem. Pán města, baron Corft, z ní snad nikdy nevychází, a všechno zařizování nechává na svých sloužících. Šušká se, že Corftové jsou obětí prokletí a nemohou se z pevnosti hnout kvůli tekoucí vodě všude okolo.

KARTLEY

Město Kartley na východním pobřeží Thurenu je hlavním sídlem rodu Langyllů. Ti se z něj snaží udělat svoji výkladní skříň, která má zlepšit nevalnou pověst rodu. Proto tu najdeme kuriozity jako například zoo s exotickými zvířaty a nestvůrami, čtvrť trpaslíků, zpívající fontány, barevné noční magické osvětlení a také Ulici srozumění, která je vyplněná chrámy a svatyněmi obskurních přírodních věrouk a sekt. Městská stráž se tu skládá pouze z dívek a žen, které prý lord Dynar Langyll, hlava rodu, osobně vybírá. Vládce Kartley také nedávno vyhlásil, že pro svou zoologickou zahradu chce opravdového draka a nabízí za něj pohádkovou odměnu.

DANNAMORE

Na východním úbočí hor stojí vyhaslá sopka. V jícnu se nachází starobylé město, které prý založilo dvanáct legendárních čarodějů jako místo k odpočinku ve stáří. Navzdory tomu, že se nachází v jícnu sopky, je v Dannamore čistý zdravý vzduch, půda v okolí je velmi úrodná a obyvatelé města mají nadprůměrný věk dožití. Čas od času se objeví zvěsti, že v útrobach Dannamore se nacházejí hrobky pradávných čarodějů s mocnými artefakty, s nimiž byli mágové pohřbeni. Církev město několikrát převrátila vzhůru nohama, ale podle všeho nic nenašla.

Významné šlechtické rody

Podle pověstí jsou tradiční thurenské šlechtické rody potomky dvanácti starobylých čarodějů. Faktem je, že jsou něčím zvláštní: v každém

z těchto rodů se dědí *krevní pečeť*, což je zvláštní schopnost, kterou členové rodu dokážou instinktivně ovládat. Tato schopnost se přenáší z generace na generaci. U všech členů rodu, u kterých se projeví, má zhruba stejnou podobu, ale je různě silná. Pokud se nová rodina vypracuje do pozice vyšší šlechty, snaží se potvrdit svůj status tím, že do rodu přivádá či přizívá někoho s krevní pečeti.

Potomci dvou šlechticů s různými krevními pečeti zdědí potenciál k oběma, pouze jedna se však rozvine a přenáší dál. Výjimečně vznikne spojením nová unikátní kombinace. Rody se snaží zabránit míšení své linie cizí pečeti tím, že potomstvo vzešlé ze dvou nositelů různých pečeti od útlého věku podrobují výcviku, kterým je učí používat tu žádoucí.

Nejsilnější krevní pečeti se drží v hlavních liniích rodů vysoké šlechty, zatímco u levobočků a vedlejších větví se s dalšími generacemi oslabují. Není úplně známo, proč tomu tak je. Někteří to připisují Matce Zemi, která na Thuren stále dohlíží. Jiní věří, že pečeť v nositeli se utvrzuje, když mu příbuzenstvo vzdává respekt. Další teorií je, že míšení s lidmi neurozeného původu, které je častější ve vedlejších liniích, krevní pečeť potlačuje. A možná je pravdou kombinace všeho výše uvedeného.

Nicméně i tak se občas objeví někdo, kdo má silnou krevní pečeť, i když na ni nemá „nárok“. V takovém případě mu hrozí nuž do zad a osobám podezřelým z rodičovství pořádná hanba. Stejně tak i v nejvybranější linii se může narodit osoba zcela bez krevní pečeti. Na tu se pak mezi šlechtou pohlíží spíš jako na mrzáka a většinou je rodem uklizena mimo dědickou posloupnost do nejodlehlejších držav nebo mnišských řádů.

Následující řádky pojednávají o některých z thurenských šlechtických rodů.

CARLYSS

„Vážně vás tak překvapuje, jak snadno Mathila ustoupila nárokům sprostých tesařů? Copak si nevzpomínáte na vládu její sestry, která nechala zem



řídít tím Porsennou? Zdá se, že hloupá rozhodnutí Carlyssům přešla do krve.“

— Zaslechnuto v shernské pevnosti

Carlyssové, současní vládcí Thurenu, si vždy zakládali na námořnické tradici a čistotě své krve. Než se stali před více než sto lety vládnoucím rodem země a přesunuli většinu svých sil do Terlingtonu, bylo jejich hlavní baštou severozápadní pobřeží Thurenu a přilehlé ostrovy. Dodnes u nich zůstal obyčej odměňovat statusem nižší šlechty a přidělem malých území námořnické rodiny.

Král Wilbur Carlyss po revoluci v Xeranu na rozdíl od většiny panovníků Taurilu odmítl porušit dohodu s Rasny, a naopak je pozval do Thurenu, aby mu pomohli zlikvidovat zbytky církevního odporu. Rasenské expediční síly si v Thurenu zařídily základnu a jejich velitel Aranthur Porsenna se stal královým blízkým přítelem.

Když po Wilbuově smrti nastoupila na trůn jeho dcera Ameline, byla již Církev na kolenou. Ameline však rasenskou družinu pryč neposlala, naopak k ní ještě více přimkla, a nakonec si jejího vůdce vzala za manžela. To bylo již pro některé Thurence příliš a proti Ameline se začali bouřit i její vlastní příbuzní.

V kronice *Historie války dvou královen* sepsané mistrem Sherardem Langyllem na příkaz současné královny Mathily se píše, že Ameline si pod vlivem Rasnů začala zahrávat s magií stínů a temnoty a pomocí morbidních pokusů se chtěla stát nejmocnější čarodějkou Taurilu. Její mladší sestře Mathile nezbylo, než vyhlásit Ameline válku.

Několik let trvající konflikt skončil dobytím hlavního města odpůrci královny, smrtí Ameline v bitevní vřavě a nastolením vlády Mathily Carlyss. Co se stalo s manželem Ameline, je dodnes opředeno tajemstvím. Říká se, že z bitvy, v níž byla jeho žena zabita, zbaběle uprchl.

Mathila vládne Thurenu dodnes a názory se různí v tom, zdali by se poválečné krizi a invazím divochů dalo zabránit, pokud by byla nová krá-

lovna schopnější. Řká se, že k tomu, aby vybrala za svého pobočníka oblíbeného a schopného Marcuse Westenholta, ji musela šlechta dotlačit.

Královna navenek udržuje dobré vztahy se svými spojenci z Války holubic: Westenholty, Humbricky a rodem Dellamy. Marcus z rodu Westenholtů je jakožto královnin pobočník druhou nejmocnější osobou Thurenu, Humbrickové jsou s Carlyssy propojeni skrz Mathilin sňatek s Connorem Humbrickem, i když manželství má dle dvorních klepů ke štěstí daleko, a Connorova starší sestra Fritha zároveň řídí Královskou magickou společnost. Nejkontroverznější je královnino spojenectví s rodem Dellamy, proti jehož členům, jakožto velezrádným nohsledům Círky, bylo za krále Wilbura vedeno několik tažení. Mathila byla za občanské války donucena spolehout se na podporu Dellamyů, ovšem nikdo si nenamlouvá, že by tento velmi nepopulární krok učinila s radostí. V současné době panovnice spojenectví obhajuje tím, že Dellamyové slouží království ochranou severního pobřeží před nájezdníky.

Krevní pečeť: Carlyssové mají s thurenskou mlhou pouto ještě silnější než ostatní. Nejnanadanější členové rodu jí dokážou vtisknout dostatečnou pevnost k tomu, aby unesla člověka, zastavila šípy nebo probodla kůži.

WESTENHOLT

„Pamatuji si Westenholty jako odvážné, průkopnické a inspirující hrdiny. Na zapojení se do vysoké politiky ale nebyli připraveni. Po válce přestali lidem důvěřovat, a vyjednávat s nimi je dnes těžší než sehnat v Shernu poživatelnou večeři.“

— Connor Humbrick

Hvězda baronské rodiny Westenholtů zazářila po pádu Círky a dnes jsou považováni za jeden z nejbohatších rodů v království. Hlavní zásluhu na tom má hrdinství bratrů Marcuse a Reginalda, dobrodruhů a snilků, kteří se v mládí vyznamenali v bojích proti pirátům a nájezdníkům, získali kolonie ve jménu královské koruny, a dokonce se prý na svých cestách utkali



i s bájnými nestvůrami. Mezi jejich legendární skutky patří zmatení dvou dakijských flotil, aby se následně pustily do boje samy mezi sebou, a infiltrace pirátské základny, do níž se oba bratři nechali vpašovat v útrokách uhynulého mořského krakena. Za své činy byli vyznamenáni králem Wilburem, získali status vyšší šlechty a starší Marcus se postupně vypracoval na velitele královny armády.

Brzy po začátku Války holubic se Westenholtové přidali k rebelující Mathile a nikdo příliš nepochybuje o tom, že na výsledku války mají obrovskou zásluhu. Válka obohatila rod o mnohá území a majetek na úkor poražené šlechty a z Marcuse Westenholta je dnes pobočník královny. Mezi lidem Thurenu se oba bratři dodnes těší velké oblibě.

Hlava rodu, Marcus Westenholt, nenávidí čaroděje, protože mu ve Válce holubic magie zabila dva syny. Proto se jejímu použití při správě království pokud možno vyhýbá a netají se neľibostí k tradičně čarodějnému rodu Humbrick.

Westenholtové se nemají příliš v lásce ani s Langylly. Považují je za bezpáteřní zbabělce a nemohou jim zapomenout, že ve Válce holubic nepomohli ani jedné ze stran. Naopak k uctívání Nebeského ducha se Westenholtové navenek stavějí neutrálně a proti jeho uctíváním příliš nevystupují.

Krevní pečeť: Westenholtové nepatří mezi tradiční rody, a proto vlastní krevní pečeť nemají. Když byl rod povýšen na vyšší šlechtu, oženil se Marcus se Senarou z vedlejší větve Carlyssů, aby zajistil rodině jejich schopnosti.

DELLAMY

„Jak hluboko do země je potřeba zadupat rod Dellamy, aby už se odtamtud nevyhrabal? Jsou jako mor. Hned, jak je omrzí handrkování s barbary o tom, které z jejich dcerek si vezmou za manželky a které si koupí jako konkubíny – ne, že by mezi tím v jejich podání byl nějaký rozdíl – obrátí se zase proti nám všem.“

— Fritha Humbrick

Starobylý rod Dellamy obývá nejsevernější část ostrova. Drsná chladná krajina a častá přítomnost Zimního lidu naučila muže i ženy z rodu Dellamy spokojit se s tím, co se v danou chvíli nabízí, a číhat na dobré příležitosti. Vždy se uměli skvěle ohánět se zbraní a přežili jakoukoli nepřízeň přírody. O to větší byl pro ostatní šok, když se po objevení Církve Nebeského ducha z Dellamyů stali zapálení následovníci jejího učení – byli to právě oni, kdo jí pomohl získat a po několik století udržet nadvládu nad Thurenem. Dlužno však zmínit, že víru v Nebeského ducha opravdu přijali za svou.

Za doby Církve si Dellamyové užívali předního postavení, hromadili majetek a s pomocí svých pák u duchovenstva zadupávali do země všechny své odpůrce. Posledním thurenským arcibiskupem před pádem Církve byl Osmond Dellamy, bratr tehdejší hlavy rodu.

Když Církev padla, karta se obrátila. Arcibiskup byl popraven a proti zbytku rodu vyslal král Wilbur výpravu vedenou Aranthurem Porsennou. Po několika měsících těžkého obléhání hlavní bašty rodu, pevnosti Shern, Dellamyové kapitulovali. Přišli o privilegia vyšší šlechty, zůstalo jim jen torzo původního území a museli odevzdat magické předměty, které vždy byly jejich chloubou. Část rodu a jeho věrných odplula na sever na ostrovy Zimního lidu.

Druhého roku Války holubic však přišel zvrát. Dellamyové se náhle vylodili v Thurenu s armádou divokých Zimních bojovníků a nabídli válečnou pomoc Mathile Carlyss. Dědic rodu, Althurus Dellamy, a jeho mladá žena Agatha, dcera jednoho z nejmocnějších náčelníků Zimního lidu, se stali důležitým článkem, který nakonec vedl k Mathilině vítězství. Za svou pomoc dostali od nové královny zpět ztracená privilegia vyšší šlechty a část svého území.

Smrt Agathy, která nastala za podivných okolností, však zpretrhala alianci se Zimním lidem, a po válce musel rod bránit severní Thuren před zámořskými drancíři. Nakonec však Dellamyové své državy udrželi a jejich moc je dnes znovu na vzestupu.



Současná hlava rodiny, proslulý válečník Althurus Dellamy, se k víře v Nebeského ducha veřejně nehlásí. Stigma, které si rod Dellamy nese kvůli své minulosti, však přetrvává. Většina Thurenu je stále nenávidí a nedůvěřuje jim.

Krevní pečet: Dellamyové dokáží svou vůli rozdávát jiným lidem drobná prokletí a požehnání. Většina členů rodu zvládne určit, zda má jít o požehnání nebo prokletí, ovšem s přesnou podobou to bývá horší, stejně jako s určením, jak kouzlo půjde zrušit.

HUMBRICK

„Je příznačné, že Humbrickové jsou mistry magie živlů. Natahovat se stále po větším a větším soustu, jako neukojitelný plamen ohně, to zvládají dokonale.“

— Marcus Westenholt

Humbrickové jsou významným rodem jižního Thurenu. Jeho členy poznáte díky typickému ornamentálnímu tetování na hlavě, které zpodobňuje síly přírodních živlů. Rod tradičně tíhne k uctívání přírody a předává si z generace na generaci silný magický talent.

Za doby Církve se Humbrickové často ocitali v nemilosti a museli prchat. Dodnes chovají nepřátelství ke „zrádnému“ rodu Dellamy. Pád Církve vrátil Humbrickům postavení, avšak jak se ukázalo, jim to nestačilo: poté, co byli za vlády Ameline Carlyss zastínění čaroději experimentujícími s exotickou magií Kosmu, přidali se k Mathilině rebelii a jejich silná schopnost ovládat počasí pomohla Mathile získat převahu na moři. Spojenectví bylo stvrzeno manželstvím mezi Mathilou a Connorem Humbrickem.

Jelikož většina thurenských čarodějů zůstala věrná Ameline, při poválečné čistce se Královská magická společnost prakticky celá obměnila a právě Humbrickové v ní získali významné postavení. Nyní usilují především o pozvednutí čarodějných nauk v zemi, která ztratila víru i směr.

Krevní pečet: Humbrickové dokáží předpovídat či přímo ovládat počasí.

LANGYLL

„V každém společenství důležité se tvářících Thurenců narazíte alespoň na jednoho Langylla. Bohužel. Mají zástupce všude, ale nikdy neudělají nic zajímavého ani přínosného.“

— Althurus Dellamy

Langyllové se pořádně nezapojili ani do revoluce proti Církvi, ani do Války holubic. Jejich hlavní území je natolik oddělené od ostatních, že je války většinou minou, a oni sami se do krveprolití příliš nehrnou. Do politiky se zapojují spíše sňatky a intrikováním.

Langyllové ovládají ostrov Saaren, ze kterého dovážejí do Thurenu sůl. Dynar Langyll, hlava rodu, přebývá většinu času na východě Thurenu ve městě Kartley, odkud má do Saarenu blízko. V posledních letech se někteří Langyllové snaží svou nelichotivou pověst zlepšit, a to především na poli umění či vysíláním expedic do ciziny. Někteří členové rodu jsou známí také dovozem kuriozit.

Krevní pečet: Langylům se mění rysy obličeje podle toho, v jakém jsou rozpoloženi a s kým se stýkají. Člen rodu nadaný krevní pečeti má dvě nebo tři různé tváře, z nichž aspoň jednu se obvykle snaží uchovat v tajnosti. Nejnadanější Langyllové dokáží svoji tvář změnit vůlí tak, že si je lidé mohou splést s někým jiným.

TRENAWAIN

V rodu Trenawain došlo za Války holubic k rozepři, kvůli které se část rodu přidala k Mathile a druhá část k Ameline. Na konci války „vítězná“ část rodu přijala tu „poraženou“ zpět. Proslýchá se, že celý rozkol byl jen divadlo, aby rod přežil bez ohledu na to, která strana zvítězí.

Krevní pečet: Trenawainové dostávají sny, ve kterých bývají otisky událostí, které se skutečně udály nebo právě dějí. Někteří dokonce umí vnuknout sny druhým.



MALSTER

Rod Malster byl plný obávaných čarodějů, kteří se za války údajně zabývali temnou a exotickou magií a prováděli pro Ameline Carlyss pokusy na lidech. Po prohrané válce museli uprchnout do ciziny. Kolik jich přežilo a kde se skrývají, to není známo.

Krevní pečet: Malsterové jsou výjimečně odolní vůči toxickým látkám. Někteří dokáží jed ve svém těle dokonce zpracovat a ovládat, takže pak ho mohou plivat, dávat jedovaté polibky, předstírat smrt a podobně.

Zajímavá místa k navštívení

„Vprostřed hvozdů se najednou tyčil kopec s holým temenem, korunovaný vysokým menhirem. Kámen byl pokrytý vyškrabánými obrazy měsíce v různých jeho fázích, a vypadalo to, že měsíc stojí přímo nad jeho špicí. Vlkodlaky jsem neviděl, ale vytí, které se kolem ozývalo, rozhodně neznělo jako obyčejná smečka vlků. Nebylo vůbec snadné ho najít, ani teď vám nedokážu říci, kde přesně je... vím jen, že jsem se nechal vést vlčí stopou.“

— Reginald Westenholt

SEVERNÍ THUREN

Ostrov Wynd

Vlnami a větrem ošlehaný ostrov Wynd se pyšní hlavně masivní kamennou citadelou, příliš velkou pro normálního smrtelníka. Je to pevnost vzácného národa obrů, kteří nezvaného hosta zasypou salvou kamenů velkých jako vůz. Obři pocházejí z mrazivých zemí severně od Thurenu a jsou odvěkými nepřáteli Zimních lidí, kteří je téměř vyhubili. Říká se, že obři z ostrova Wynd neútočí na lodě s vlajkou rodu Dellamy, ale chcete to riskovat? Nedávno přišla zpráva, že na Wyndu jsou zadržováni urození pasažéři plavidla, které se neopatrně přiblížilo k ostrovu. Jejich příbuzní nabídli odměnu za jejich záchranu.

Railark

Chátrající opatství Railark leží na jezerním ostrově dva dny cesty na jihozápad od Shernu. Kdysi bývalo rušným správním centrem stejnojmenného kraje. Nyní se z něj stalo vězení pro buřiče, kteří chtějí navrátit staré pořádky. Cesta sem není příliš pohodlná a kolují fámy, že ve skutečnosti sem Dellamyové skryli své církevní spojence, kteří si zde zdaleka nežijí špatně.

Torfall

Poutní místo Torfall, kde ze skalní stěny uprostřed lesů padá voda do hluboké, temné tůně, dříve bývalo mnohem frekventovanější. Kdysi tu mladé páže Erwin Lancey spadl do tůně, když ho ze stěny srazil rozzuřený kanec. V letu mezi kapkami vody zaslechl Erwin nepřírozně hluboký hlas, jak mu žehná. Pád jako zázrakem přežil, zotavil se a vykonal mnoho velkých činů. Bohužel ale zpychl, a nakonec se zabil při pokusu získat pozhnání ještě jednou.

Od té doby tu občas zkouší riskantní skok různí poutníci. Někteří se vrátí s pozhnáním a někteří přidají své kosti k těm, které na dně tůně leží. Podle svědectví těch, co se vynořili, na dně nejsou jen kosti, ale i něco jiného. Temnota v temnotě. A zírající oči.

STŘEDNÍ THUREN

Svatyně bouře

Vysoko do hor vedou masivní schody lemované sochami různých druhů ptáků a létajícího hmyzu s detaily dávno strhanými větrem. Ve svatyni na samém vrcholku zpívá kruh orčích mudrců litanie větru a za bouří orci divoce křepčí mezi blesky a duněním hromu. Pro většinu thurenských orků je Svatině bouře nejvyšší instancí pro souzení jejich vzájemných sporů. Na druhou stranu hněv zbytečně vyrušených mnichů dokáže být vskutku bouřlivý.

Černé údolí

Za Války holubic proběhla ve stinné rokli krvavá potyčka o vůz s daněmi. Hamižnost obrátla



lapky proti sobě a z Černého údolí nevyšel živý nikdo. Jejich těla jsou občas vidět v mlze, která se tu drží až příliš často, jak leží kolem trosk vozu, ve kterém se blyští rozšklebená truhla s pokladem. Mrtví nenechají nikoho na své zlatě sáhnout.

Nemálo odvážlivců se přidalo k nim, ovšem ještě horší osud potkal ty, co skutečně nějaké zlato odnesli. Do smrti je ve snech pronásledoval divoký hon jezdců s planoucím vozem. Poklad prý získá jedině ten, kdo dokáže porazit všechny jeho strážce.

Vysoký kámen na blatech

Omšelý menhir stojící uprostřed zrádných blát je vidět zdaleka, ale dostat se k němu je obtížné. Místní tvrdí, že u paty kamene prýští ze země léčivý pramen, ale po blatech obchází mohutný černý pes, který zažene každého, kdo by se opovážil přiblížit. Prý nechá projít jen skutečně čistou duši.

ZÁPADNÍ THUREN

Cod

Skalnaté souostroví Cod nacházející se mezi Terlingtonem a kontinentálním Taurilem je jedním z hlavních strategicky významných sídel královské flotily. Perfektně chráněná zátoka a nad ní se tyčící nedobytná pevnost brání Zimnímu lidu před pronikáním dále na jih. Věhlas námořnických putyk a nevěstinců na jednom z menších ostrovů Codu sahá až na kontinent.

Hrdý přístav však nedávno utrpěl citelný šrám na své pověsti: uprostřed nejchráněnějšího kotviště se potopila Vítězná, vlajková loď a chlouba thurenského námořnictva. Viník zatím nebyl dopaden a horlivě se hledá, zatímco práce na vyzdvižení lodi z mořského dna pokračují. Podezřelí jsou všichni od dakijských špiónů, mstivých duchů, náboženských rebelantů po *gimlety*, prý nepolapitelné vrtavé skřítky kazící dřevo po celém Thurenu.

Mayne

Mohutný hrad Mayne strážící důležitou cestu z Terlingtonu na jih je dnes hlavním sídlem rodu Westenholtů. Byl postaven za dob Církve pro elfí paladiny, po jejím pádu jej pak král Wilbur věnoval skupině Rasnů, která mu pomáhala v tažení proti zbylým uctivačům Církve v království. Rasenský vojevůdce Aranthur Porsenna se svou obávanou družinou rytířů a mágů obýval hrad, dokud ho ve Válce holubic nezískali Westenholtové. Těm však Mayne nikdy nepřirostlo k srdci. Dnes je obydlená jen část z rozlehlých prostor, zbytek chátrá a mnohé katakomby a laboratoře údajně ukryté v hradních útrobách možná stále nebyly objeveny.

Hodrigg

Nádherný palác se tyčí na malém skalnatém ostrůvku a s pevninou je spojen pouze dlouhým mostem zakončeným impozantní branou. Jeho páni, Hodriggové, jsou menší šlechtický rod vzdáleně spřízněný s vládou Carlyssy.



Jsou známi tím, že mají velmi malé panství, ale přesto oplývají bohatstvím, o kterém by se jiným mohlo jen zdát. Jak však k bohatství přišli a podle všeho stále přicházejí, je záhadou. Hodriggové často vyjíždí do sídel jiných rodů, objíždějí večírky, půjčují peníze a užívají si bohémského života. Mnoho šlechticů jim závidí, ale jelikož jim mnozí z nich dluží, nic nepodnikají... zatím.

Proslýchá se, že Hodriggové skupují další a další cennosti, vzácné koření a exotické pochutiny a najímají nové služebnictvo. Ať už se chystá cokoli, bude to veliké.

JÍŽNÍ THUREN

Cirkus jitřního slunce

Nepředstavujte si žádné tři nuzné vozy a opeľichaného papouška, Cirkus jitřního slunce je město na kolech. Stany všemožných barev a tvarů putují podél pobřeží západního a jižního Thurenu a občas zavítají i do vnitrozemí. Mezi kejklíři, hudebníky, herci a podvodníky tu najdete mnoho uprchlíků před zákonem, vyznavče zvláštních věrouk, cizince a zástupce různých ras a hříček přírody.

Není zas takovým tajemstvím, že někteří členové cirkusu fungují občas jako informátoři a pašeráci zboží či lidí po celém Thurenu. Chcete se někam dostat? Nejspíš zde naleznete někoho, kdo vám bude schopen pomoci... Pokud ho dokážete ve změti barev, cizích přízvuků a neočekávaných překvapení nalézt.

Kruh hlubokých očí

Masivní kruh, jehož runy a geometrické obrazy jsou vytesané přímo do skal náhorní plošiny, měří v průměru dobrých padesát metrů. Většina obrazců má tvar očí, které jako by se zařezávaly do duše, a člověk nemusí být čaroděj, aby pocítil silné brnění a ježení chlupů, jen co se dostane poblíž. V přístupu ke kruhu brání malá pevnost obsazená tajněkářským řádem čarodějů. Je ale stavěná tak, aby nejlépe odolávala úderu směrem od kruhu a nikoli zvencí.

Trushcrest

Letní rezidence rodu Humbrick s vyhlášenými lovišti v okolních hustých lesích je místem konání největších honů, co paměť sahá. Uctívači Nebeského ducha se této tradice odmítali účastnit, ovšem nikdo se ji neopovážil přerušit. Trushcrest ve skutečnosti tvoří pouze dvě věže, které jakoby svou výškou překonávaly jedna druhou. Vršek jižní věže je neustále zahalen v mlze, severní věži se naopak mraky vyhýbají.

Občas se při honech některý z účastníků ztratí v lesích a vrátí se až po pár dnech, aniž by si pamatoval, co se s ním za tu dobu dělo. V následujících měsících se však těší vynikajícímu zdraví a takovéto incidenty proto bývají oslavovány jako požehnání duchů přírody, kteří se prý v přestrojení honů účastní také.

VÝCHODNÍ THUREN

Bryst

Dříve prosperující ostrov Bryst s malou tvrzí a třemi vesnicemi někdy během Války holubíc postihlo neštěstí: voda v potocích získala načervenalou barvu a mlha tu začala páchnout krví. Většina původních obyvatel se od té doby z Brystu odstěhovala. Co stojí za nemocí či prokletím ostrova se zatím vrchnosti nepodařilo zjistit. Nebo snad lord Holger Langyll, kterému toto území patří, skrývá nějaké ohavné tajemství?

Něžné kameny

Z ledově studeného jezera Alnor vystupují desítky zvětralých kamenů přikrytých bělostnou mlhou protkanou černými vlníci se nitěmi. Na povrchu kamenů je možno si občas všimnout starých druidských run skrytých pod vrstvou mechu. Legenda tvrdí, že kdo si láme hlavu s láskou, tady může najít vnuknutí, které mu pomůže.

Místo je oblíbeným cílem thurenských bardů, kteří zde hledají inspiraci. Malá komunita umělců u jezera dokonce přebývá. V současné



době prosí o pomoc se skupinou bánšů, které údajně terorizují okolí. Bánšů je však dle pověstí pomstou zavražděné ženy. Co tedy vlastně zasnění poetové skrývají?

Les runových stromů

Říká se, že Les runových stromů je nejstarším pralesem Thurenu. Kůra stromů zde vytváří jedinečné obrazce, o kterých se tvrdí, že jsou dávným písmem. V kůře je prý zapsáno vše, co bylo, je, i bude. Někdo zde dokonce zaslechl zvířata mezi sebou mluvit lidskou řečí.

Zvláštní bytosti a stvůry

„Thurenci maj takovou legendu o bezhlavým černým koni. Že když k tobě přiběhne a zastaví se u tebe, brzo umřeš. A taky že se ta potvora štítí zlata. Sem si říkal, ha ha ha. A pak se tam fakt objevil, cválal si to ke mně... no co. Kecat ti nebudu. Zasrabil sem. Hodil sem mu pár grošů a on odběh. Si říkáš, jak sem se mohl tak podělat, já, kterej měl v té době už procesťováno tolik. Kamaráde, právě proto, že sem už toho viděl tolik, vim, že před Matkou přírodou musíš mít respekt, zvlášť před věcmi, který vypouští, když je fakt naprchnutá na lidi...“

— Glint Raumann

WYVERNA

Velký studenokrevný ještěr zvaný wyverna má ve zvyku vyhřívat se na kamenech thurenské vysočiny. Své tělo dokáže roztáhnout, aby zachytil co nejvíc slunce, takže se může zdát, jako by měl křídla, a loví prudkým skokem z výšky. Svou kořist kousne jedovatými zuby a pak ji neúnavně stopuje, dokud nepadne. Jed je dost silný na to, aby zabil i mrchožrouty, pokud se ji pokusí předběhnout, a na wyvernu tak čeká dvojitá hostina. Po ní dravec zaleze na bezpečné místo a dlouhou dobu tráví. Mezi lidmi se říká, že wyverna nensnáší ostré vůně a z cibule se přímou rozplácne, ale chcete na to spoléhat?

BÁNŠÍ

Bánšů je přízrak, který vypadá jako pokřivený duch lidské ženy. Může jet na koni, v takovém případě jej pohání „bičem“ z lidské páteře. Traduje se, že se objevuje jako manifestace zarmutku, když někde násilnou smrtí zemře žena, a že je poháněna puzením zabíjet muže, takže se doporučuje obléci se do ženských šatů, abyste ji zmátli. Než se rozhodne svoji obět zabít, třikrát strašlivě zakvílí.

KUROLIŠEK

Nepodceňujte kuroliška jako pouhého přerostlého kohouta. Jeho zobák ve skutečnosti dokáže proklovat i kroužkovou zbroj, velmi rychle běhá a v případě potřeby zvládá dokonce i neobratný let. Přesto se ale odvážlivci pokouší tohoto nebezpečného tvora lovit. Jeho pařáty utatě za svítání prý dokáží odvrátit urknutí. Ne každý pařát na trhu je ale z kuroliška.

GRINDYLOW

Na blatech, skryt v pověstně husté thurenské mlze, číhá na oběti, které by mohl stáhnout do močálu a utopit, tajemný grindylow. Ve skutečnosti jde o malého zeleného humanoida s nepoměrně velkýma ušima, nicméně většinou z něj spatříte jen o málo více než chapadlovité prsty, kterými omotá vaše kotníky. Údajně se umí orientovat podle hvězd, a pokud se ocitnete v mlze, která by se dala krájet, ale hvězdy na nebi vidíte nepřirozeně jasně, pak je to prý mlha vytvořená grindylowem a vy utíkejte pryč.

BLUDIČKA

Zrádná světýlka svádějící poutníky ze správné cesty jsou na thurenských blatech obzvláště nebezpečná a početná. Bludičky údajně neškodí mileneckým párům, které k sobě chovají opravdovou lásku, naopak jim pomáhají se najít, pokud se ve zrádných blatech omylem odloučí.



KELPIE

Duchové thurenského vodstva na sebe tradičně berou krom ženské podoby i podobu koně. Nenechte se ovšem příliš unést jejich krásou, neboť dovedou být pořádně nebezpeční, a to nejen, když při povodních prolamují přehrady a ničí cokoli, co jim přijde do cesty. Kolují pověry, že kelpie se bojí lišek, a že liščí čepicí či šálou je zmatete či přímo odpudíte.

DEOR

Duchové thurenských lesů za nebezpečím kelpií nezaostávají a dovedou na sebe brát podobu děsivého kolosu, který má sílu dobře stavěného medvěda a paroží osmnáctáka, kterým dokáže bez větší námahy rozpárat člověka. Deoři však prý chovají respekt k duchům hub a jakkoli jsou rozběsnění, snaží se houby nerozdupat.

Vaše kampaň v Thurenu

RYCHLÝ START

Čím by hráčské postavy mohly být?

Můžete nechat hráčům volnou ruku. Dejte jim informace o historii země, především o tom, že Válka holubic, která trvala několik let, zhruba před osmnácti lety skončila a minimálně následujících deset let byla země pustošená nájezdníky a dezertéry. (Časové údaje schválně uvádíme vágní, vy si je dle uvážení zpřesněte nebo úplně změňte, aby odpovídaly vaší představě.) Pokud některé z postav budou pocházet z Thurenu, Válka holubic se nejspíš v jejich životopisu objeví – a rozhodně se nerozpakujte hráčům předvést, že zdaleka nejde o zapomenutou historii.

Několik dalších možností ke zvážení:

Ve službě

Postavy budou od začátku ve službách vlivné thurenské rodiny či osoby. Může jít o šlechtici-

ce, ale postavy mohou sloužit třeba i náboženskému vůdci. Zaměstnavatele můžete vymyslet společně s hráči a následně jim zadat, ať si tvoří postavy s vědomím, že budou již začínat ve službách tohoto člověka. Hráči by si měli vymyslet, co jejich postavy k zaměstnavateli pojí.

Válečné experimenty

Pokud s tím hráči souhlasí, udělejte jednu nebo více postav výjimečnou tím, že za Války holubic posloužila pro magický experiment některé ze stran konfliktu a přežila. Postavy mohou mít unikátní schopnosti či vlastnosti, ale také nevýhody a problémy plynoucí ze své odlišnosti. Zohledněte pravidla, která pro hraní používáte, aby se některý z hráčů necítil ošizen. Můžete také příběhové pozadí naschvál nechat bez podrobného vysvětlení a z pátrání po tom, jaká osoba měla zásadní vliv na formování jednotlivých postav a proč tak činila, postavit nosné téma kampaň.

Cizinci

Objevování Thurenu si mohou hráči užít přímo v roli, pokud na začátku kampaň jejich postavy poprvé vstoupí na thurenskou půdu. Mohou být například potomky rasenských rytířů Aranthura Porsenny usilujících o zadostiučnění, nebo dakijští agenti, jejichž úkolem bude Thurenské království rozvrátit. Také může jít o jedny z četných trosečníků na nebezpečném thurenském pobřeží, kteří se z nějakého důvodu nemohou vrátit domů.

JAK POUŽÍVAT NAŠE NÁMĚTY

Následující řádky jsou určeny nápadům na konkrétní cizí postavy, události a dobrodružství v Thurenu. Království je velké a tato kniha pojme jen malý zlomek toho, co se v něm dá prožít. Přinášíme jako ukázkou náměty pro:

- družinu ve službách rodu Westenholt,
- družinu ve službách rodu Dellamy,
- družinu ve službách Společenstva sovy.



Protože neznáme cíle a motivace vašich postav, jsou zápletky „v něčích službách“ v této knize většinou započaté tím nejvíc neutrálním způsobem – postavy jsou záukolovány zaměstnavatelem. To je však poměrně neosobní motivace, a tak se vždy zkuste zamyslet, zdali byste ji nedokázali nějak „vylepšit“ tím, co víte o svých postavách, a podle toho ji upravit. Útoky na vesnici, které lord Westenholt vyše družinu prošetřit, se možná dějí v místě, které některá z postav dobře zná, vzkaz o problémech nedostal lord, ale přímo postava od svých přátel či příbuzných, nebo je to pro postavy příležitost dostat se na kobyliku svému nepříteli...

Také se zkuste zamyslet nad tím, jak pojmut rozuzlení zápletek spočívajících v odvrácení nějakého problému a navrácení statusu quo. Hráčské postavy by z nich měly získat něco navíc, co je někam posune – pokud ne materiální přilepšení, tak aspoň reputaci, vděk důležité osoby či cennou informaci... Vyše zmíněnou vesnici by lord Westenholt mohl například dát jako léno za odměnu zachráncům.

Na konci oddílu o Thurenu pak najdete univerzální zápletky, další cizí postavy a náhodné tabulky s inspiračními střípky a malými příběhovými háčky.

Dobrodružství nejsou záměrně pospojována do souvislé kampaně. Použít většinu námětů v rámci jedné hry je teoreticky možné, ale pokud se necítíte na pořádnou nálož vysoké politiky, raději buďte opatrní se zahlcováním hráčů dějovými liniemi.

Pokud jste hráč a nechcete si kazit překvapení z dějových zvrátů, zvažte, zdali nepřeskočíte rovnou na stranu 85. I kdybyste si tuto část knihy přečetli, nemusí to nic znamenat: váš Průvodce hrou může vše vymyslet úplně jinak, než je uvedeno zde.

Hráčské postavy jsou nadále v textu označovány slovem „družina“. Hráčská postava může být i jen jedna, na zápletkách by to nemělo nic měnit.

Vysoká hra

Nejprve uvedeme pár stěžejních cizích postav, které se mohou prolínat dějem mnoha zde nastíněných dobrodružství.

KRÁLOVNA MATHILA CARLYSS

„Nechtěla jsem po vás názor, jestli je Brook Lamžezezo skutečně vinen. Chtěla jsem po vás Brooka Lamžezeza. Pravdu už z něj dostanu sama.“

Současná thurenská královna je postarší dáma. Nosí nápadně vysoké podpatky, kterými zakrývá malý vzrůst, a snaží se dodat si autoritu velmi výrazným tmavým líčením. Ráda se obklopuje úředníky a přísluhovači, na které může delegovat úkoly. Nikdy není spokojená sama se sebou a tím méně s tím, co kolem sebe vidí. Vydržuje si několik milenců, všichni jsou trpasličího nebo půlčického původu, tedy jsou menší než ona.

Jen málokdo tuší, kam až je Mathila schopná doopravdy zajít. Prostí Thurenci si myslí, že Válku holubic ukončila slavným vítězstvím v bitvě o terlingtonský hrad, ale skutečnost byla taková, že Ameline pozvala velitele obléhatelů do pevnosti k mírovému jednání, protože již válčit nechtěla. Při tomto jednání jí Mathila vrazila dyku do srdce a až pak zavelela svým vojákům ke zteči.

Neboť vražda Ameline měla svědky, důvěra části vítězné šlechty v Mathilu byla nahlodána. Nová královna, aby ji hned nesesadili z čerstvě uzmutého trůnu, proto udělala několik zásadních ústupků – například jmenovala svým pobočníkem oblíbence šlechty, válečného hrdinu Marcuse Westenholta. Mathila však moc dobře tuší, že Marcus o ní ví příliš mnoho a nenávidí ji. V posledních letech se ale království jakžtakž stabilizovalo a pomalu opadáva nutnost bránit se před drancíři. Může se proto stát, že v těchto relativně klidných časech napjatý vztah Mathily a Marcuse ošklivě vybuchne.

Mathila je těžce fixovaná na své jediné dítě, prince Jonaha, a snaží se před celým světem tajit jeho těžkou duševní poruchu. Nepříjemné



situace, které kvůli Jonahovým stavům vznikají, svádí na jeho mladou ženu Gilianu. Mathila má strach z toho, že bude donucena dle thurenských tradic upřít duševně nemocnému nárok na dědictví trůnu. Největší noční můrou by pro ni bylo, kdyby se o trůn začal hlásit syn její sestry, který je pod vlivem rodu Westenholtů. A to ještě nic netuší o manželově levobočkoví...

CONNOR HUMBRICK

„Chci si jít zarybařit a hledám ochranu. Ale ne ledajakou. Palácovou stráž vzít nemůžu, mám políčeno na kardinální kousek, a ještě by mi ho vyfoukli před nosem – dobře vím, že mají doma taky pěkné šitky. Co se tak tváříte? Pojďte se mnou, o všem mlčte a rádně se vám odměním.“

Mathilin manžel Connor pochází z významného jižanského rodu Humbrick. Je čarodějem specializujícím se na ovládání větru a také je znám jako ten, kdo se zasadil o to, aby v Thurenu přestala být oficiálně pronásledována lykantropie.

Connor na jihu Thurenu udržoval vážný vztah s baronkou Odelinou Kolver, v jejíž rodině se hojně vyskytuje dar lykantropie. Naskytla se však možnost svatby s Mathilou Carlyss, která by rodu Humbrick politicky pomohla. Connor nátlaku rodiny podlehl, ale aspoň si na budoucí choti vymínil vydání ediktu, že být vlkodlakem není samo o sobě zločinem. Tím chtěl ochránit Odelinu a její příbuzenstvo. Až poté, co se přestěhoval do hlavního města a složil manželský slib budoucí královně, se dozvěděl, že je Odelina těhotná. S Mathilou nikdy nedokázal najít štěstí a klid, a poslední dobou víc, než dříve utíká na moře a na lovecké výpravy, kde může být vlastním pánem, a ne jen stínem svých příbuzných.

Connor před sestrou i manželkou tají levobočka Deirana, kterého by rád viděl na trůnu. Nenápadně mu k tomu vyšlapává cestu v královské gardě. Connorovi ale nedochází, že Deirana ničí tím, že si skrz něj kompenzuje svůj nenaplněný život, místo aby ho podpořil v hledání vlastního štěstí.

Connor ve válce přišel o levé oko a nosí přes něj pásku. Většinu času je klidný a mluví rozvážně. Věk, válka ani politika z něj nedokázaly vyhnat snílka, který má rád samotou a přírodu.

FRITHA HUMBRICK

„Jestli se ještě jednou dozvím, že Jace flirtoval s nějakou Dellamyovou, nechám ho zpráskat jako psa a vykastrovat. Můj vnuk se bude chovat tak, jak se na Humbricka sluší. Doblédněte, aby dostal rozum.“

Rázná šedesátnice Fritha je hlavou rodu Humbrick, členkou královské rady pro záležitosti vědění, kancléřkou Královského magického společenství a v neposlední řadě královninou švagrovou. I když se ví, že je sama nadanou čarodějkou, věnuje se spíše organizační stránce pozvednutí thurenských magických nauk.

Svoji nenávisť k rodu Dellamy, jehož členové její předky po staletí pronásledovali, Fritha nijak neskrývá. Často se hádá se svým mladším bratrem Connorem, manželem královnyn, kterému vyčítá, že nezabránil Mathile vrátit Dellamyovým po Válce holubic zpátky postavení a část území. Fritha dodnes vymýšlí všemožné pokoutné způsoby, jak Dellamyům škodit, zatím se však na otevřenou válku necítí a nechce upadnout v nelibost koruny.

Fritha si narozdíl od Mathily k sobě přísluhovače příliš blízko nepouští. Je háklivá na své písemnosti a šmouha na vzácné knize ji dokáže rozlítit k nepřičetnosti. Na veřejnosti se nejčastěji objevuje ve zdobené róbě jasně vyjadřující její úlohu v Královské magické společnosti. K oku má připevněné zvětšovací sklo na čtení a málokdy ji někdo zaujme tak, aby při rozhovoru odhlédla od knih a spisů. Bez nich si ji nikdo ani nedovede představit.

PRINC JONAH CARLYSS

„Toho pokroucence nepustím. Magistr Zachary říká, že potřebuji nějakého tvora na starost, že mi to pomůže proti mému vzteku. Leda, že byste mi



místo něj sehnali něco zajímavějšího... ale ať umí mluvit. Zachary mi původně daroval zvíře, jenže zvířata nedovedou prosit.“

Když Mathila zavraždila svoji sestru, mocná čarodějka Ameline svým posledním umírajícím dechem stačila vetknout fragment své duše do malého Mathilina syna, korunního prince Jonaha.

Mathilin jediný potomek tak trpí něčím, co vypadá jako schizofrenie, ve skutečnosti nad ním střípek Amelininy nenávisti občas přebírá kontrolu. Takto například zabil v nepříčetném stavu své dvě malé děti a nemá tak momentálně dědice. I když královna povolala mnoho lékařů a mágů, žádný zatím nedokázal odhalit skutečnou podstatu jeho nemoci.

Dnes se tmavovlasý princ Jonah na veřejnosti objevuje jen výjimečně. Obvykle je oděn v dlouhé tmavé róbě z vzácného hedvábí a bývá doprovázen ansámblem služebných. Málo mluví, spíše gestikuluje a s netečným výrazem se nechává obskakovat. Líčení a lektvary maskují tmavé kruhy pod očima a trvalý stav malátnosti, protože princ nedokáže pořádně spát.

GILIANA LANGYLL CARLYSS

„Proč někdo takhle ohavně poničil moji sochu? O mě nejde, neudělali nic, co by bylo horšího než... Ale chudák mistr Battersby, pracoval na ní déle než rok. Snad nežádám o mnoho, když chci, abyste toho vandala dopadli.“

Giliana z rodu Langyll je manželkou korunního prince Jonaha Carlysse. Je to bleďá a plachá dívka, které lid přezdívá Smutná princezna, protože na veřejnosti působí velmi sklíčeně. Není se jí příliš co divit, vzhledem k tomu, že žije s těžce narušeným princem, který jí ubližuje.

Giliana si své postavení vůbec neužívá. Nenávidí svůj rod za to, že ji provdal do noční můry, i když věděli, že je princ nemocný. Útěchu nachází v umění. Dobře maluje a hraje na loutnu a je patronkou několika uměleckých soutěží a festivalů. Její oblíbené po ramena

dlouhé náušnice, skládající se z bílých perel zavěšených na stříbrném řetízku, vypadají jako dva proudy slz.

DEIRAN KELVER

„Ne, opravdu se nezvládnou soustředit na konverzaci u svíček, když mi po městě běhá chlápek, co vykrádá baráky pomocí malých vodních elementálků, které cpe do klíčových dírek. Zvládnete doručit Alodii vzkaz, že dnešní schůzku ruším, aniž by u toho utrpělo újmu jakékoli nádobí? Anebo mi pomozte toho parchanta ještě dneska chytit, to možná bude jednodušší.“

Mladý levoboček Connor Humbricka je oblíbeným a vychvalovaným vyšším důstojníkem královské gardy a elitním královským vyšetřovatelem. Nejspíš by toho dosáhl i bez tatínkova přičinění, jelikož seznam jím vystopovaných a dopadených zločinců je vsutku obdivuhodný. Deiran je ovšem vlkodlak, což vědí jen jeho rodiče. A nejen to: je alfa vlkodlak, což je nesmírně vzácná a mocná manifestace Prastaré magie, jejíž existenci jižanská šlechta drží v tajnosti. Kromě toho, že je Deiran ve své vlkodlačí podobě skutečně impozantní stvůrou, která dokáže bez námahy roztrhnout člověka ve dvě, ovládá i psychickou magii, která je při vyšetřování zločinů neocenitelnou pomůckou.

Pro jižanské vlkodlaky je Connor Humbrick velkým hrdinou a osvoboditelem, a Deiran ho obdivoval ještě předtím, než mu matka prozradila, že má jeho krev. Aby byl otci nablízku, odjel do hlavního města a nechal se naverbovat do královské gardy. Díky jedinečným schopnostem a nenápadnému Connorovu vlivu se vypracoval na vysokou pozici v rekordně mladém věku. Problém je, že Prastará magie vychází z panenské přírody a je v opozici k civilizaci, a ti, kdo jí mají v sobě tolik, jako Deiran, nemohou žít ve městech, aniž by trpěli vnitřním neklidem přecházejícím až v migrény a deprese. On je ovšem natolik odhodlaný dokázat otci svoji cenu, že se tím nenechal odradit: migrény zahání bylinnými odvary a deprese tím, že má mysl neu-



stále něčím zaměstnanou. Od posledního povýšení se však stále častěji dostává blízko k dění v královském paláci a vidí jeho odvrácenou tvář. Obzvláště ho pak trápí situace v rodině následovníka trůnu. Ale není si jistý, co by s tím měl dělat a jestli by vůbec z jeho pozice bylo správné se do těchto věcí míchat.

Deiran má aristokratickou tvář typickou pro „čisté“ jižní Thurence, vlnité hnědé vlasy a vzdorovitý výraz v očích. Vrozené sklony k perfekcionismu v kombinaci s touhou naplnit otcova očekávání z něj udělaly člověka, který vše bere nesmírně vážně. Neumí se smířit s neúspěchem, kvůli tomu občas věci příliš hrotí a své tajné schopnosti používá víc, než je nezbytné nutné. Také hodně dbá o svůj vzhled. Často mimoděk kontroluje, zda jsou jeho šaty v pořádku, jestli nemá rozepnutý knoflík, čouhající pásek nebo flek na nohavici, či rozčuchaný účes nebo špínu za nehty. Působí skutečně kultivovaně... alespoň pokud zrovna neskáče po měsíci zalitých střeších Terlingtonu jako ohromná vzteklá bestie.

Westenholtové: Zaslepení bolesti

Westenholtové pomohli královně Mathile Carlyss sesadit její sestru Ameline a získali popularitu a moc. To je však stálo jak životy milovaných, tak čest a dobré svědomí. Nyní jsou zmítáni bolestí a hanbou a rádi by odčinili zlé skutky.

Bohužel na to nebude vhodná doba. V Thurenu se schyluje k novému velkému konfliktu, tentokrát mezi severem a jihem. Rod Dellamy usilující o návrat Církve Nebeského ducha a Humbrickové, tradiční uctívači Matky Země, spřádají plány, jak vyřešit spory jednou provždy. A Westenholtové, ovládající důležité části středního Thurenu, by mohli být v tomto konfliktu jazýčkem na vahách. Jsou zatahováni do kolotoče intrik, který pro ně může být příliš velkým soustem.

MARCUS WESTENHOLT

„Jedte do Crickettonu. Mají tam prý problémy s deory. Ten vyměklý baron si s nimi neumí poradit, i když jsem cvičil jeho vojáky. Deory samozřejmě zlikvidujete. Snesu všechno možné, ale ne řeč, že Westenholtové nedokážou ochránit lidi před nějakou prašivou nestvůrou.“

Marcus, hlava rodu Westenholt, je legendární thurenský hrdina těšící se mezi prostými lidmi větší oblibě než samotná královna. Již před Válkou holubic byl povýšen do vyššího šlechtického stavu za své zásluhy při získávání kolonií. Krátce po začátku války se pak přidal k rebelující Mathile, protože upřímně věřil, že Ameline vede Thuren do záhuby. Postupně však začal zjišťovat, že vše není tak jasné, jak se zdá. Než prohlédl proradnou povahu Mathily, bylo již pozdě.

Marcus byl přítomen i při onom osudném mírovém jednání, kde Mathila zavraždila Ameline, ale tento zvrát nečekal. Když vzápětí Mathila nakázala svým vojákům zabít i Amelinina syna, který byl ještě v kolébce, nedokázal přihlížet. K nemluvněti se dostal jako první a prohlásil, že se budou muset nejdříve vypořádat s ním. Družiny obou vůdců na sebe v nejistotě mířili zbraněmi několik dlouhých chvil, než Mathila zdráhavě ustoupila a nechala Marcuse odnést dítě na jeho hrad. On jí za to musel odpřísáhnout, že Amelinina syna bude držet tajně pod zámkem a pokud by začal praktikovat „temnou“ magii jako jeho rodiče, slíbil ho zabít.

Marcus tuto dohodu z počátku dodržoval, malého chlapce držel na Mayne v komůrce na samém vrchu nejvyšší hradní věže a pouštěl k němu jen nejvěrnější služební. Jenže krátce po válce zemřelo poslední z jeho vlastních dětí, shodou okolností skoro stejně staré jako to Amelinino. Jeho žena Senara se vydala spáchat sebevraždu skokem z věže, ale objevila tam plačícího Amelinina syna, a od jeho velkých modrých očí už se nedokázala odtrhnout.



Marcus jí řekl pravdu o tom, čím je to dítě. Senara ale trvala na tom, že se o chlapce chce starat. Protože na tom byla psychicky velmi špatně a Marcus nechtěl mít na svědomí její smrt, souhlasil, že budou Amelinino dítě vychovávat jako vlastní, ale že se o tom nikdo nesmí dozvědět. Protože skon Marcusova syna byla čerstvá záležitost, a ještě se po hradu nerozkřikla, dítě spolu se Senarou potichu vyměnili.

Od konce války Marcus nestál v poli, věnuje se jen správě majetku a funkci pobočníka královny. Většinu času pobývá v hlavním městě, zatímco svého bratra Reginalda pověřil spravováním rodových záležitostí z hradu Mayne. Protože Mayne se nachází jen den cesty od Terlingtonu, často se tam Marcus stavuje navštívit, ale i zkontrolovat svoji rodinu. Jelikož ve Válce holubic přišel o dva dospělé syny, které zabili nepřátelští čarodějové, nenávidí od té doby magii a ty, kteří se jí věnují.

Přátelství mezi Marcusem a královnou Mathilou je již nenávratně pryč. Mathila se o výměně dětí časem dozvěděla a je přesvědčena, že Marcus chce uzmout trůn jejímu synovi. Neodstranila svého pobočníka jen proto, že je Marcus oblíbený a ona za něj nemá adekvátní náhradu. Zároveň si je vědoma toho, že jeho bratr Reginald je všeho schopný a pokud by se nezbavila obou bratrů současně, nemusela by odvetu ustát.

Pak je tu ještě otázka oné dohody, která byla učiněna mezi Marcusem a Mathilou v den smrti Ameline ohledně syna mrtvé královny. Marcus totiž svou přísahu, že dítě bude držet pod zámek a za určitých okolností je zabije, podepsal písemně, a je na ní i podpis Mathily. Tím drží jeden druhého v šachu, neboť pokud by dohoda vyšla na světlo, tak by se provalila existence syna Ameline a také by to zřejmě zničilo vztah mezi Marcusem a jeho ženou Senarou, která by se jistě nedokázala smířit s tím, že Marcus zvažoval – a možná stále zvažuje? – její milované dítě zabít.

Marcusovi již táhne na sedmdesát, říká se však, že je stále schopen v boji porazit většinu rytířů v zemi. Často nosí na hlavě čelenku z dračích kostí, památku na výpravu do Agol Zaru. Má

věčně zamračený výraz, mluví nahlas ve strohých větách a nebere si příliš servítky. Jako kdyby myšlenkami nebyl u dvora, ale ve vojenském stanu.

REGINALD WESTENHOLT

„Až vyřešíte ty deory v Crickettonu a vrátíte se sem, stavte se u mě. Povyprávíte mi o tom do detailů. Ne, že bych vám nevěřil... jen... už jsem dlouho neslyšel o pořádném boji s deorem.“

Jen málokdo ví, že Marcusův mladší bratr Reginald byl tím, kdo rozpoutal Válku holubic. Důvodem byla jeho láska k Aranthurovi Porsennovi a hořkost, že charismatický rytíř jejich tajný poměr utnul, aby se zasnoubil s královnou Ameline. Zhrzený Reginald začal pomoci lži a intrik poštávat šlechtu i lid proti královskému páru, i když je pravdou, že mocichtivou povahu Amelininy mladší sestry Mathily stačilo jen popostrčit. Reginald nebyl na svou čerstvě nabytou moc zvyklý a intrikování se pro bývalého dobrodruha stalo závislostí. Tu nebyl schopen ukočirovat a vypukla válka.

Reginald nyní spravuje majetek rodu Westenholtů. I když nenávidí sám sebe za to, co způsobil, a chce zbytek života zasvětit službě svému rodu, nikdy se nedokázal impulsů k intrikám zcela zbavit. Využívá je zejména k obcházení přání svého staršího bratra, pokud má pocit, že nejsou rozumná.

Reginald sice nepůsobí tak majestátně jako Marcus, zato je přístupnější debatám o všem možném. Velmi se mu stýská po dobrodružných časech, proto pokud na Mayne zavítají dobrodruzi, s nadšením si vyslechne jejich historky a sám přidá ty své z mládí. Třeba o tom, jak přišel o dva prsty, proč musel nahradit svůj chrup umělým, a co znamená ornament se třemi protínajícími se kosočtverci, který má vyteťovaný na spodní straně brady.

SENARA WESTENHOLT

„Zase proběhl lynč elfů. Nechápu, proč zrovna na našem území, čím si to zasloužili. Jako by to někdo



koordinoval. Jestli je ve vás alespoň trocha soucitu, pomozte mi učinit tomu přítrž.“

Ti, kdo pamatují lady Senaru z dob před válkou, musejí být velmi zkroušeni při pohledu na to, jak ji vyčerpál kolotoč, do kterého byla vržena. Senara pochází z vedlejší větve rodu Carlyssů, kteří si velmi považovali její unikátní nadání léčit lodě. Je to přesně jak čtete, Senara dokázala lodě vnímat tak, jako by to byly živé bytosti, a dotekem je uzdravovat. Červotoči se z nich pak stahovali, kladky se přestaly zadržávat, plísň se mizely a drobné díry ve dřevě i plachtách se samy zacelovaly.

Jenže sňatek s Marcusem Westenholttem a válka všechno změnily. Marcus si Senaru vzal proto, aby do rodiny přinesl krevní pečeť. I když ona sňatku nelitovala a vždy stála při svém muži, lehká situace to pro ni nebyla. Když pak ve Válce holubic přišla o dva syny, zlomilo ji to. Její magie už lodím nepomáhala, naopak jim začala škodit. Dřevo pod jejím dotykem trouchnivělo, provazy se třepily a kotvy rezivěly.

Dnes se Senara věnuje péči o záležitosti rodu Westenholtů společně s Marcusem a Reginaldem a je upnutá na poslední dítě, které jí zbylo – nemocného Luciana, který je však ve skutečnosti synem Ameline Carlyss. Senara sice ví, kdo jsou jeho skuteční rodiče, ale miluje jej jako vlastního.

I když dnes se Senara již vyhýbá lodím, duševní spojení s neživými výtvoři lidské práce ji úplně neopustilo a může se projevit kdekoli, pokud ji přepadnou chmury. Křeslu, na kterém sedí, vypelichá čalounění, klika, za kterou vezme, se vyviklá ze dveří, a hrnek, ze kterého se napije, popraská. Thurenská smetánka si netroufne lady Senaru odmítat jako hosta ve svém domě, je však jasné, co si o jejich návštěvách říkají za jejími zády.

Senara je drobná prošeďivělá žena, a únava a prožitá tragédie se nepěkně podepsaly na jejím vzhledu, jelikož vypadá starší než Marcus, i když není. Nosí velmi zvláštní kolekci náhrdelníků a náramků, z nichž některé vypadají draze, jiné obyčejně. Každý je památkou na jednu blízkou

osobu, kterou ztratila. V jejím vystupování je cítit noblesa a zároveň smutek, ten se však umí změnit v prudké odhodlání, pokud jí jde o bezpečí a blaho rodiny, která je pro ni vším.

LUCIAN WESTENHOLT

„Neměl jsem možnost poznat své bratry. Zemřeli dřív, než jsem se narodil. Pomůžete mi dostat se do rodinné krypty, abych mohl navštívit aspoň jejich hroby? Ale nesmí se o tom dozvědět otec, on mi tam zakázal vstup, a já nechápu proč.“

Jediné dítě Ameline Carlyss a Aranthura Porsenny utrpělo při převratu, v němž byla zabita jeho matka, těžký úraz hlavy. Marcus Westenholt vzal zraněné nemluvně pod svou ochranu a po smrti svého vlastního dítěte jej potají změnil a vychoval jako vlastní. Ve skutečnosti Marcus Luciana nenávidí, protože v něm vidí lidi, jejichž vojáci mu ve válce zabili jeho skutečné děti. Do Lucianova zdraví a bezpečí Marcus investuje především kvůli své ženě Senare, která by nejspíš nepřezila ztrátu posledního dítěte, a také kvůli tomu, aby měl páku na Mathilu.

Lucian je díky úrazu částečně ochrnutý. Od krku dolů se hýbe pomalu, chodí pouze s oporou a nemá v ruce dostatečný stisk pro udržení meče. Netuší, že ve skutečnosti není synem Marcuse a Senary. Protože jej Westenholtové příliš nepouští ven, snaží se alespoň přečíst všechny knihy, které mu kdokoliv dokáže sehnat. Je také po svých rodičích magicky nadaný a krevní pečeť se u něj projevuje obzvlášť silně (i když netuší, že ji nezdědil po Senare, ale po Ameline). Tajně zkouší čarovat a rád by magii i studoval, netroufne si to však říci nahlas před rodinou, která mágy otevřeně nenávidí. Tím spíš, když to vypadá, že ze všech typů magie mu nejlépe jde nekromancie...

Lucian upoutá pronikavýma světle modrýma očima, v nichž se zračí hladový výraz. Je všetečný a vynalézavý, ale také velmi emotivní. Často střídá nálady, je v něm kus dítěte i kus následníka trůnu. Se svojí bezmocností se odmítá smířit a zkouší všechno možné, aby se prosadil Marcusovi za zády.



RODERICK CATTERMAN

„Je mi velkou ctí sedět u jednoho stolu s hrdiny, ve které má můj lord takovou důvěru, že jim svěřil tak zodpovědný úkol. Nepochybuji o tom, že selhání je ve vašem případě nemožné.“

Mladý rytíř Roderick pochází z rodiny barona Cattermana, oblíbeného vazala Marcuse Westenholtů. V dětství byl poslán na Mayne a slouží tu dodnes. Marcus se ve snaživém Roderickovi zhlédl a věnuje mu víc pozornosti než Lucianovi. Z těchto, ale i z dalších, důvodů Lucian Rodericka nemůže vystát.

Roderick je Westenholtům úslužný až tak, že to leze na nervy. Aby se zavděčil Marcusovi, neváhá donášet na Luciana i jiné lidi na hradě. Sám má však také tajemství: kryje totiž pašeráckou stezku do vnitrozemí, kterou Cattermanové ovládají, a z jejichž výnosů Westenholtové nic nemají.

Blondatý Roderick každého zaujme širokým žoviálním úsměvem. Pokud však mluví s nadřazeným, úsměv se rychle změní na úlisný výraz.

DALŠÍ POSTAVY

Tolan Ulves: Statný holohlavý muž středního věku. Mistr zbrojíř sloužící rodu a blázen do zbraní. Nesnáší elfy a usiluje o jejich vyhnání z panství.

Liam Amarty: Postarší zrzavý půlelf, jedno oko skleněné. Hradní felčar a alchymista, ušetřený po vyhnání bývalých majitelů. Za války prováděl nekromancii. Truchlí po časech Ameline a udržuje kontakty s dalšími starými nekromanty.

Joan Donnett: Samotářská hraničářka. Světlé vlasy, protáhlý obličej. Utečenkyně z královského vězení. Bývalá atentátnice Společenstva ticha, dnes se však za svou minulost stydí. Chce se skrýt na půdě tolerantních pánů a začít nový život.

Afton Figg: Baculatá bruneta s růžovými tvářemi. Věčně usměvavá majitelka hostince. Vlkodlak. Špehuje pro jižanskou šlechtu a chrání vlkodlaky na území Westenholtů.

DRUŽINA VE SLUŽBÁCH WESTENHOLTŮ

Sloužit Westenholtům se může zdát jako obrovská čest, protože jsou mezi lidem velmi oblíbení. Ve skutečnosti je rodina dysfunkční. Marcus nikomu nevěří, bude si proto od družiny držet odstup a tvářit se, že ji může kdykoli bez mrknutí oka propustit. Reginald naopak cítí, že rod se poslední roky příliš uzavíral před světem a schází mu věrní lidé. Často však bude obcházet přání Marcuse a družina tak skončí uprostřed jejich soukromé války.

Kampaň za rod Westenholt se může točit například kolem snahy „vyčistit“ a obnovit ta místa v Thurenu, která se nedokázala oklepat z Války holubic a dnes jsou opuštěná či v područí zločinců nebo nestvůr. Nebo kolem snahy urovnat spory, které by mohly uvrhnout zem do další války, a zajistit pro Thuren lepšího panovníka, který přinese stabilitu. Nebo kolem pátrání po odkazu Rasnu či přímo nalezení Aranthura Porsenny a napravení starých křivd. Do toho přidejte Luciana, který už nechce žít v kleci, a v družině bude vidět cestu, jak se osvobodit.

Je dost možné, že se nakonec družina obrátí proti svým zaměstnavatelům, nebo alespoň někomu z nich. Aby se to neudálo příliš brzy, zkuste ukázat dobré stránky rodu: Marcus ani Reginald si nepřejí další občanskou válku v Thurenu, Senara bude zadávat úkoly spočívající v ochraně svých nejbližších. Poddaní vnímají Westenholtů jako dobré pány.

VSTUP DO SLUŽEB RODU

- Družina může sloužit Westenholtům již od začátku kampaně. Některý z hrdinů může být přímo členem rodu.
- Členové družiny mohou být poddanými, například z baronských rodin, kteří byli vysláni sloužit na Mayne jako pázata a nedávno byli pasováni na rytíře.
- Družina se dostane do vážných problémů se zákonem a bude jí nabídnuta milost výměnou za službu mocnému rodu.



- Pokud družina vykoná hrdinský skutek pro prosté Thurence, a nebude za něj požadovat přemrštěnou odměnu, může zaujmout rod Westenholtů, který potřebuje schopné a povlivělé lidi.
- Družina zachrání Senaru Westenholt před lapky, kteří přepadnou její kočár. Šlechtična jí nabídne vstup do svých služeb.

ZÁPLETKY A HÁČKY VE SLUŽBÁCH RODU

Koráby a drápy

V Terlingtonu bylo brutálně zavražděno několik měšťanů. Vypadá to na dílo vlkodlaka. Královská garda to vyšetřuje. Marcus Westenholt ale gardě moc nevěří, protože v ní mají velký vliv Humbrickové, přátelé vlkodlaků. Proto pověří družinu, aby se nezávisle ujala vyšetřování jeho jménem.

Důkladným pátráním družina může zjistit, že všechny oběti se poslední dobou ochomýtalý kolem menší lodní společnosti jménem Oswyho koráby. Když se na tuto společnost podrobněji zaměří, měla by se dozvědět, že nejsou první, kdo se po Oswyho korábech takto vypyťává. Nedávno společnost prověřoval královský vyšetřovatel Deiran Kelver.

Pravda je taková, že Oswyho koráby jsou zástěrka pro podvratnou operaci Dakijců a zavraždění měšťanů byli dakijští agenti. Deiran byl na stopě spiknutí, které mělo na Terlington vypustit stvůru či více stvůr Chaosu. Jenže sotva začal, jeho nadřízení vyšetřování z neznámého důvodu zastavili. On ale měl pocit, že tohle nelze nechat jen tak, tak se rozhodl vyřídít spiklence sám. Vlkodlačí formu použil, aby si jeho nadřízení mysleli, že do hry vstoupil někdo úplně jiný. Spiklenců je však mnohem víc, než stihl identifikovat, takže plán Dakijců bude pokračovat. Pokud se do toho nevloží družina a nevypořádá se s Oswyho koráby nadobro, Dakijci možná opravdu vypustí na město něco strašlivého.

Pokud bude družina chtít Deiranovy tajné praktiky prozradit a předat ho spravedlnosti,

naznačte, že má nějakého patrona, který mu nejspíše pomůže. I kdyby však Connor Humbrick synka zachránil před popravou, Deiran bude muset opustit královskou gardu a družině to jen tak nezapomene.

Alternativa: Deiranova alfa vlkodlačí forma je dlouhodobým pobytem ve velkém městě pokrivená. Na útoky proti dakijským agentům si nepamatuje a zatím mu nedošlo, že vrahem je on sám.

Dáma v nesnázích

Reginald Westenholt by rád našel ve vedení královské gardy někoho, kdo mu půjde na ruku. Za tímto účelem zadá družině, aby zkusila najít špínu na samotnou velitelku gardy, Neldu Pinnock. Mohl by pomoci s vloupáním do Neldina domu třeba obstaráním klíčů od hlavního vchodu. Neldiny soukromé komnaty jsou však dobře zabezpečeny a družina v nich může narazit na mocné pasti, hlídacího golema a podobně. Ať už použije jakékoli prostředky, měla by se nakonec dopracovat k důkazům o tom, že Nelda občas prokazuje služby Dakijcům (lze propojit s předchozím dobrodružstvím „Koráby a drápy“).

Pokud Nelda bude s informacemi konfrontována, ať už družinou či přímo Reginaldem, tak bude tvrdit, že Dakijcům pomáhá proto, že unesli její mladou dceru Maxine a vězní ji na lodi jménem Budovatelka v nenápadné zátocce jižně od Santhope. Bude prosit o pomoc s osvobozením dcery a slíbí, že pak pro Westenholty udělá cokoli, co si budou přát. Už tady může družina svým názorem ovlivnit Reginaldovo rozhodnutí, zdali Neldě pomoci, či ji dále vydírat, nebo předložit důkazy a poslat ji na popraviště, případně něco jiného. Reginald se děsí sám sebe, a pokud ho družina bude zkoušet brzdit v drsných řešeních, dá na její názor (i když to zamluví tak, aby nedal svou slabost najevo).

Pokud se družina vydá Maxine zachránit, mělo by se jí to podařit. Možná jí přijde divné, že dívka nebyla chráněna tak, jak by důležitý vězeň měl být. Dakijci totiž mezi tím přetáhli



Maxine na svou víru, a pokud družina při záchranné akci zabila její „věznitele“, tak mezi nimi nejspíš byl i Dakijec, kterého velmi milovala. Dívka se sice vrátí do Thurenu, ale bude jej nenávidět a čekat na možnost se pomstít. Možná poprosí Westenholty, aby ji nechali přebývat u sebe, nebo dokonce požádá družinu, aby ji vzala do učení. Tedy zůstane družině nablízku, aniž by ta věděla, že si hřeje na prsou hada. Odhalí družina včas její dvojí tvář a překazí její zákeřné plány?

O hořkou olivu

Westenholtové mají spory s thurenskou bardskou komunitou, protože Marcus z pozice královna pobočnicka silně omezuje výdaje na kulturu, a bardové se za to mstí posměšnými písněmi na adresu celé rodiny. Královna umělec v jejich snahách skrytě podporuje.

Reginald Westenholt proto vyšle družinu, aby znevěrohodnila soutěž „O zelenou olivu“, která se koná každoročně v hlavním městě (olivy se do Thurenu musejí dovážet, proto jsou symbolem luxusu). Má totiž informaci, že soutěž, kterou terlingtonská smetánka dlouhodobě protežuje jako „výkladní skříň“ thurenské kultury, je poslední dobou na štíru s financemi a další problémy by jí mohly zatlouct hřebík do rakve. Marcus, který o Reginaldově plánu zatím neví, by však sabotáž soutěže nikdy neschválil, pokud by u toho někdo zemřel nebo byl zmrzačen. Na toto Reginald družinu upozorní, neboť si nechce bratra pohněvat, jinak jí dá ale zcela volnou ruku v tom, jak to provést.

Přesnou podobu soutěže „O zelenou olivu“ upravte tak, aby se do ní mohla zapojit družina nebo alespoň někteří její členové. Umělecké disciplíny mohou spočívat například ve zpěvu, tanci, skládání veršů, malování, nebo třeba v tvorbě obrazů z mlhy či divadelním vystoupení, a mohou být pro jednotlivce i skupiny. Sami si upravte délku soutěže; může být na pár dní i na dva týdny, podle systému hodnocení a vyřazování a podle počtu disciplín. Dále zařídte, že Reginald bude v době soutěže zaměstnán mimo město, aby si družina musela poradit bez něj.

Dejte hráčům co nejvíc prostoru k vyřádnění se při vymýšlení a realizaci sabotáže, a přidejte do prostředí co nejvíce prvků, které by se daly důmyslně využít, jako jsou například:

- obří ohňostroj plánovaný k vyhlášení výsledků; rachejtle jsou již přichystány v paláci,
- porota čítající mimo jiné někoho problematického, kdo by se dal vydírat, svést či znemožnit,
- slavný host pozvaný do poroty ze zámoří, zatím ho však ještě nikdo v Thurenu na vlastní oči neviděl a družina se jako první dozví, že jeho loď se ztratila,
- sázkaři, z nichž někteří by svému štěstí rádi trochu dopomohli,
- remcající lůza, znechucená plýtváním peněží na snobskou akci,
- město plné opilců, jimž čelí unavení a vystresovaní strážníci.

Čím můžete ještě dodat dobrodružství štávu:

- orčí soutěžící jsou diskriminováni, v Barevné čtvrti to vě,
- princezna Giliana Langyll Carlyss využije soutěž jako vzácnou příležitost povyrazit si, není ale zvyklá pít alkohol,
- pokud bude družina příliš nápadná, Marcus Westenholt možná začne něco tušit – dokáží její hráči dostat na svou stranu?
- jedním ze soutěžících, sponzorů či porotců je nepřítel družiny,
- dva bohatí lidé využijí soutěž k vyřízení osobních účtů,
- o narušení soutěže se chce pokusit i někdo jiný, tomu však naopak na újmě na životech vůbec nesejde; Deiran Kolver (pokud už je ze hry, tak jiný vyšetřovatel) o tom dostal echo a pokud bude družina příliš nápadná, může začít považovat za onoho nebezpečného škůdce právě ji.

Družina, která bude v soutěži úspěšná, může být také na konci postavena před dilema, zda raději vyhrát odměnu a slávu, nebo soutěž zha-



tit a splnit tak zadaný úkol. Reginald samozřejmě splnění úkolu odmění také, a pokud družina vyrobí soutěži ostudu v opravdu velkém stylu, dostane od něj bohatou prémii.

Osvoboditelé?

Marcus Westenholt klade družině na srdce, že nemají mluvit o samotě s mladým panem Lucianem, a pokud by Lucian po nich něco chtěl, nemají se to snažit splnit, ale mají zavolat služebné nebo jiného člena rodiny. Lucian si však najde skulinu, jak s družinou komunikovat (například přes mlhu, kterou vytvaruje do písmen nebo s ní vyškrábe vzkaz – díky silné krevní pečeti s ní dokáže divy), a prosí ji o pomoc s rozličnými úkoly. Pokusí se mu družina pomoci, i když tím bude riskovat nemilost hlavy rodiny?

Lucian bude zadávat družině zprvu malé a „nevinné“ úkoly, které časem přerostou v úkoly těžší a kontroverznější, pokud se s ním družina sprátelí. Celé to může vyvrcholit prosbou, aby mu družina pomohla utéct z područí autoritativního otce.

Příklady úkolů:

- Lucian by rád věděl, co se stalo s jinou družinou dobrodruhů ve službách Westenholtů, která před půl rokem zmizela. Měl tuto družinu rád a má pocit, že otec a strýc prošetření případu nevěnovali dost energie. Ve skutečnosti Marcus Westenholt ví, co se s družinou stalo: unesli ji Mathilini lidé a teď ji ukrývají na námořní základně na Codu. Nechce však prozradit, že má s Mathilou spory.
- Lucian se dozvěděl, že jej chce otec oženit s Edith Dellamy. Dívku z rodiny zrádců si však vzít nechce! Pomůže družina zhatit tuto svatbu?
- Lucian by chtěl obstarat knihu zvanou „Umění těla“ s hanbatými obrázky. Rodiče před ním sex silně tabuizují, ač už má na něj věk, a tak je dychtivý se o něm dozvědět co nejvíc. Pokud mu družina vyhoví, přejde Lucian časem na silnější kalibr: moc rád by si přečetl „Tajemství černých květů“, knihu o neobvyklých sexuálních praktikách. Pokud

mu družina obstará i tuto knížku, třetím požadavkem budou „Křivé verše“, básnická sbírka, o níž se šušká, že v ní jsou poschovávané nekromantické formulky. Lucianovy požadavky budou postupovat až k plnohodnotným almanachům nekromancie.

- Lucian chce využít svůj talent pro nekromancii, aby se mohl lépe pohybovat. Mohl by si vyrobit oporu z kostlivce, kterého bude ovládat vůlí. Prosí družinu, aby mu obstarala ostatky silného člověka, ideálně orka.

Jak to nakonec s Lucianem dopadne, by mělo záviset na akcích družiny. Pustí se do otevřeného sporu se svým otčímem? Odhalí své dědictví a usedne na trůn? Zabije jej družina dřív, než se stane nejstrašnějším nekromantem v historii? Nebo ho dokáže navést k odpuštění a milosrdenství?

Kyselé srdce

Fritha Humbrick chce získat vliv nad Westenholy a využije skutečnost, že Lucian tajně poslal dva milostné dopisy její vnučce Arlette, mladé adeptce Královské magické společnosti. Marcus Westenholt ale mágy nenávidí a nikdy by ke sňatku Luciana s Arlette nesvolil. Fritha se však tajně spojí s Lucianovým strýcem Reginaldem, který nikdy neměl rád Církev a Dellamyovy a nelíbí se mu, jak se Marcus s nimi poslední dobou sblíží. Fritha a Reginald vymyslí plán.

Fritha vyhlásí, že dá ruku své líbezně vnučce tomu šlechtici, který prokáže, že se umí obklopit schopnými poddanými a vést je k vítězství. Za tímto účelem zorganizuje rytířský turnaj, kterého se mohou zúčastnit vyšší šlechtici z Thurenu se svými družinami. V turnaji budou šlechtici soutěžit v několika disciplínách, vždy však půjde o úkoly skupinové. Kromě hodnotných cen pro nejlepší týmy získají vůdcové prvních osmi družin právo požádat na konci turnaje Arlette o ruku a ona si jednoho vybere. Zkrátka a dobře, turnaj je schválně vystavený tak, aby Lucian měl slušnou šanci dostat se k Arlette, ale zároveň je to dostatečně nená-



padné, aby nikomu nic nedošlo. Fritha počítá s tím, že pokud si Lucian vybojuje ruku Arlette před zraky thurenské šlechty způsobem majícím staletou tradici, Marcus si netroufne sňatek zatrhnout.

Reginald tajně poví o turnaji Lucianovi a ten podle očekávání projeví o účast zájem, protože je do Arlette opravdu zamilovaný. Na pomoc bude potřebovat družinu. (Nastavte pravidla turnaje tak, aby družiny šlechticů měly mít právě tolik členů, kolik je postav v hráčské družině, a jednotlivé disciplíny vymyslete tak, aby tam hráčská družina mohla uplatnit své přednosti.) Reginald pověří družinu, aby s Lucianem do turnaje šla (nebo ji uprosí Lucian... uzpůsobte tuto část tomu, jaké tu má družina vztahy). Těsně před turnajem vytáhne Reginald Marcuse na delší cestu pryč, takže družina bude moci Luciana odvézt z Mayne (zůstala tam pouze Senara, tu dokáže Lucian přesvědčit sám, ale i tam můžete prověřit roleplaying hráčů). Družina s Lucianem dojede na místo, kde se připravuje turnaj (sami si zvolte, kde to bude), a přihlásí se do něj.

Družina bude muset vybojovat slušné umístění pro Luciana, a nejspíš bude chtít sama vyhrát kvůli reputaci a odměně. Bude mít handicap v tom, že Lucian je nemohoucí a čarování drží v tajnosti, takže ve fyzických disciplínách bude mít o jednoho člena méně než soupeři. Ale bude se s tím muset vypořádat. Pravidla turnaje budou nastavena tak, aby se handicap něčím srovnal – například tím, že disciplíny budou šité přednostem družiny na míru. Minimálně na začátku turnaje však budou považováni za největší outsidersy a diváci se budou „kriploví a jeho opatrovníkům“ za zády pošklebovat.

Možné komplikace:

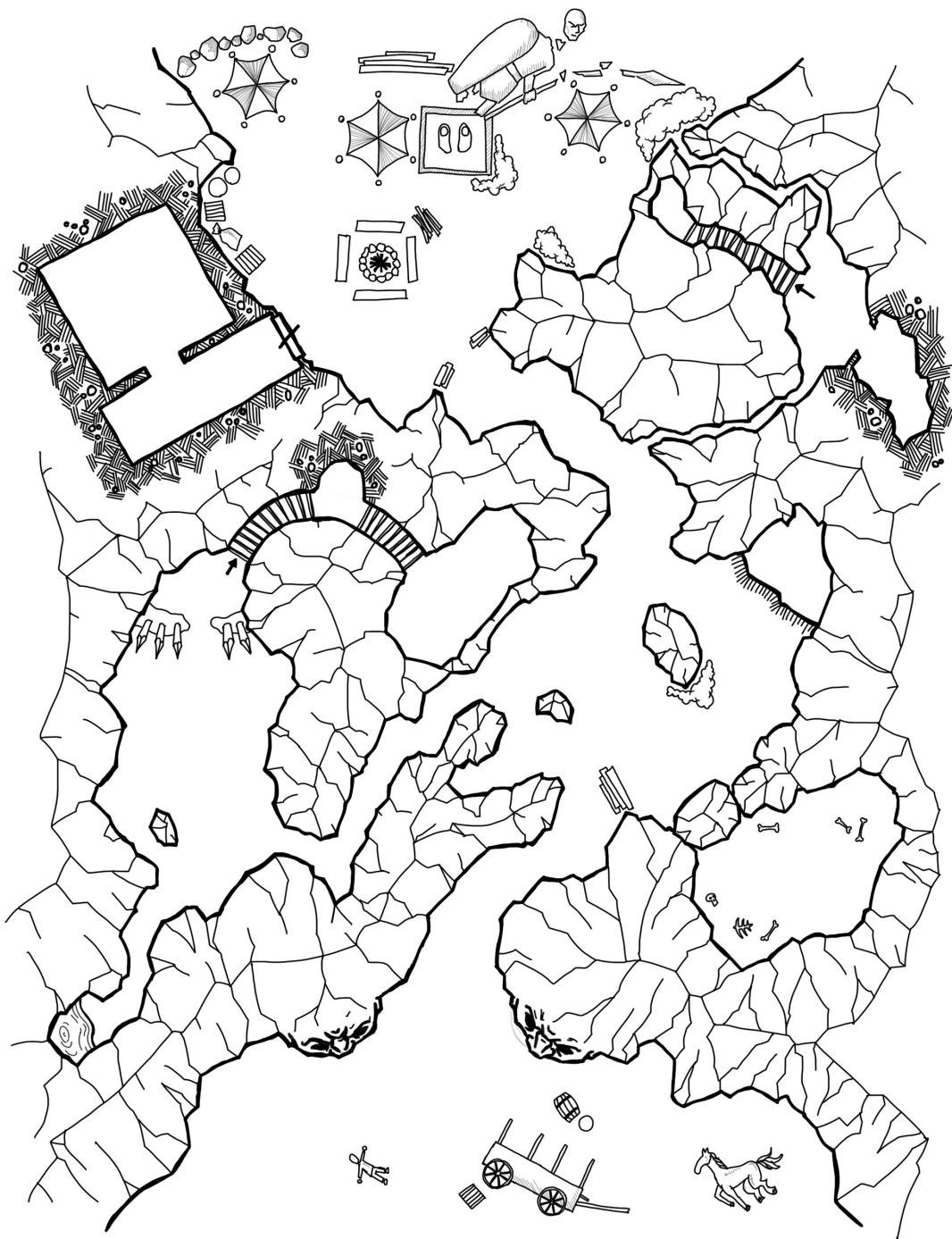
- Arlette navenek působí mile, ve skutečnosti je to ale rozmazlený fracek. Luciana nemiluje, považuje ho za méněcenného křípla, a chce si ho vzít jen kvůli politice a nátlaku babičky. Pokud to družina v průběhu turnaje zjistí, poví to Lucianovi? Ten je do Arlette poblázněný, i když se setkali jen párkrát

na slavnostech. Bude odmítat uvěřit, že je všechno jinak, než si vysnil, ale třeba ho družina přesvědčí, aby Arlette o ruku nakonec nepožádal. Tím si získají jeho vděk, ale zase naštvou jeho strýce Reginalda, jehož pečlivě připravovaný plán tak pokazí.

- Na turnaj dorazí Quentin z rodu Dellamy. Je mu jasné, že Fritha by mu nikdy svou vnučku nedala, ani o ni nestojí, ale chce vyhrát, aby demonstroval sílu rodu, a bude na turnaji provádět všelijaké výstřelky, popichovat družinu a podobně. Možná se tam díky jeho přítomnosti semele něco vážnějšího.
- Na turnaj dorazí Edwin z rodu Langyllů, který má s Arlette dlouhodobý tajný poměr a rád by si ji vzal za ženu. Aby dosáhl svého, nebude se štítit podvodů a dalších zákeřností. Zprvu mu nebude docházet, že je to celé domluvené, ale pokud na to přijde, může družině opravdu zatopit, zároveň se bude snažit přesvědčit Arlette, aby babiččin plán sabotovala. Na jejich schůzky může natrefit družina a přijít na to, že se soutěží není něco v pořádku.
- Lucian už nechce držet v tajnosti svoji schopnost čarovat. Čím víc se mu budou na turnaji posmívat, tím víc bude mít chuť dostat všechno ze sebe ven. Ale z toho by mohl být velký průšvih, takže ho možná družina bude chtít udržet na uzdě.
- V průběhu klání se Marcus Westenholt nečekaně vrátí (například proto, že mu Roderick Catterman poslal zprávu, ve které vše napráskal), dojede na turnaj, osobně vejde do zázemí a seřve družinu a začne jí vyhrožovat, že musí Luciana okamžitě z turnaje odhlásit. Teď ať postavy předvedou svoji výřečnost!

Probuzený

V útrobách hradu Mayne spal po dvacet let Teucer, těžce zraněný rasenský rytíř z družiny Aranthura Porsenny. Zbytková magie z bitvy jej udržovala celou dobu v hibernaci. Nyní se rytíř probudil a rád by se dostal z hradu ven. Předtím však chce získat zpět svou obouruč-





ní sekryru, kterou má Marcus Westenholt vystavenou ve své pracovně jako válečnou trofej. Sekyra se v rytířově rodině předává z generace na generaci, takže ji rozhodně odmítá nepříteli nechat.

V době, kdy Marcus pobývá mimo hrad Mayne, začne obyvatelstvo hradu hlásit znepokojivé věci: v přístavku u staré nepoužívané kaple zčernala zeď, někdo viděl podivný stín procházející se po nádvoří, v zemi se objevila záhadná díra... Zřejmě se něco stalo v nepoužívané části hradu, kde se mají nacházet podzemní katakomby a laboratoře bývalých pánů. Do této části je vstup zakázán, snad aby se nevyпустило nějaké zlo. Senara pověří družinu, aby to prozkoumala a vyřešila dřív, než se Marcus vrátí z hlavního města a pustí se do toho příliš radikálně.

Pokud družina vystopuje rytíře, ten jim bude tvrdit, že nemá v úmyslu páchat zlo. Jen by si rád vzal svoji sekryru, která pro něj má velký význam, a odjel pryč. Pomůže mu družina, i když Aranthurovi rytíři jsou královským výnosem považováni za nepřátele Thurenu? A mluví rytíř pravdu?

Alternativa: Teucer je synovec Aranthura Porsenny. Zná nějaká tajemství Westenholtů, na druhou stranu by mohl pomoci s nalezením svého strýce. Reginald Westenholt tuší, s kým má tu čest, a bude se rytíře snažit chytit a vyleschnout a pokud možno přimět ke spolupráci. I když Teucer v době Aranthurova útěku již „spal“, možná se mu strýc zmínil, kam se chystá v případě prohry, nebo zná způsob, jak mu poslat vzkaz... Reginald by rád věděl, co se stalo s jeho dávnou láskou, a v hloubi duše doufá, že by snad Aranthura mohl ještě najít a požádat o odpuštění.

Družina se do toho může vložit například tak, že ji Reginald požádá o asistenci, nebo naopak ji jiný člen rodiny pověří zjistit, o co jde, protože se mu nelíbí, že Reginald podniká cosi na vlastní pěst a tajně u toho. Zohledněte, jaké má družina vztahy s členy rodiny, a využijte tento úkol k tomu, aby odkryla něco z rodinných tajemství.

Zátka

Na území rodu Westenholtů (použijte místo, ke kterému si družina vytvořila silný citový vztah) se zničeho nic objeví jeskyně či chodba do hlubin země a začne z ní vyvěrat síla Chaosu. Družina je vyslána věc vyšetřit a měla by přijít na to, že tu kdysi dávno byla mnohem větší štola. Snad dokonce onen legendární Uluxův tunel, kterým se Pravládce prokopal do říše Chaosu? Vstup byl po dlouhé časy zapečetěn magickou zátkou, která se teď z neznámého důvodu poškodila a výrony Chaosu se postupně budou stupňovat.

Westenholtové budou chtít zátku obnovit a jejich učenci jim řeknou, že nová magická zátka by ideálně měla obsahovat komponenty jak z magie přírody, tak z Kosmu a Nebeského ducha. Protože Marcus Westenholt sám nemá s mágy dobré vztahy, pověří úkolem družinu. Ta bude mít za úkol obejít významné thurenské vyznavače těchto tří věrouk a přesvědčit je, aby na rituál dodali magickou energii ze svých nejceněnějších artefaktů a povolali své nejlepší čaroděje.

Přesvědčit znesvářené strany ke spolupráci na společném projektu nebude rozhodně vůbec snadné, tím spíše, že vyznavači Kosmu se skrývají a královna je pronásleduje. Družina se možná bude muset postavit proti samotné Mathile. Možná přijde na to, že někdo významný se snaží zátku sabotovat, protože chce vidět Thuren zničený Chaosem (Potomci poraženého rodu Malsterů? Dakijští agenti? Rebelové z kolonie Saaren snažící se osamostatnit svůj ostrov od thurenské koruny? Duch Ameline sídlící v šiléném princí?). Na konci se může ukázat, že aby byla jistota, že se rituál na obnovení zátky zdaří, bude potřeba obětovat někoho mocného. Třeba se ale najde dobrovolník...

Rodinná sešlost

Marcus a Reginald Westenholtové měli ještě mladšího bratra jménem Brant. Myslelo se, že před čtyřiceti lety zemřel na moři. Jenže teď se zničeho nic vrací do Thurenu za svojí rodinou. Přivezl s sebou také mladou dívku jménem Jetta, o které tvrdí, že je to jeho dcera. Prý byli



celá ta léta v zajetí pirátů. Westenholtové vítají Branta s nadšením, družina by však mohla dostat indicii, že něco není v pořádku. Například už Jetta některý člen či členové družiny někde viděli v úplně jiné roli. Nebo zaslechnou zvláštní rozhovor mezi Jettou a Brantem.

Jetta je ve skutečnosti Hasti, dcera bývalé služebné z Mayne a rasenského čaroděje z družiny Aranthura Porsenny. V dětství se Hasti s matkou potloukala po pirátských základnách jižního Taurilu a vždy věděla, že chce pomstít svého otce, který padl ve Válce holubic při bitvě o hrad Mayne. Výjimečný talent na magii Kosmu, který podělila, měl být klíčem ke splnění cíle.

Když Hasti dospěla, vrátila se do Thurenu. Pátráním po informacích o současných pánech Mayne se dozvěděla o Brantově smrti a také o tom, že jeho tělo se nikdy nenašlo. Zjistila si rovněž jak vypadal a kde zhruba se utopil. Pak vyhledala a vyzvedla jeho ostatky z moře. Následně našla starého muže, který by mohl vzhledem odpovídat o 40 let staršímu Brantovi. Bývalý lupič Ivor se do plánu zapojil rád, neboť možnost žít jako šlechtic byla velmi lákavá. Hasti se podařilo pomocí magie Kosmu vyvolat z mrtvolvy Branta otisky některých jeho vzpomínek – i když ne všech – a naučila je Ivora. Pak se společně vypravili na Mayne.

Hasti má v plánu proniknout mezi thurenskou šlechtu a postupně odstranit z cesty všechny, kdo v nástupnictví rodu Westenholtů stojí před ní – včetně Ivora, neboť nedostatek vybraného chování a chybějící vzpomínky „Branta“ se zatím daří svádět na traumata způsobená špatným zacházením v otroctví, ale jak dlouho to půjde? Reginald a Marcus zatím Ivorovi věří, protože jim pověděl i pár věcí, které nikdo jiný než bratři Westenholtové nemohl znát. Dokáže družina komplotu zabránit?

Alternativa: Hasti je od začátku jasné, že družina ví, že něco není v pořádku. Například už se v minulosti setkali a tehdy o sobě družině tvrdila něco úplně jiného. Tato varianta bude pro družinu komplikovanější, protože jí Hasti půjde nekompromisně po krku.

Dellamyové: Vedení vyšším posláním

Rod Dellamy kdysi přimkl k víře v Nebeského ducha, protože mu tato víra (a silná magie z ní vycházející) pomáhala v obraně drsného severního Thurenu před nestvůrami a drancíři. Byli ochotni obětovat i suverenitu Thurenu, neboť začlenění do celotaurilské Církve jim přišlo jako menší zlo, než zůstat sami na pospas všem. Thurenci jim to však nedokáží odpustit a dodnes je považují za kolaboranty.

Pravdou však je, že v minulosti byla mezi členy rodu i spousta hrabivců, kteří svoje napojení na Církev zneužívali. Současná hlava rodu si je toho vědoma a chce víru v Nebeského ducha rehabilitovat a obnovit pověst své rodiny. Dellamyové jsou přesvědčeni, že zákaz jejich víry byl tragický omyl, který přivede severní Thuren i zbytek země do záhuby.

Dnes Dellamyové zdaleka nemají takový vliv jako kdysi. Mathila jim dala jen to, co slíbila za válečnou pomoc, ani o malinko víc, a žádný šlechtický rod s nimi nechce být otevřeně spojován. Aliance se Zimním lidem byly zpřetřhány smrtí Agathy, dcery jednoho z jejich významných kmenových vůdců. Dellamyové se však nehodlají vzdát, neboť jsou přesvědčeni, že jsou Nebeským duchem předurčeni k velkým věcem. A mají dost charismatických osobností na to, aby k této vizi strhli i další.

ALTHURUS DELLAMY

„Říkáte, že Borverley chce kapitulovat? Vždyť mají stále plné koně! S čtvrtkovými příděly obden by vydrželi obléhání klidně do zimy! Table země ztratila víru, a země bez víry ztratí vše... Ale ne na mé stráž! Okamžitě tam vyrazíte a té kapitulaci za každou cenu zabráníte. Radši uvidím tu tvrz lehnout popelem, než abychom Zimním ukázali slabost. Běžte!“

Legendární vojevůdce a stratég Althurus je hlavou rodu Dellamy a je také oddaným věří-



cím. Obléhání Shernu a to, jak jeho rod postupně složil zbraně Aranthurovi Porsennovi, zažil jako dítě, a je dodnes přesvědčen, že mu tehdy Nebeský duch několikrát zachránil život. Po kapitulaci uprchl na ostrovy Zimního lidu, kde si mezi barbary dokázal vybudovat postavení. Nakonec skrz sňatek s Agathou, dcerou mocného kmenového vůdce, získal armádu divochů, se kterou pomohl Mathile sesadit její sestru z trůnu, a za odměnu získal zpět část rodových držav. Od konce války se věnuje hlavně ochraně a budování svého poničeného panství.

Althurus se k úloze ochránce severu stává nesmírně zodpovědně a je přesvědčený, že víra v Nebeského ducha musí být zachována, protože dodává místním obyvatelům sílu čelit nebezpečstvím nehostinného kraje. Od moci Nebeského ducha odvozuje i magické síly, které umí severní Thurenci využívat: ochranu proti uřknutím, léčbu těžkých nemocí a úrazů, zpevňování mostů a hradeb, nebo zpomalení metabolismu, aby člověk nepotřeboval tolik jíst a pít.

Dnes je pán Shernu mužem nesmírně hrdým na svůj původ a víru a užívá ho, že to nemůže dávat příliš najevo. Navenek působí jako pronikavě inteligentní a arogantní muž, nicméně jde mu spíše o blaho rodu než o ukojení vlastního ega, a dokáže ocenit talent a pílí a odměnit loajalitu. Jeho slabinou je vztah k jeho potomkům. Snaživého Quentina a nebojácnou Edith, které zplodil s Agathou ze Zimního lidu, upozaduje oproti mladšímu Angusovi, jehož matkou byla „pravá“ thurenská šlechtična.

Althurus je čtyřicátník s hustými dlouhými černými vlasy a plnovousem. V souladu se svojí vírou se snaží zvítězit nad přírodou, v jeho případě tím, že své tělo vylepšuje kusy kovu s magickými vlastnostmi. Například krk má nepřírozeně dlouhý a obepnutý bronzovým nákrčníkem, který jako by byl zatavený do masa. Kusy blyštivého plechu má připnuté i na čele a temeni hlavy, a když kráčí, je slyšet slabé vrzání, i když na sobě nemá zbroj. Velmi si zakládá na sebedisciplíně a na tom, aby zvládl potlačit fyzické slabosti. Pravidelně se ukládá do lůžka

plného bodců, aby uměl odolávat bolesti, a občas schválně hladoví, aby jej místo jídla „živila víra“. Nejvíce ze všeho má rád rozhovory o historii svého rodu. Když může někomu vyprávět o tom, co všechno Dellamyové vykonali, jeho vážná tvář pookřeje.

QUENTIN DELLAMY

„Znáte ten malý elfí špitál u Fidburnu? Tak ten šmejd Rice Langyll se tam byl zase „projet“ se svojí bandou. Nemusím snad vyprávět, co tam prováděl. Otec kvůli tomuhle určitě nebude riskovat válku, Fidburn není ani na našem území, ale ty elfí ošetřovatelky mě požádaly o pomoc a já to nebudlám nechat jen tak být. Nebude to lehké, budu potřebovat převleky. Jdete do toho se mnou?“

Nejstarší potomek Althura Dellamyho je vynikající šermíř a má také několik magických schopností, které zatím tají. Je vyznavačem víry v Nebeského ducha a chce lidem dokázat, že jeho víra není taková, za jakou ji většina Thurenců má.

Navzdory tomu, že jej otec vychovával velmi tvrdě, vyrostl Quentin v mladíka se sociálním citěním a je vřelý k nemocným a štedrý k chudým. Je sečtělý a přemýšlivý a většinu svých současníků z řad thurenské šlechty považuje za omezence. Před světem si udržuje zdání drzého rebela. Rád vyvolává potyčky a nabourává bonton na oslavách a turnajích, kde rád flirtuje s kdekou dárou včetně těch vdaných. Nechce se ještě ženit a vymýšlí všechno možné, aby tuto povinnost co nejvíce oddálil.

Quentin je zrzek se špičatou bradkou a navenek působí horším, než ve skutečnosti je. Rád si nakrucuje „šviháčky“ knír a svými přehnanými historkami imponuje naivním dívkám.

EDITH DELLAMY

„Vypadáš jako další sušinka, co od fotra dostala pěknou meč a nosí ho jen na štourání se v zadku. Jestli mám vůbec uvažovat o spolupráci, poraž v boji moji kuchařku Britt.“



Mladá a nebezpečná Edith je na první pohled kopii své divoké matky Agathy. Nedostala šanci svou matku poznat, slyšela však již mnohokrát o okolnostech jejího skonu při bitvě o hrad Mayne. Edith je přesvědčená, že Agathu někdo musel zradit, a je naplněná touhou po pomstě. Na jejím seznamu jsou jak domnělí matčini vrazi, tak i ti, kdo rozkradli majetek rodu.

Edith má dlouhé blond vlasy, které si po vzoru Zimních bojovnic přibarvuje tak, že odshora dolů přecházejí plynule do rudé. Ráda brázdí vody kolem Thurenu na své lodi jménem Harpyje, jejíž posádku tvoří obdobně bojovně naladěná děvčata. K náboženství je poněkud netečná, její životní kroky vede spíš vášeň a adrenalin. Je to nepřehlédnutelné tornádo, které s vámi stráví divokou noc nebo vás nakope do zadku, prostě proto, že může.

ANGUS DELLAMY

„Když baron Bristow zajal mého strýce, nechal ho uválcet koňmi před zraky jeho poddaných. Nemůžu uvěřit, že z naší rodiny se dodnes nikdo nechopil odplaty. Taková zbabělost! Vy ale vypadáte, že mé rozhořčení sdílíte...“

Třetí potomek Althura Dellamyho oslavil nedávno plnoletost. Je pravým thurenským šlechticem a je na to nesmírně hrdý, možná až moc. Plně schvaluje rozdělení společnosti na urozené a neurozené a sebe vidí jako člověka předurčeného poroučet ostatním lidem. Uctívá Nebeského ducha, avšak když se o slovo přihlásí ambice a možnost nějak si přilepšit, věroučné zásady jdou stranou.

Před pár lety však rodinný sněm rozhodl, že nástupcem Althura bude Quentin. Angus ani tehdy nebyl kandidátem, jelikož ještě nebyl plnoletý, a dnes by rád svolal sněm znovu. K porážení Quentina ale bude muset prokázat, že má pro úlohu hlavy rodiny výrazně lepší předpoklady než jeho bratr.

Angusovým tajemstvím je jeho posedlost starší sestrou Edith. Nikdo z rodiny si neuvědomuje, jaké podstaty je Angusova vřelá ná-

klonnost k ní. Angusovým tajným přáním je stát se vládce Thurenu a pak změnit zákony, aby se se sestrou mohl oženit. Jestli po jeho boku vidí svou budoucnost i Edith, to ho v tuto chvíli netrápí. Věří, že ji nějak přesvědčí... nebo donutí.

Angus má delší tmavé vlasy, o které velmi pečuje; od alchymisty si nechal vytvořit speciální barvu na vlasy, která jim dodává nápadný kovový lesk. Rád vyhledává extrémní situace, aby ho zocelily a nikdy ho nic nemohlo překvapit; když se takové výzvy nenaskytou, sám si je vytvoří, a nezřídka při nich přijde k újmě někdo další. Také se rád cvičí v boji s různými druhy zbraní a po vzoru otce se učí potlačovat bolest. Za tím účelem nosí na holém těle košili vyrobenou ze štiplavé kůže Chaosem pozměněného vlka. Toto však dělá hlavně proto, aby udělal dojem na příbuzné, zejména pak na Edith. Nic mu nedělá tak dobře jako to, když si o něj sestra dělá starosti. Sám nikdy nepřizná slabost a je ochoten jít přes mrtvolu, aby zahladil stopy po svých selháních, která se mu přece jen čas od času i vzhledem k jeho mládí přihodí.

AGATHA DELLAMY

„Vylodíte se u Fidburnu. Chci všechen lup z toho špitálu. Elfy pozabíjejte, ať budou klást odpor nebo ne. Elfky mi zkuste přivést živé.“

Nelítostná barbarská princezna Agatha byla ve Válce holubic postrachem nepřátel i spojenců. Proto se ke konci války část Mathilíných vojevůdců dohodla, že bude nejlepší se Agathy zbavit, a při bitvě o hrad Mayne ji nalákali do pasti. Nikdo v Thurenu netuší, že Agatha přežila.

Po zřingování své smrti neměla důvod vracet se k Althurovi Dellamymu, který ji stejně nikdy nemiloval, a utekla zpět k Zimnímu lidu, kde se jí postupně podařilo sjednotit několik nepřátelených kmenů. Nyní tato inteligentní ale také velmi prchlivá žena chystá pod jménem Mrazivá břitva velkou invazi do nenáviděného Thurenu. Má v plánu vydrancovat celé království a začít severem. Její skutečnou identitu zná



jen málo lidí, neboť nosí přes obličej masku z lebký wyvernny, kterou sama skolila.

ARCHIBALD FANE

„Měli byste si odpočinout. Pořád jenom bojujete. Na pár dní si zajet někam, kde vám nekladou odpor, když je... No zkrátka relaxace, jak má být.“

Prošedivělý veselý chlapík s jizvou od čela k bradě je vůdcem „speciální“ jednotky v rámci gardy lorda Dellamyho. Dokáže být žovialní i ve chvíli, kdy se vám vrtá v útrokách rozžhaveným železem. Při takových příležitostech rád dává k dobru historiky o vyvraždění Gonsonů do posledního děcka, o tom, jak jej Aranthur Porsenna považoval za mrtvolu, nebo proč se na jeho meči skví pětatřicet zubů.

Pravdou je, že od mládí bylo jeho posláním rozsvětat bolest a smrt, a že má svůj úděl zatraceně rád. Ne nadarmo si říká „Čepel Nebes“. Je to fanatický psychopat, kterému „hlasy z nebe“ radí, koho a kdy zabít, a přechod ze zábavného kumpána k sadistickému vrahovi zvládá bez jediného mrknutí oka.

WEIRFYL

„Půlčtíci vědí, jak vyrobit zářící přizvi, ale nikomu mimo svoji komunitu ji nechtějí prodat. Seženete mi ji, prosím? Zhotovím nejkrásnější krajku v Thurenu, abych s ní vytřela dvoru zrak a Eleonora Trenawain už se mi nebude posmívat. Nebo bude lepší Eleonoru zmlátit? Na co to sakra myslím, takové věci dáma jako já přece nedělá.“

Mladá obryně Weirfyl byla poslána do služby rodu Dellamy z ostrova Wynd víceméně proti své vůli. Ve společenstvu obrů byla totiž považována za výjimečně krásnou a bylo kvůli ní příliš mnoho konfliktů. Na život mezi Thurenci si již zvykla, i když ji zrovna netěší, že ji okolí chápe jen jako hrubou sílu určenou k decimování nepřátel, a nevidí v ní romantickou něžnou dívku, kterou se cítí být. Faktem je, že když ji jednou přepadli za městem čtyři

opilci, kteří si chtěli vyzkoušet, jaké to je, užít si s obryní, tak z nich nadělala takovou kaši, že se jí dnes málokdo odváží projevit bližší náklonnost.

Weirfyl má husté blond vlasy, plné rudé rty, kroužek v nose a je skoro tři metry vysoká. Umí bojovat, jako skoro každý v kraji, kde žije, ale baví ji i vyšívát. Ráda by navštěvovala rytířské turnaje, kde by házela svým oblíbeným růže z hlediště a povídala si s kultivovanými dámmi. Zatím se jí to plní z části – na turnaje je posílána, ale jako soutěžící.

DALŠÍ POSTAVY

Skarl-lorkgnor-org, „Troll Karl“: Mohutný nahlouplý ork. Posedla jej svatá relikvie z dob počátku víry v Nebeského ducha, meč jménem Očistec, který chce zničit vše zlé a chránit nevinné. Ork příliš nechápe, co se děje, ale lidé jej začínají oslavovat jako hrdinu.

Eirric Kralen: Ramenatý čtyřicátník, páchne po levném rumu. Poslední přeživší z menšího šlechtického rodu. Vypráví skvělé historiky z dobrodružného života, teď má místo hradu ruinu a žije v chudobě. Chce dokázat svou cenu pánům ze Shernu a vrátit se na výsluní.

Jula: Sotva dospělá blondýna s dlouhým copem, barbarka od Zimních lidí. Zůstala v Thurenu po neúspěšném nájezdu, neovládá příliš obecnou řeč. Velmi ctížádostivá, chce velet lidem a mít vlastní loď.

Meirele: Zjizvená rozčuchaná elfka. Kapitánka lodi s posádkou složenou jen z elfů. Pohrdá lidmi, včetně pánů ze Shernu, ale dokáže to dobře skrývat. Loupí a drancuje.

DRUŽINA VE SLUŽBÁCH RODU DELLAMY

Rod Dellamy je velmi ostrý a zapálený, ale nemusí být kvůli tomu nutně „zlý“. Jak moc je jeho náboženský fanatismus ospravedlnitelný vzhledem k tomu, kde žije a v jaké situaci se nachází, bude hodně záviset na konkrétní kampani a vašem podání.



Družina se může uplatnit ve službách Dellamyů i pokud nevyznává Nebeského ducha: Edith se o náboženství nestará, Althurus umí ocenit loajalitu a ochotu přinášet oběti pro vyšší cíl, Quentina zaujmou hrdinské skutky a Angus rád využije kohokoli na cokoli.

Kampaň za rod Dellamy se může točit například kolem snahy vybudovat na severu Thurenu něco velkolepého, čímž Althurus splatí svůj „dluh“ vůči Nebeskému duchovi, nebo kolem snahy Anguse konečně se pořádně zapojit do hry o thurenský trůn, či třeba kolem hledání „léku“ proti lykantropii, který by vrátil víře v Nebesa přízeň prostého lidu. Při tom nezapomínejte na nájezdy Zimních lidí, které se mohou zhoršovat a možná bude potřeba pokusit se o nějaké ráznější řešení.

VSTUP DO SLUŽEB RODU

- Družina může sloužit Dellamyům již od začátku kampaně. Možná je některý její člen přímo z tohoto rodu.
- Někdo v družině vyznává Nebeského ducha či podobnou víru. Rod Dellamy si je ve správnou chvíli může najmout sám, protože Althurus hledá do svých služeb oddané lidi.
- Družina pochází z vesnice či komunity, která byla zničena thurenskou šlechtou jen proto, že v ní byl jediný uctíváč Církve Nebeského ducha, navíc to byl člověk nepáchající nic zlého nebo člověk družině blízký. Družina pak dostane možnost přidat se k rodu Dellamy, aby se pomstila.
- Družina se stane svědky toho, jak se Quentin Dellamy snaží zachránit rodinu rolníka, která má být popravena za vzývání Nebeského ducha. Je to však past, Humbrickové se snaží Quentina vyprovokovat k útoku na královské gardisty při výkonu oficiální spravedlnosti a udělat z něj zločince. Pokud mu družina pomůže, nabídne jí Quentin vstup do svých služeb.
- Družina hledá pro někoho blízkého pomoc od nemoci či prokletí. Přírodní mágové v Thurenu si s tím nedovedou poradit, ale

proslýchá se, že rod Dellamy má znalosti církevních léčitelů, které by na tento problém mohly znát řešení.

- Družina na turnaji předvede mimořádné bojové dovednosti a zaujme Edith Dellamy.
- Družina pomůže Weirfyl z nesnázi a ona je představí svým pánům.
- Příbuzný či přítel družiny spáchá hrdelní zločin. Angus Dellamy zařídí odložení poprav, ale bude za to chtít od družiny službu. Možná by popravu dokázal úplně zrušit, pokud mu družina dopomůže v několika záležitostech, a nebude si o tom pouštět hubu na špacír...

ZÁPLETKY A HÁČKY VE SLUŽBÁCH RODU

Poslední cesta

Verona Hambard po celý život věrně sloužila Dellamyům jako klerička a nyní, když jí táhne na osmdesátku, by ještě ráda navštívila tři místa, na kterých se jí v mládí zjevil posel Nebeského ducha. Verona by se ráda u těchto míst pomodlila a zanechala zde nenápadný pomník, kapličku nebo alespoň magický rituál zasvěcený svěmu patronovi. Dellamyové vyšlou družinu, aby stařenu doprovázela.

Dostat se do oněch míst může být komplikované, například mohou ležet na území nepřátelských rodů, nebo je hlídají nestvůry. Stařena také není zrovna nejspolehlivější průvodce, mysl má již věkem zamlženou a její instrukce mohou být mystické či nejasné.

Součástí výpravy je také Veronin vnuk Emmet, hubený a trochu zmatený mladík. Emmet však ve skutečnosti víru v Nebeského ducha zavrhl a jeho plánem je všechna tři místa znesvětit a zničit jejich magickou moc. Dokonce si za tím účelem v Arlmodlu najal čarodějkou Gwen ze Zimního lidu, která mu má pomoci.

Družina by měla mít možnost včas Emmetův plán odhalit, například když se on bude snažit nechávat Gwen vzkazy, kde se nacházejí. Pokud dojde ke konfrontaci, Verona nebude souhla-



sit s usmrcením vnuka ani s jeho předáním Dellamyům, kteří by jej mohli popravít. Řešení zůstane na družině.

Re-kapitulace

Pomozte rodině získat zpět artefakty, o které přišla při kapitulaci Shernu:

1. Obří zvon schopný svolat lodě z obrovské vzdálenosti. Dnes jej využívá královské námořnictvo na základně na Codu. Ukrást ho by šlo například tak, že se zrovna hlavní věž opravuje a je na ní lešení, ale možná bude družina chtít získat zvon takovým způsobem, aby z toho nebyl politický problém? Například vydíráním šéfa Codu, admirála Bodena Whitfielda, který vyhledává v místních nevěstincích velmi nestandardní služby...

2. Meč hradního kastelána, který po zaražení do kamene umí vytáhnout jen ten, kdo zná jeho tajemství. Naposledy vězel ve skále kdesi uprostřed thurenské vrchoviny, na přesné místo se však pozapomnělo, stejně jako na způsob, jak meč vytáhnout. Ví se, že informace o něm bývaly v archivech Společenstva sovy, to však nemá s rodem zrovna nejlepší vztahy a záznamy z neveřejných částí archivů jistě nebude lehké získat. Meč je dnes ve skutečnosti v držení kmene orčích horalů. Ti sice nenašli způsob, jak ho z kamene vyndat, vůbec jim to však nevádí, a „Ghorovo kladivo“, jak rukojeti zakončené osekaným kusem skály říkají, užívají při rituálním testu síly svých bojovníků.

3. Mýdlo, které se nikdy nevymydlí a mění slanou vodu ve sladkou... akorát je v ní tedy to mýdlo. Před pár lety se objevily zkazky o mýdlovém horském jezírku, ale než se tam Dellamyové stihli dostat, bylo již vyčištěné, zřejmě nějakým aktivním druidem z okolí. Nyní je mýdlo v držení radikální skupiny Společenstva ticha, která by do něj ráda vpravila nějaký jedovatý komponent tak, aby se stal součástí původního kouzla a mýdlo vypouštělo do vody nekonečné množství jedu. Zatím se jim to nepovedlo, to se ale může změnit. Vystopovat skupinu, která kočuje po celém království, však nebude jednoduché.

4. Kouzelný brusný kámen, který se sám točil, a rytíři Dellamyů si na něm před bitvami brousili zbraně, což mělo přinášet požehnání. Když se Dellamyové šli vzdát Porsennovi, sám se vytrhl a skutálel se na královské vojsko, přičemž málem zabil jeho velitele. Kámen si vzali jako trofej Humbrickové a odvezli ho na jih Thurenu. Už se ale nikdy netočil sám od sebe. Před třemi lety jej převáželi k dalšímu zkoumání mágy, v lese patřícím baronce Odelině Kelter však vůz přepadli vlkodlaci a kámen odnesli neznámo kam. Baronka popírá, že by s tím měla cokoli společného. Momentálně je kámen ukrytý v lese a má jej u sebe skupina vlkodlaků pod vedením Berenice, mladší barončiny sestry. Vlkodlaci si na kameni brousí tesáky a drápy, což jim sice dává požehnání, zároveň to v nich však probudí větší agresivitu, a tlupa začíná být poslední dobou stále více problematická. Pokud družina začne v kraji vyšetřovat, baronka Odelina se bude do toho nenápadně vkládat, protože si o sestru dělá starosti.

5. Čelenka, která svému nositeli přidá „třetí oko“ – bude schopen dívat se na svět i skrz diamant na temeni hlavy a vidět i to, co se děje za jeho zády. Ví se, že ji nosil Aranthur Porsenna. Pravdou je, že se ztratila při poslední bitvě Války holubic a dnes ji nosí míšenec Thurenky a půlčika říkající si Thom Štika. Ten je kapitánem lodi Elosa, která brázdí kolem pobřeží Thurenu a občas zavítá i do zemí Zimního lidu. Kapitán Elosy si přivydělává všemi možnými způsoby v mezích zákona i mimo ně. Čelenka je na jeho hlavě nepřehlédnutelná – ale je obalená chaluhami, mušlemi a dalšími dary moře, takže na první pohled není zřejmé, o jak mocný artefakt se jedná. K tomu, že čelenku teď vlastní Thom, by se dalo dopátrat například čmucháním v thurenském podsvětí. Původně totiž prošla pod rukama několika místních nekalých živlů a některý z nich má možná proto na jejího posledního, dlouhodobého majitele spadeno.

Je na vás, zdali bude družina mít od začátku pouze drobné indicie, jak předměty vypátrat, nebo bude rovnou vědět, kde jsou, a půjde jen o to dostat je zpět.



Oko za oko

Edith Dellamy chce zjistit, jak přesně zemřela její matka Agatha, a následně se pomstít těm, kteří za její smrt jsou zodpovědní. Ví se, že Agatha skonala při obléhání hradu Mayne, když se snažila s malou skupinou pod rouškou noci dostat do hradu po strmé skále. To se však nepodařilo a týden po bitvě z rokle pod hradem vytáhli vojáci Westenholtů Agathyno tělo ohlodané mrchožrouty. Edith je přesvědčená, že její matku musel někdo z jejich spolubojovníků zradit. V úvahu přicházejí ti, kdo se měli postarat o Agathyno krytí pomocí magických iluzí, nebo někdo varoval obránce hradu. Althurus své dceři pokračovat v pátrání zakázal, Edith proto pověří družinu tímto úkolem tajně.

Je známo, že emočně silná událost po sobě může zanechat přízračný otisk. Edith se zmíní o mágovi Kosmu jménem Cutu, bývalém členovi Porsennova rytířského řádu, kterého Dellamyové od konce války drží v přísně střeženém vězení. Ten by mohl s otisky bitvy poradit či pomoci, nejdřív ho ale družina bude muset dostat z vězení a přesvědčit ke spolupráci.

Co přesně bude potřeba udělat, aby se otisky bitvy vrátily, je na vás. Možná bude nutné na tomtéž místě prolít další krev či obětovat něco velmi cenného. Možná družina přijde na úplně jiné možnosti, jak úkol vyřešit: přenést se do bitvy skrz sen, vypátrat a vyslechnout žijící svědky, najít písemnosti... Pokud se podaří vyvolat otisky bitvy, možná družina přijde na to, že ti, kdo se rozhodli zradit Agathu, tak učinili v dobré víře, neboť byla skutečně velmi krutá a nebezpečná pro své okolí. A taky nejspíš zjistí, že tělo ohlodané k nepoznání patřilo Agathině spolubojovnici, kterou oblékla do své zbroje, než utekla neznámo kam...

Ztracená historie

Do Shernu dorazil voják Dellamyů se svítkem, který byl původně určen Společenstvu sovy. Je v něm popsán objev jeskyně skrývající trosky vesnice dle všeho staré alespoň tisíc let. Zajímavé je, že podle svítku ve středu té vsi stojí kostelík, který nese znaky víry v Nebeského

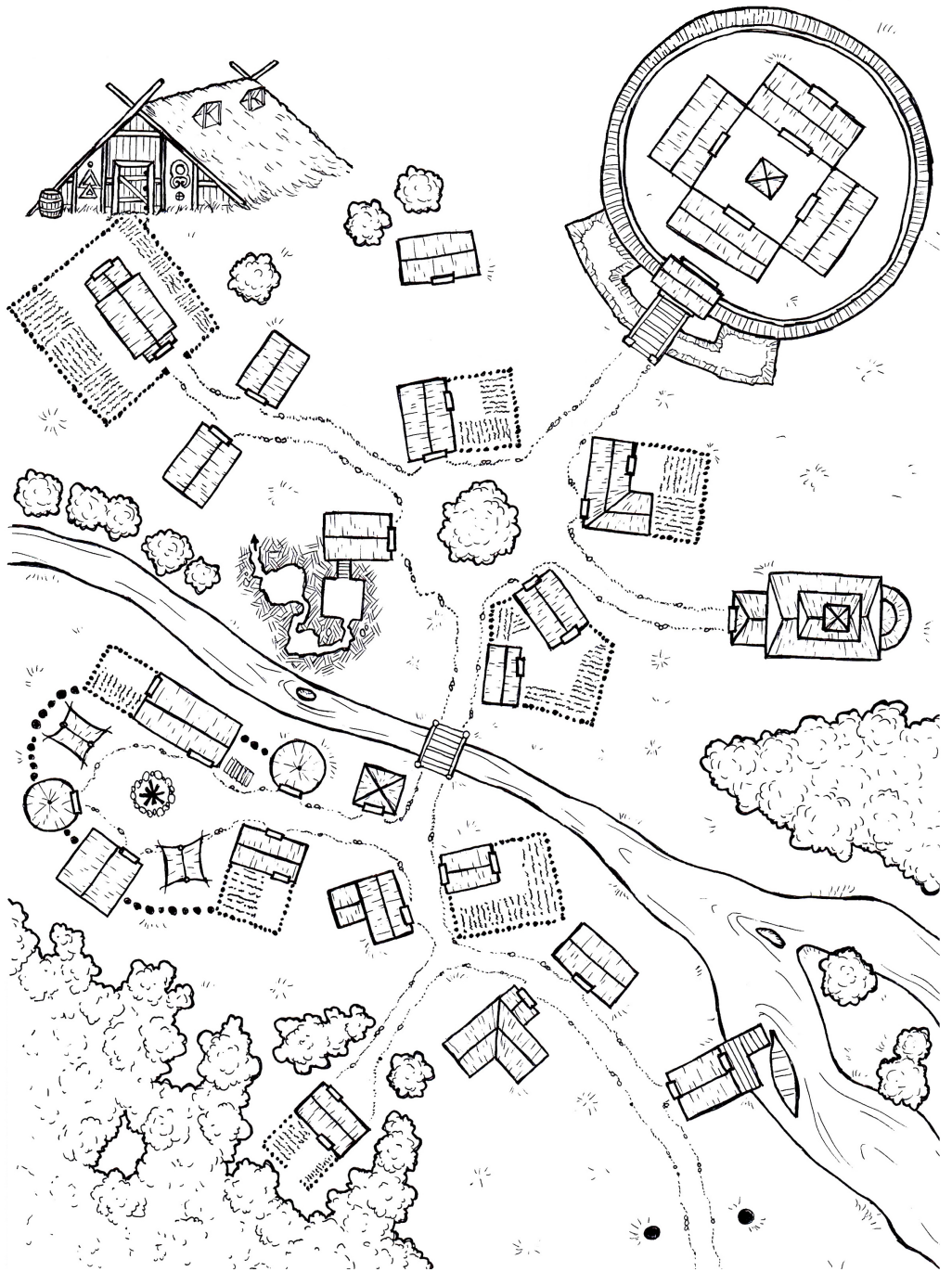
ducha. Toto náboženství ale dle současných vědomostí vzniklo před 500 lety a přišlo z kontinentu. Pokud by se prokázala pravdivost výpovědi, znamenalo by to, že víra v Nebeského ducha byla v Thurenu již dávno předtím, a není třeba vysvětlovat, jak by byl tento objev pro rod podstatný.

Althurus Dellamy chce ověřit pravost výpovědi. Je však opatrný, neboť to celé může být past (voják přišel ke svítku až podezřele snadno), a kromě toho, uctívání Nebeského ducha je stále v Thurenu oficiálně zakázáno. Proto vyšle do jeskyní nejprve průzkumníky, což může být právě družina hráčských postav, ať už sama nebo jako součást větší výpravy. Prolézání podzemí může vyžadovat procvičení bojových schopností družiny, například pokud původní výprava, která vesnici objevila, probudila starý obranný mechanismus, zapečetěnou stůru Chaosu a podobně.

Pokud se výprava zadaří a vesnice bude skutečně důkazem starobylosti víry v Nebeského ducha, práce rozhodně nekončí. Bude rod chtít dostat onen kus území pod svoji kontrolu a vstup do jeskyní obestavět tvrzí? Nebo přenést vesnici po částech do Shernu? A co až se po Thurenu nález rozkřikne?

Dračí moc

Kdysi žili na severu Thurenu bílí draci. Lidé k těmto vzácným a vznešeným zvířatům chovali úctu, snažili se s nimi žít v harmonii, a říkalo se, že draci jsou chytřejší než ostatní zvířata a možná i než mnozí lidé. Pak však z důvodu dávno zapomenutého začali bílí draci na lidi útočit. Čarodějové Dellamyů došli k závěru, že dračí schopnost létat není úplně obyčejná, nejspíš u ní hraje roli magie. Soslali proto na severní Thuren mocné kouzlo, které mělo za cíl změnit magické proudy v ovzduší a učinit létání pro draky obtížným. Bílí draci pak skutečně odtáhli z Thurenu na sever, do zemí Zimního lidu. Říká se, že u tohoto rituálu Dellamyům poprvé asistoval klerik Církve Nebeského ducha, a úspěch kouzla byl jedním z hlavních důvodů, proč se rod rozhodl přijmout novou víru.





Při posledních invazích Zimních lidí na sever Thurenu ale jeden „zimní drak“, jak se těmto bílým ještěrům z dalekého severu dnes říká, bojoval po jejich boku. (Družina se může stát svědkem či účastníkem boje se skupinou Zimních a drakem, aby to pro ni bylo víc osobní.) Že by kvůli oslabení víry v Nebeského ducha rituál ztrácel na síle? Dellamyové to chtějí zjistit dřív, než bude pozdě. Vyšlou proto družinu, aby zjistila o návratu draků víc, a našla způsob, jak hrozbu odvrátit. Zápisy o původním rituálu se bohužel po kapitulaci Shernu ztratily.

Když půjde družina prozkoumat místa, kde se bojovalo se Zimními lidmi a jejich drakem, může zjistit, že drak skutečně se Zimními při boji spolupracoval. Také mohou při vyšetřování výskytu draka na řídké osídlených skaliscích na severním pobřeží nalézt dračí vejce. Časem by se mělo ukázat, že ani rodina Dellamy není jednotná v tom, jak situaci řešit ve světle zjištění, že bílé draky možná půjde ochočit, i když možná jen krotkost předstírají, kdo ví? Část rodu bude chtít pokračovat v původním plánu, tedy obnovit rituál, který je z Thurenu vyžene. Druhá frakce ale bude vidět příležitost v možnosti využít je na ochranu svého území... či snad dokonce pro válečná tažení a obnovu nadvlády rodu nad Thurenem? Postavte družinu do středobodu tohoto dilematu, aby to byla právě ona, na jejíchž rozhodnutích bude záviset, jak to dopadne.

Alternativa: Rituál nikdy nefungoval. Bílí draci vymizeli z Thurenu z mnohem „přízemnějšího“ důvodu (např. epidemie nebo dlouhodobé oteplení) a nyní se vracejí například proto, že už si vypěstovali imunitu nebo přicházejí chladnější časy. Co udělá družina s tímto zjištěním? A jak se k tomu postaví rod?

V kruhu

Dellamyovská tradice volby hlavy rodu hlasováním má za následek, že členové rodu se předhánějí, aby vykonali něco velkolepého a udělali dojem. Jako třeba Creighlan Dellamy, který se před půlstoletím pokusil vybudovat šest věží

a spojit je do magického kruhu. Pád Církve jeho aktivity utnul těsně před dokončením a nikdo se již nedozvěděl, co s věžemi zamýšlel.

Dnes můžeme najít na severu Thurenu šest malých pevností, každá čítá jednu věž, hlavní budovu a hradby. Dovnitř na nádvoří se vstupuje skrze věž velkou bránou. Všechny pevnosti vypadají takřka identicky, stojí na podivných místech a všechny dohromady tvoří kruh, čehož si může pozorovatel všimnout tak, že je zakreslí do společné mapy. Dnes v nich žijí:

1. společenstvo neobyčejně inteligentních zvířat,
2. Firman Dellamy, nechvalně známý svou zbabělostí v boji, za nímž byl dokonce vyděděn, a pár jeho přátel, většinou rovněž dezertérů,
3. šílená vědma Augusta a její mazlíček, imaginární (či snad pouze neviditelný?) osel,
4. „Profesor Chaos“, který byl kdysi (či to tak dávno nebylo?) pro špatné studijní výsledky vyhozen z univerzity a nyní se mstí: rozesílá třaskavé alchymistické směsi a výbušniny, sestřeluje poštovní holuby, prodává drogy – ve skutečnosti ale jedy – pod cenou, nechává v hustém lese okolo své pevnosti zabloudit a zemřít výběřčího daní...,
5. tajná buňka dakijských agentů,
6. skupina démonů rytířské cti; vypadají jako lidé od hlavy až k patě zakutí ve zbroji.

Při nedávné konjunkci hvězd duch Creighlana Dellamyho povstal a je odhodlán dokončit svůj úkol. Za tímto účelem kontaktuje zaměstnavatele družiny (či přímo družinu, pokud to dává smysl). Družina dostane za úkol všechny pevnosti vyčistit či se dohodnout s jejich obyvateli na spolupráci a pak každou z nich „rozsvítit neviditelným světlem“ pomocí magického rituálu. Pokud chcete dobrodružství natáhnout, budete potřeba na rituál nějaké ingredience, které nebude zas tak lehké sehnat. Finální ingrediencí může být Creighlan Dellamy sám, jak jeho duše, tak ostatky.

Pokud družina kruh rozsvítí, může to být šťastný konec dobrodružství, ale také nemusí. Co vlastně magický kruh způsobí?



Alternativa: Družinu na úkol vyšle Quentin Dellamy, celé se to má vykonat jeho jménem. Je v tom ovšem nějaká lest od Anguse, aby akce způsobila akorát neštěstí a Quentin ztratil důvěru zbytku rodu. Možná je Creighlanův duch ve skutečnosti Angusův výtvar. Možná není, ale Angus rituál naruší... Popusťte uzdu fantazii, bylo by ale žádoucí, aby družina dostala šanci prohlédnout zradu včas, i kdyby hned nepřišla na to, kdo za ní stojí.

Obří výzva

Obří z ostrova Wynd jsou spojenci Dellamyů, ale poslední dobou se jejich vztahy dostaly do svízelné situace. Llewyn Vysoký, největší z wyndských obrů, se při návštěvě na pevnině bláznivě zamiloval do Cordelie, uhrančivé dcery bratrance Althura Dellamyho, a unesl ji na Wynd. Válečná výprava nepřipadá v úvahu, ale Llewyn je vyhlášeným rytířem a stěží dokáže odmítnout výzvu na čestné klání. Najde se někdo, kdo by se mu opovážil postavit? A co na to Cordelie?

Šakalí smečka

V městečku Kelm patřícímu rodu Dellamy se rozmáhá podivné šílenství. Postižení lidé začnou zčistajasna útočit na vše živé, dokud nejsou sami zabiti nebo vysílením nepadnou k zemi. Družina je vyslána to vyšetřit, možná se někdo blízký členovi či členům družiny stane obětí. Na první pohled to vypadá na urknutí Zimních čarodějnic, což může vyústit v konflikt s komunitou potomků Zimních lidí žijící v sousedství, ve skutečnosti za vše může droga zvaná „šakal“, kterou do městečka rozšířil soupeřící rod či jiná nepřátelská frakce.

Společenstvo sovy: Ideál versus politika

Společenstvo sovy je řád zasvěcený ochraně duchovních pokladů Thurenu a těší se v zemi velké vážnosti. Jeho poselstvím je chránit knihy a další díla před zničením. V minulosti tyto věci řád

chránil před samotnou Církví. Politické tlaky se však nevyhýbají ani jeho členům. Stará generace idealistů, která až dosud řád vedla, vymírá. Jejich nástupci již nepamatují dobu inkvizičního teroru, naopak si navykli na privilegia a přízeň královny. Společenstvo zabředává do osidel touhy po moci, a je otázkou, kam se bude ubírat.

Velkým problémem pro řád je královnin zákaz shromažďování knih o Nebeském duchovi, o Kosmu i o Chaosu. Královna obhajuje cenzuru tím, že mnohé knihy a artefakty, zejména ty magické, mohou být nebezpečné. Sovy by však měly dle svých zásad tato nařízení ignorovat. Řád tak část svých aktivit provádí potají.

Hlavním sídlem Sov je bývalá katedrála v baronství Porkferry severně od Terlingtonu. Monstrózní kamenná stavba tyčící se nad řekou Sunnifou v časech Církve sloužila jako škola a hlavní archiv thurenské arcidiecéze. Po vyhnání Církve král Wilbur stavbu věnoval Sovám, které přístup ke knihám a vzdělání otevřely každému zájemci bez ohledu na původ, rasu či vyznání. Sovy zakládají i menší knihovny a lycea v dalších částech království, a z dob, kdy působily jako tajná síť, jim stále zůstalo pár úkrytů a kontaktů.

Společenstvo sovy je oficiálně vedeno pětičlennou radou starších, kteří jsou do funkce vybráni doživotně, ovšem po odchodu pamětníků do ústraní jsou dnes vnitřní vztahy poněkud nejasné a hlavní slovo tak často má kvestor rozdělující finance a granty.

BÁJA BYSTROOKÁ

„Tyhle tři spisy dopravíte tajně k Lucianovi Westenholtovi. Nesmí na to přijít nikdo z jeho rodiny, zvláště ne ten jeho věčně nevrlý otec. Kluka pořád někdo hlídá a nepouštíjí ho ven, takže to bude těžké, ale musíte si s tím nějak poradit. Ty svitky se zničit, pokud je otevře někdo, kdo nezná heslo. On ho zná. Jestli vás chytanou, zapírejte a lžete. Řekněte třeba, že vás poslala princezna Giliana Carlyss a v těch papírech jsou její erotické fantazie. Odměnu za to budete mít víc než slušnou, tak se snažte.“



Půlčice Bája, pravým jménem Bayazorig, je ze staré Soví gardy nejzarputilejší odpůrkyně Církve. Její rodina byla Církví umučena a Bája se přidala k partyzánskému odboji spíše pro pomstu než z lásky ke knihám. Při zachraňování zakázaných písemností se nicméně nadchla pro učení Tarasny Zádumčivé a po pádu Církve začala experimentovat s Kosmickou magií včetně nekromancie. Sesazení Ameline a zákaz Tarasnina učení byl pro Báju velkou ránou.

Bája byla elitním polním agentem Sov, poslední dobou se věnuje hlavně koordinaci ostatních agentů a organizačnímu zajištění jejich práce. Nekromancii studuje dodnes, i když to musí držet v tajnosti, a byť jí původně o ochranu knih a vědění příliš nešlo, dnes je kvůli svým ilegálním zálibám nejhlasitější odpůrkyně nátlaku královny.

Bája má na hřbetu levé ruky vypálen církevní cejch, který ani nákladné magické procedury nedokázaly zcela zhojit. Ruku proto nosí skrytou pod rukavici. Když čaruje, cejch ji začne pálit a ruka se svíjí ve viditelné křeči. Bája má kvůli tomu vypěstovaný tik a kdykoli je rozčilená nebo myslí na Církev, levou ruku si mne.

ZACHARY HUMBRICK

„Představte si, že mi stará vědma řekla, že pokud tenhle pečetní prsten najdou, jak náhodou upadl vrahovi barona Stanbalka na místě činu, tak vám to přinese nečekané bohatství. No věřili byste tomu? Ale ten prsten si vezměte. Je to koneckonců vaše proctví.“

Mladší bratr Frithy a Connora Humbrickových je jedním z nejvýznamnějších zástupců novější generace vedení Společenstva. Některé členy řádu jeho vliv příliš netěší, jelikož se podle nich na svou pozici dostal intrikami a protekcí. Říká se, že svého postavení a vlivu zneužívá k vlastním účelům nebo podniká kroky dle taktovky Frithy Humbrick, své sestry. Většina Sov si ovšem uvědomuje, že dobré vztahy s královským palácem jsou vzhledem k ideologickým rozporům malý zázrak, a že bez Zacharyho poli-

tických schopností by nejspíše už dávno Sovy musely přejít zpátky do ilegality. Navíc mezi Frithou a Zacharym ve skutečnosti panuje silná rivalita. Fritha ho po válce k Sovám uklidila, aby ho připravila o možnost dál ovlivňovat Humbricky, a Zachary se jí s radostí drobně mstí – krom poctivé účasti na všech veřejných akcích, kde by se se sestrou mohl setkat, také například tajně vypisuje odměnu za její čtecí skla. Do dnešního dne byla ukradena osmnáctkrát.

Být má Zacharyho spousta lidí za bezpátečního a požívačného tloušťka, ve skutečnosti je to velmi ambiciózní člověk, který si jde tvrdě za svým. Možná necítí zrovna silné pouto ke knihám, které si se Sovami lidé spojují, je však přesvědčený, že dle svého nejlepšího přesvědčení plní hlavní poslání řádu, to jest bránit Thuren a jeho obyvatele. Málokdo totiž ví, že se Zachary za Války holubic jakožto schopný mág účastnil těch nejkrvavějších střetů, a odnesl si z nich hluboce zakořeněné přesvědčení: žádná cena není příliš vysoká, pokud její zaplacení uchrání Thuren před další válkou. Je však udržení míru dostatečným důvodem pro jeho pragmatismus a přehlížení ostatních? Kolik mrtvol zůstane za plánem na přeměnu šíleného prince Jonaha v Zacharyho loutku? A zvládl by Zachary vládu dle svých zásad udržet, nebo by rozpoutal nefalšovanou tyranii?

Zachary nedávno oslavil padesátku, je obtulstlý a potetovaný. Namísto porkferrských kabinetů plných zaprášených svítek většinou vyřizuje záležitosti v hlavním městě, a hodně času tráví na slunci – schůzky se většinou snaží domloutvat tak, aby se mohl vyhřívat. Někdy svými pohyby připomíná oplácaného, líného kocoura.

„CALDRED, „VÝR“

„Prvně jsem si teda myslel, že ty meče máte jenom na parádu a že vás venku sežere první srnka, kterou potkáte, ale ten poslední úkol jste splnili dobře. Takže pro vás mám další. Už pěkných pár let se ženu za jednou ztracenou thurenskou ságou, a dnes jsem se dozvěděl o nové stopě. Hned bych za ní vy-



jel, ale můj kůň si poslední dobou stěžuje, že se nedá vydržet, jak mi při jízdě vržou klouby. Takže mi laskavě sežeňte hluchého koně. No anebo tu knihu, to by asi taky šlo, akorát upozorňuji, že nejde úkol pro útlou povahu – pověsti praví, že jde o tu nejsprostší věc, co byla na tomhle ostrově kdy sepsána. Sám se toho hrozím, ale akademický výzkum je samozřejmě přednější.“

Ošlehaný veterán Ealdred za dob Círky putoval po kraji, pomáhal lidem a zachraňoval knihy často neuvěřitelně troufalým způsobem. Pamatuje časy, kdy polovina nových rekrutů řádu nepřežila první rok. Dnes je Ealdred člen rady Společenstva a vrchní správce jeho archivů. Již mu pomalu táhne na devadesátku. Před světem mimo jiné tají schopnost proměnit se ve velkou souvu. Cítí, že přichází jeho čas, ale sužují jej pochyby, zda má všechna svá tajemství předat další generaci. Má totiž strach, že jeho následovníci, kteří vyrostli již za nových pořádků, svými názory a dalším působením řád zničí.

Ealdred se obléká po starobylém způsobu prostých Thurenců, odmítá nosit a používat kovy, a i v prosinci chodí pravidelně plavat, i když v poslední době už mu s rozbíjením ledu pomáhá několik mladších členů porkferrského klubu otužilců. Na první pohled se může zdát jako zapšklý stařec, který akorát brblá, jak to jde s královstvím z kopce, ve skutečnosti má ale rád suchý humor.

Ealdred vkládá do své mluvy výrazy ze starothurenského jazyka a je smutný, že jím již nikdo nemluví – Církev si dala velmi záležet na tom, aby vymýtila původní jazyky jednotlivých národů. Ealdred se však snaží sestavit slovník a mluvnici staré thurenštiny a stále hledá lidi, kteří mu pomohou pátrat po stopách zapomenutých výrazů a zvyklostí. (Jak přesně vypadá starothurenský jazyk, necháme na vás, může to být klidně angličtina.)

WILORA CARLYSS

„Vybavujete si Irsu, toho kluka, co sem přišel před pár měsíci a ujali jsme se ho, že nám bude pomá-

hat? Tak si představte, včera ho správce načapal, jak se hrabe ve složkách o thurenských šlechticích, ke kterým neměl mít přístup. Tak ho zamkl dolů do šatlavy a poslal do hlavního města pro Zacharyho, aby ho přijel vyslechnout. Ale ten kluk nevypadal jako někdo, kdo by chtěl škodit, spíš jako někdo, kdo je zoufalý. Prosím, pomozte mi zjistit víc, třeba to vyřešíme i bez radikálních prostředků...“

Mladá členka řádu Wilora pochází z vedlejší větve Carlyssů. Už jako malá namísto toho, aby se naporáděná procházela v hlavním sále a vystavovala před příbuznými své nové šatičky, raději trávila čas v hradní věži. Zde naslouchala barvitému vyprávění staré kastelánky. To ale na Wilore nebylo to nejvýjimečnější. Vykazovala totiž krevní pečeť tak silnou, že by s ní v dospělosti mohla předčít i většinu Carlyssů z hlavní větve, a rodiče ji prozíravě v devíti letech dali do učení k Sovám. Oficiálně proto, že měla vždycky blízko k vědění, ve skutečnosti ji však chtěli uchránit před zraky příbuzenstva do doby, než bude schopná sílu své krevní pečete udržet v tajnosti.

Wilora si však život u Sov oblíbila, a i když vždy tíhla spíš k ústnímu vyprávění příběhů než louskání knih, ztotožnila se s ideály řádu. Návrat mezi dvorské intriky ji nelákal, a když viděla, jak její sourozenci končí v domluvených manželstvích, rozhodla se odpřisáhnout Sovám věrnost a vstoupit k nim jako plnohodnotná členka. Dnes u Sov plní úlohu asistentky rady starších, což zahrnuje širokou škálu více i méně záživných úkolů, a díky dobré fyzické kondici a základům rytířského výcviku je občas vysílána i do terénu. Stále smí nosit příjmení Carlyss, nemůže však už žádný z rodových statků zdědit.

Od svého přijetí do Sov se Wilora snaží držet ideálů, které mělo Společenstvo už za starých dob, a otevřeně vystupuje proti tomu, aby se Sovy zaprodávaly. To ale začíná být poslední dobou častým nešvarem zejména kvůli Zacharymu a jeho pletichaření. Wilora by s tím ráda něco udělala, ale dobře si uvědomuje, že jakožto mladé děvče, které nemá dobrý vztah ani s vlastní rodinou, nemá šanci se Zacharymu



Humbrickovi postavit sama. Navíc na politikaření neoplývá tou správnou náturou. Proto pilně hledá nějaké spojence. I když je idealistka, není naivní, a díky rodinným vazbám se čas od času doslechne zajímavou informací.

Wilora je asi dvacetiletá dívka s dlouhými zrzavými vlasy a zelenýma očima. I když ví, že by neměla se svou krevní pečetí příliš provokovat, občas jí to nedá a vplete si do vlasů kousky zpevněné thurenské mlhy, což vytvoří účes tu éterický, tu strašidelný či legrační. Miluje staré thurenské báje a pověsti a občas se ztratí ve fantaziích a nevímá okolí. Jejím snem je sepsat příběh, který si budou lidé vyprávět i za pár století, a hledá pro něj inspiraci.

DOMI

„Potřebovala bych zjistit, jestli si thurenští půlčiči skutečně za trest uřezávají uši. A pokud ano, tak jak často a za jaké prohřešky, kdo má pravomoc o tom rozhodovat a co pak s těma ušima dělají. Po prověřování pověstí o Aryn Jaal mě v terlingtonském Útočišti nevidí moc rádi, takže, prosím, mohli byste mi s tím pomoci vy? Ale nezmiňujte se o tom před Bájou. Já vím, že se to samo nabízí, jenže ona si bere nějak osobně, že se snažím ověřovat encyklopedii, na které se sama dost podílela.“

Domi je mladá pokroucenka s ocasem a čtyřmi prsty na každé ruce. Sovy ji našly na prahu jedné ze svých knihoven jako novorozeně v košíku. Vyrostlo z ní velmi chytré a všímavé děvče se sklonem k zarputilému skepticismu. Už jako holčička rozpitvávala vše, co se v knížkách dočetla, a hned s každým potrebovala řešit, v čem se autor mylí.

V dospívání trávil Domi většinu své knihovnické činnosti sepisováním rozborů a polemik s cizími díly, a dovoláváním se slyšení u rady Společenstva, když měla pocit, že některá z písemností, které se těšily v řádu vážnosti, je ve skutečnosti snůška blábolů a lží. Protože její závěry byly často trefné a správné, Sovy se jí snažily podporovat, na druhou stranu je jasné, že si tím nadělala nepřátele.

Spásný nápad dostal nakonec Ealdred, který Domi navedl na *Všeobecnou encyklopedii thurenského života*. Tento soubor momentálně čítající devět tlustých svazků je prvním velkým dílem sepsaným po pádu Církve a dnes je považován za pilíř thurenské literatury faktu. Ealdred tuto encyklopedii nikdy neměl rád, protože má dojem, že vznikla ve vítězné euforii a je často tendenční. Proto svěřil Domi úkol vyrazit na cesty a obsah encyklopedických svazků ověřit.

A tak Domi už několik let putuje a vrtá se v thurenských lidových zvycích, jazykových zvláštностech, místních náboženstvích, poznatcích o fauně, flóře a přírodních jevech a mnohém dalším. Jen pasáže tykající se šlechty a jiných mocných osob a skupin má přísně zakázáno jakkoli zkoumat – ne že by však dokázala vždy odolat.

Domi má dlouhý, tenký a mrštný ocas, který umí výtečně ovládat. Na jeho konec si přidělala dvě ostré čepele, se kterými se dokáže trefit nepříteli do čela stejně dobře, jak by to zvládla rukou. Světle hnědé vlasy nosí ostříhané na krátko v účesu s patkou a své mutace skrývá pod dlouhým pláštěm a rukavicemi. Je trochu hyperaktivní, občas spustí nezastavitelný příval slov, a někdy umí být opravdu nepříjemná a rýpavá. Není to však ze škodolibosti, zkrátka jí přijde správné říci svůj názor. Občas ji přepadne splín kvůli tomu, že se jí lidé kvůli její povaze vyhýbají, a pak zkouší opačný protipól – sladké ignorantství. To se jí ovšem příliš nedaří.

ISA „ČOLKOUN“

„Co tím chceš říct, že to montuješ podle tohoble jednoho nákresu už od zimy? Vždyť ho máš hlavou dolů! A vy, přestaňte se tu křenit. Napíšu vám seznam věcí, které nám došly, a zajedete pro ně. Pár jich mají jen půlčiči a o ty svítící dráty se budete muset pohádat s magistrem Murklym, to je ten z té zatuchlé věže na pobřeží. A pospěšte si, Zachary psal, že se od Dakie blíží pořádná bouřková fronta.“

Isa se potkala se Sovami v církevním žaláři a společnými silami zorganizovaly útek. Její vy-



nálezů od té doby mnohokrát Sovám pomohly, i když zdaleka ne všechny jsou skutečně použitelné a bezpečné. V jednom z ne zcela vydařených pokusů s regenerativními schopnostmi obojživelníků se proměnila ve velikého čolka. Nevypadá to ale, že by ji tento stav nějak znepokojoval, a ostatní naštěstí našli na bodrá poplácání jejich jedovatých „rukou“ recept – ampulku s protijedem.

Isa se pohybuje na hranici geniality a šílenství. Zatímco s vědou si rozumí jako nikdo jiný, umění orientovat se v lidské společnosti pro ni zůstalo dodnes skryto.

DALŠÍ POSTAVY

Lenhial: Mladý elfí rekrut Sov. Blond vlasy dlouhé až k pasu, spletené do copu. Chce získat uznání starších členů rodu a udělá pro to cokoli. Velmi citlivý na řeči o elfech.

Rawlins: Kapitán lodi Chytrá siréna. Čtyřicátník, slabší zrak, nosí čelenku se zvětšovacími skly. Pro Sovy dováží ze zámoří písemnosti, které ne vždy získává poctivým způsobem. Miluje poezii.

Nya, „Brouček“: Mladička mutantka, která umí psát svýma čtyřma rukama naráz, a zvládá tak přepisovat knihy do více kopií zároveň. Navíc pro duševní defekt nedokáže vnímat význam písmen, takže texty přepisuje mechanicky, a proto jí bývají svěhovány i citlivé a nebezpečné dokumenty. Je ovšem toho názoru, že by informace měly být k dispozici všem lidem, proto občas tajně u náhodné písemnosti vyrobí jednu kopii navíc a pustí ji do světa.

Branda: Trpaslice středního věku, umělkyně v Cirkusu jitřního slunce. Umí se stát částečně kamennou. Překupnice s písemnostmi a informatorka Sov. Škodolibá, ráda roznáší pomluvy.

DRUŽINA VE SLUŽBÁCH SPOLEČENSTVA

I v dnešních dnech Sovy určitě upotřebí služby schopných a případně i diskrétních dobrodruhů, ať už je využijí jako námezdní pomocníky

či plnohodnotné členy, kteří Společenstvu složí přísahu.

Pro vstup do Společenstva možná bude třeba splnit samostatný úkol. Přijetí rekruti pak dostanou instruktáž o používání speciálních knižních vaků, základních pomocných svítek a tajných značek, a postupně také informaci o síti kontaktů a tajných úkrytů. Tato síť už dnes sice není v tak dobrém stavu, jako bývala kdysi, ovšem stále se dá využít.

Kampaň ve službách Společenstva sovy můžete postavit například na hledání mocných artefaktů z pozůstalosti mýtických dvanácti čarodějů, které se jiná mocenská síla bude snažit ukrást a zneužít. Nebo ji můžete vystavět na pátrání po vědomostech o nebezpečných výzkumech z dob občanské války. Družina bude muset řešit dilema, jak s těmito vědomostmi naložit. Mohou posloužit vědě ale také velkému zlu. Navzdory ideálům řádu by možná bylo nejlepší takové znalosti zničit... V kampani se také může projevit rozepře s královnou, která Sovy donutí opět na čas přejít do ilegality, případně mohou být ve hře i Zacharyho intriky a jeho pokus o palácový převrat.

Jak bude družina plnit další úkoly pro Sovy, a její reputace v řádu bude stoupat, přijde časem na to, jak řád funguje a jakými problémy trpí jeho vnitřní struktura, případně vedení. Bude dostávat nabídky přilepšit si tím, že cenný nález bude zničen či odevzdán někomu, kdo na tom má zájem. Bude také muset řešit dilemata, co s nálezem, který opravdu mohou být nebezpečné: zničit je, nebo odevzdat do archivů Sov? Dokáží Sovy zajistit, že věci v jejich archivech nebudou zneužity?

VSTUP DO SLUŽEB SPOLEČENSTVA

- Družina se dostane do problémů s královskou spravedlností a dostane nabídku „očistit se“ službou pro Sovy.
- Společenstvo sovy je oblíbeným útočištěm pro čaroděje, kterým nedělá dobře intrikování v Královské magické společnosti, ale chtějí zůstat blízko zdroje zajímavých vědomostí.



- Družina potřebuje peníze, Společenstvo zrovna shání spolupracovníky a dobře platí.
- Družina najde kontroverzní artefakt či písemnost a dobrovolně jej odevzdá do rukou Společenstva, čímž si u něj získá respekt.
- Družina pátrá po informacích, které Sovy mají, ovšem nechtějí je předat komukoli. Buď musí hrdinové prokázat důvěryhodnost, nebo za cennou informaci zaplatit dostatečnou protislužbou.
- Řeka protékající vesnicí se rozvodnila, vor zůstal na opačném břehu a převozník má v tomhle počasí strach pustit se na vodu.
- Opět je na výběr z více možností: stezka horami, která je však určená spíš kamzíkům, a kde by boj s wyvernou nebo pronásledovatelem byl opravdu nebezpečný; most, který obsadili banditi a požadují vysoké mýtné; nebo oklika lesem, ve kterém sídlí šílený druid.
- Vesnička, jejíž obyvatelé jsou silně xenofobní. Už to, že se zde objevili návštěvníci, nesou s nelibostí, a možná je budou chtít odehnat. Počasí se rychle zhoršuje a nocovat venku bude velice nepříjemné.

ZÁPLETKY A HÁČKY VE SLUŽBÁCH SPOLEČENSTVA

Výpůjční lhůta

Patrick, student univerzity, si z knihovny Sov vypůjčil vzácnou knihu o historii a už ji má dlouho u sebe. Wilora shání někoho, kdo by ji donesl zpátky.

Ve skutečnosti Patrick odkryl silně kompromitující informace o někom mocném (použijte, co se vám hodí: identita Luciana Westenholta, jména zrádců Agathy Dellamy, podstata princova šílenství...), neprozřetelně se s nálezem pochlubil a následně musel uprchnout před lidmi, kteří by si jej přáli umlčet (nejspíše jeden z rodů, podle dosavadního příběhu vaší družiny).

Patrick uprchl na venkov, není však zrovna praktickým člověkem a stopovat blondatého a pihatého mladíka podle popisů pobavených vesničanů nebude příliš obtížné. Co obtížné bude, jsou lovci lidí, kteří jsou taktéž na jeho stopě. Sice je zdržela neochota vesničanů spolupracovat, nyní ale půjde o těsný závod Thurenem, který zrovna ukazuje své pověstné nepříjemné počasí. Družina se musí vypořádat s následujícími překážkami:

- Jedno z vesnických dětí se zrovna ztratilo v lese. Pokud se družina zdrží jeho hledáním, pronásledovatelé ji nejspíš předeženou.
- Nabízí se dvě cesty. První prochází přes bojiště z Války holubic, o kterém místní tvrdí, že tam straší. Druhá je bezpečnější, ale delší.

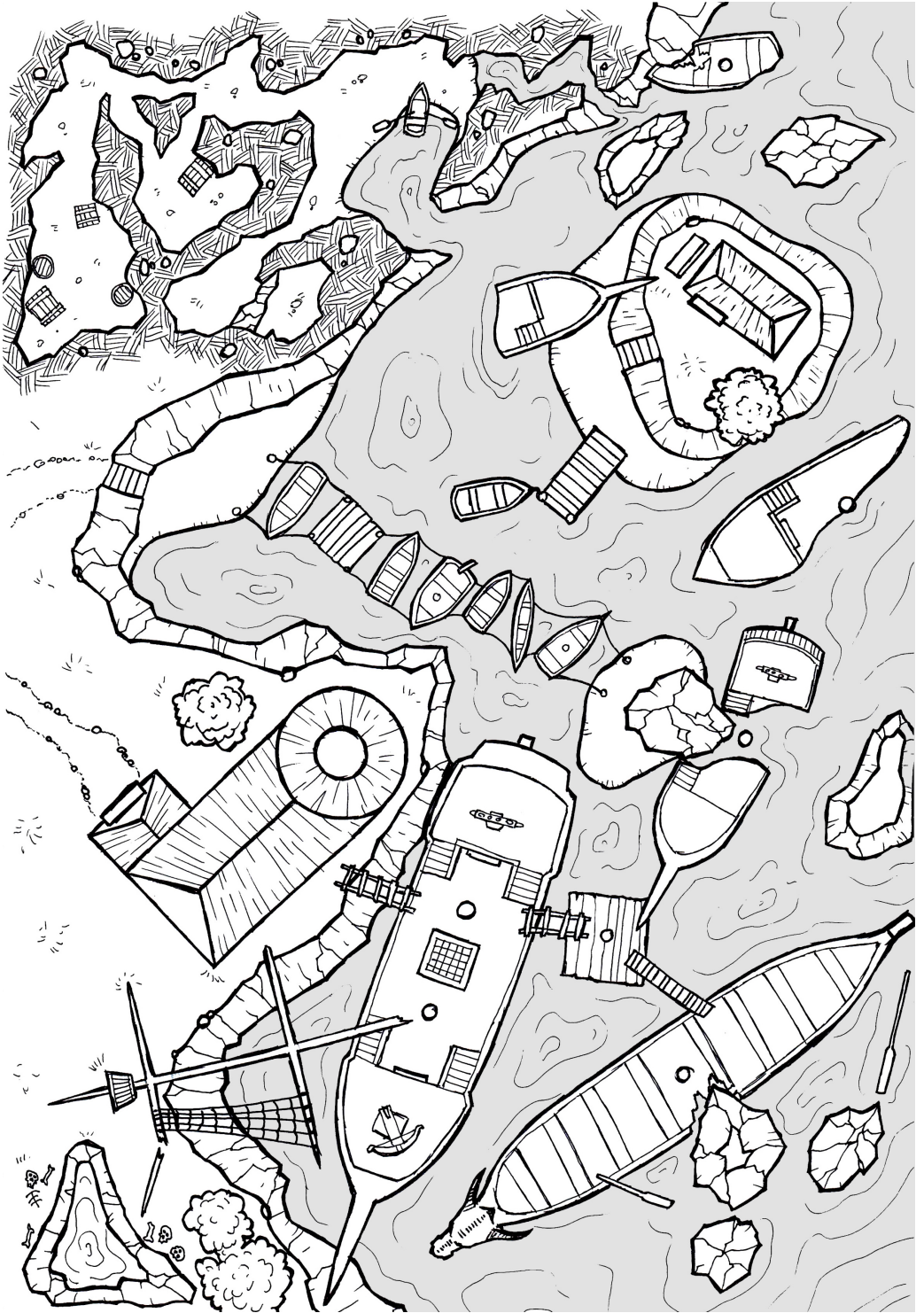
Patrickův útek končí na zrádných blatech. Pokud do cíle jako první dorazí pronásledovatelé, Patricka zajmou a budou se z něj snažit dostat, kam vzácnou knihu ukryl. Družina se bude muset pokusit o jeho vysovobození. Pokud dorazí obě skupiny víceméně nastejno, pak se nejspíše na blatech strhne krvavý boj. Pokud získá družina dostatečný náskok, pak se boji může vyhnout, ovšem musí Patrickovi pomoci zachránit jeho oslíka, který se zrovna potápí do bažiny, a vyhnout se nepřátelům na cestě zpět. (Cestu zpět však již udělejte kratší.)

Alternativa: Jde o zkoušku, vstupní úkol, kterým si Sovy udělají obrázek o kvalitách a morálce družiny.

Království za botu

Bota nejvyššího osvětlení je dakijský bolest působící artefakt z dob Církvě. Poskytuje přesně ten typ zážitků, jaký se od mučícího nástroje očekává. Kromě toho ale ještě způsobuje, že příkazy vydávané při utahování šroubů připadají mučenému, jako by přicházely od vyšší moci, a důvěra v ně poskytuje útěchu. Před desetiletími se bota ztratila neznámo kam, nedávno ji ale našel vyděděný šlechtic Firman Dellamy.

Bája Bystrooká nechce, aby tento nebezpečný církevní artefakt měla v rukách šlechta, takže se ho pokusí dostat do Porkferry a uzamknout před světem. Dohodla se s Firmanem, že mu za botu dá spis, který dokazuje, že Firman má





z matčiny strany krev severothurenského šlechtického rodu Asgerů. S tím je spojené právo na hlasování na sněmu Asgerů a v neposlední řadě také dědický nárok.

Družina má za úkol zařídit výměnu. Firman si dal podmínku, že předání se má uskutečnit na jistém „hřbitově lodí“. Protože se obává možného podrazu, nepřijde sám. Akci mohou zkomplikovat například dakijští agenti, kteří chtějí artefakt pro sebe, nebo nemrtví utopenci, kteří na vrakovišti povstanou, když se tam objeví vetřelci.

V určitou chvíli by se měl objevit jiný člen rodu Asgerů, který ví, že Firmanův nárok je falešný. Bája písemnost pozměnila, protože věří, že artefakt je opravdu nebezpečný a je potřeba dostat ho pod zámek za každou cenu. Faktem je, že tímto ohrožuje důvěryhodnost celého Společenstva a ostatním Sovám by se to nemuselo líbit. Bude na družině, jak se rozhodne s těmito informacemi naložit.

Závěť

Baron Kimberley, za války významný vojenský velitel, si celý život vedl podrobné deníky. Zachary Humbrick družině nabídne odměnu, pokud dokáže tyto deníky získat. Baron je již stařec upoutaný na lůžko, ovšem do senility má ještě daleko a nyní si sezval celou rodinu na svůj hrad, aby se rozhodnul, jak sepsat závěť. Pozval i Sovy, aby posloužily jako notáři, a to je příležitost, aby se družina vypravila na hrad také: buď se tam tajně vloudí, nebo bude zamaskovaná jako notářovi asistenti. Hrad, kde jinak bydlí pouze baron a pár služebníků, je plný zmatku a pozdvižení, a několik nových tváří se snadno ztratí.

Spolu s delegací Sov dorazí také baronovi potomci:

- Gladys: Ctižádostivá, rázná a horkokrevná čarodějka.
- Rowan: Sarkastický a provokující člen rodu. Tvrdí, že se přijel bavit představením.
- George: Vážný a přímočarý. Upřímně věří, že je v právu, a aby zachránil panství před svými sourozenci, je ochoten pozapomenout na své rytířské zásady.

- Earlene: Na oko milá dívka, která všechny přemlouvá, aby zanechali sporů. Je také ta první, která se pokusí někoho ze svých konkurentů odstranit.
- Shelley: Nedorazil/a, již dlouho žije v cizině. Docela se podobá jednomu z členů družiny – pokud družinu napadlo zjistit si něco o rodu Kimberley předem, určitě na tuhle informaci její členové narazili. Jinak se o něm/ní může dozvědět z rozhovoru ostatních sourozenců.

Atmosféra je přinejmenším napjatá, baron se svým potomkům opovržlivě vyhýbá, vše prostupuje paranoia a intriky a baronovy deníky jsou uloženy hned vedle závěti. Notář Sov, obrylený ork Tung, je do akce družiny zasvěcený a může pomáhat, ale možná má vlastní plány.

Knihovna

Tato zápleтка se spustí v momentě, kdy se družina dostane do neveřejné části některé ze sovích knihoven – ať už sem vniknou potají, nebo je jim přístup umožněn za zásluhy, nebo někdo knihovnu poničí a družina bude stopovat viníka. Zdaleka však nejde o zaprášený kumbál s knihami čekající na opravu vazby: regály se klikatí jako labyrint, tyčí se vysoko nad světla lamp, jezdicí žebříky vedou k nespočetným ohozům, povytažením některých titulů se často otevrou tajné dveře, a některé z knih chrastí řetězy, kterými jsou pro jistotu připoutány.

Ve skutečnosti jde o transdimenzionální prostor, jehož původ, podstata a fungování nejsou známy. Sovy jej objevily víceméně náhodou, když se cesty do něj otevřely na místech, kde shromažďovaly knihy, a jeho tajemství se jim dodnes nepodařilo rozluštit. Snad jde o mocné kouzlo, které zde zůstalo po legendárních dvanácti čarodějích, snad samovolný efekt nahromaděných grimoárů, snad dílo tajemného odpůrce Církve – jisté je pouze to, že se táhne neomezen skutečným prostorem a řídí se vlastními zákony. Zdá se, že je zde v nespočetných policích uskladněna každá kniha, která kdy byla napsána, ovšem třídění a řazení svazků nedává žádný smysl, a najít tu cokoli je tak takřka nemožné.



Sovy Knihovnu za dob Církve mnohokrát využily jako skrýš nebo zkratku z jednoho úkrytu do druhého, ovšem také se naučily, že není radno toto místo brát na lehkou váhu. Je velmi snadné se mezi spleťnými regály ztratit. Může se také stát, že se ocitnete v jiné knihovně Sov na úplně opačné straně ostrova. To je ovšem ta lepší varianta. Mimo ověřené stezky skrývá Knihovna mnohá nebezpečí: oživlé knihy kouzel, astrální knihovníky zuřivě trestající jakýkoli hluk, personifikovaná slova či zhmotněné objekty studií a dizertací – a údajně také navěky bloudící hlupáky, kteří se pokusili porušit záhadné zákony tohoto místa. V současné době je tudíž tajemství Knihovny přísně střeženo vnitřním kruhem Společenstva a každý nově otevřený vstup v ostatních knihovnách Sov je pečlivě zapečetěn a skryt.

Zacharyho ambice

Zachary Humbrick se rozhodl, že se pokusí nahradit šileného korunního prince Jonaha bez přílišného pozdvižení, které by mohlo destabilizovat království – a to tak, že ovládne princovu mysl. S ambiciózním plánem však bude potřebovat pomoci. Nejprve bude družině zadávat úkoly spočívající v tom, aby vyhledala dostupné vědomosti o princově údajné duševní poruše, a až přijde na to, že v princovi sídlí duch či příznak Ameline, bude potřebovat další informace – tentokrát o ovládnání magických bytostí. Ty by mohli mít například terlingtonští půlčící, Reginald Westenholt nebo mustonský spolek Mlžné vrány, ale jen tak se o ně nepodělí.

V určitou chvíli by měla družina přijít na to, že Zacharymu jde o trůn. Pokud ho s tím konfrontuje, on se jim pragmaticky pokusí vysvětlit, že jeho plán zachrání zem před vládou šilence na trůně, případně před novou občanskou válkou. Když nebude zbylí, prozradí družině, že Jonah zavraždil obě své děti, i když Zachary toto pouze tuší a důkazy pro to nemá (oficiálně zemřely na náhlou zástavu dechu, která se u kojenců čas od času přihodí, i když se na hradě šušká, že na násilnou smrt to zrovna nevypadalo.) Rozuzlení bude záviset na rozhodnutích družiny. Postavit

se proti Zacharymu bude ale možná znamenat postavit se i proti královskému páru, který se nechal zmanipulovat vidinou synova uzdravení.

Celé to může zkomplikovat Jonahův nevlastní bratr Deiran, o jehož skutečném původu Zachary neví. Connor Humbrick si totiž od doby, kdy mu Zachary dal naději, že dokáže vyléčit Jonaha, začal Deirana všimnat mnohem méně a místo toho tráví hodně času s Mathilou, Jonahem a Zacharym, což nikdy předtím nedělal. Deiran ale Zacharymu nikdy nevěřil a také ví, že pokusy o uzdravení Jonaha pomocí tajných vědomostí Sov už v minulosti proběhly a nepomohly. Celé mu to přijde podezřelé, ale nemá jasné důkazy, takže se obává, že by jej otec obvinil ze žárlivosti. Proto bude hledat jiné způsoby, jak se do věci vložit, a pokud družina bude Zacharymu s realizací plánu pomáhat, zaměří se na její členy.

Ptáčnictví pro začátečníky

Ealdred měl u sebe při jedné ze svých proměn v sovu vzácnou knihu popisující rodokmeny starobyklých thurenských rodin. Při proměně se však cosi přihodilo a kouzlo částečně přešlo na knihu. Ta získala schopnost létat a uletěla z Porkferry. Teď krouží nad Thurenem a Sovy by ji chtěly odchytit a dostat zpátky, než se poničí nebo dostane do nepovolanych rukou. Ealdred nemá sílu létat po celé zemi, a proto lapením knihy pověří družinu.

Sledováním knihy a vyptáváním se svědků může družina přijít na to, že kniha občas přistává na vrcholcích věží a tam odpočívá. Když je zavřená, tak spí. Nicméně má velmi lehký spánek a jako skutečný pták se bojí lidí. Když se k ní někdo příliš přiblíží, tak uletí. Zápletku ještě můžete ozvláštňit přidáním nové postavy – nejlépe někým, kdo chce v knize potvrdit svůj prastarý nárok, nebo z ní naopak odstranit určité informace, a proto se k ní bude chtít dostat jako první.

Očištění

V knihovně, která je domovskou základnou družiny, někdo seslal chybně či neuváženě kouzlo na jeden z regálů, a začaroval spis o hy-



gieně. Slova a koncepty z této brožury opanovaly celou budovu. Projevem mohou být například knihovníci, kteří horlivě uklízejí každé smítko a útočí na každého narušitele čistoty, kluzká mýdlová voda snažící se vše pokrýt bublinami, ručníky číhající na lidi, aby je mohly spoutat a dotáhnout do kádě s vodou, horký depilační vosk, který skáče a lepí se na návštěvníky, štětky, kartáče a holicí britvy prohánějící se po místnosti... Zastavte toto šílenství.

Fantasy bestseller

Spisovatel ukryl v knize heslo k magickému zámku – bohužel je zrovna tato stránka ponížena. Družina se proto musí vydat přímo do knihy, ve které autor popustil uzdu fantazii a popisuje Thuren, ve kterém neexistuje magie. Postavte před družinu problém, který běžně řeší kouzly, a nechte ji zkusit poradit si jinak. Pokud by byla obtížnost příliš vysoká, můžete hráče nechat vrátit se v knize o pár stránek zpět a zkusit to znovu. Heslo je jméno syna jedné z postav – Denton.

Koho také v Thurenu potkáte

PRIMROSE DAVY

„Ten syčák Mauk zdražil dodávky lagdorského vína pro palác jen, aby se mi pomstil za to, že jsem ho odmítla. Přitom všichni v tomhle městě vědí, že mám zásadu, ze které neustoupím: nesdílím chlapy s královnou. Ach, kdybyste mi s tou překerní situací dokázali nějak pomoci...“

Čarodějka Primrose byla kvůli svému ohromnému nadání pro ohnivou magii naverbována do Války holubic už jako děvčátko, a to na straně Ameline. Od krvavé odplaty ji oficiálně uchránilo, že byla na konci války odsouzena ještě královnou Ameline za zradu a uvězněna. Po velkém fyzickém i psychickém vyčerpání se totiž zcela zhroutila a odmítla dále poslouchat

rozkazy. V kuloárech se však vypráví, že jí současná královna udělila milost na truc Marcusovi Westenholtovi – byla to právě Primrosina kouzla, která usmrtila jednoho z Marcusových synů. V současné době má Primrose na starosti dvorní zábavu a protokol, a její ohňostroje jsou svou nádherou vyhlášené i v cizině.

Primrose je smyslná a výrazná žena. Obklopuje se mladými muži a nebrání se rozšířit řady svých milenců a milenek. Svého poslání první dámy královské zábavy se ujala s vervou, nejen proto, že si ráda užívá, ale také z víry, že dostatečně zabavení a spokojení lordi nebudou mít čas, a možná ani chuť, hledat důvody pro další rozbroje a války.

Primrose je v neustálém sporu s Marcusem Westenholtem, který nesnáší mrhání penězi za „hloupostí“ a zasazuje se o co nejnižší výdaje, a to především na úkor věcí, které má na starosti ona. I když si Marcus uvědomuje, že Primrose byla jen válečným nástrojem a smrt syna by měl spíš zazlívát jejím nadřizeným, jejich vztah zůstává napjatý. Tím spíš, že Marcuse silně přitahuje, čehož se on děsí.

ROSS LESTRANGE

„Vrabci na střeše cvrlikají, že královským vyšetřovatelům přivezli tři bedny se zvláštními červenými značkami. Kelver s nimi dělá tajnosti až na půdu, snad aby mu je nikdo nevyfouk. Ať si je klidně nechá, nemusíme přece našim statečným hochům z gardy dělat naschvály, ovšem přece jen by mě zajímalo, co v těch bednách vlastně je... Troufnete si?“

Baron Ross Lestrangle, nižší šlechtic z Terlingtonu, se oficiálně živí pronajímáním lodí. Ve skutečnosti je pašerák, obchodník s informacemi a neformální hlava terlingtonských zlodějů. Velmi rád uzavírá sázky na všechno možné a pak rozličnými důmyslnými metodami ovlivňuje výsledky toho, na co si vsadil. Nevídí rád, když se okolo jeho kšeftů motají půlčící a Dakijci, a chtěl by rozšířit svůj vliv. Má nicméně určitou zlodějskou čest a k vraždám a podrazům se uchyluje až jako k nouzovému řešení.



Ross je tmavovlasý čtyřicátník s knírem a velkým pupkem. Má rád kvalitní víno a fascinují ho válečné manévry s figurkami vojáků nebo lodí. Velmi dobře platí za vyprávění, deníkové zápisy a nákresy z uskutečněných námořních i pozemních bitev. A obzvlášť rád by uvítal důstojného protivníka do své herní partie.

MADAM SYN

„Peyton u nás dostal péči, o které by se mu u jeho vyřinuté matky ani nesnilo. A odvděčil se tím, že utekl i s vzácným zlatým prstenem, který jsem dostala od lorda Dynara Langylla. Zaplatím vám za nalezení prstenu, a za to, že ke mně přivedete Peytona zpátky živého. Musím mu... promluvit do duše a navést ho zpět na správnou cestu. Měli byste vědět, že jsem si prsten pojistila jistou kletbou. Takže hledáte asi třináctiletého půlelfa, který nedokáže odolat konzumaci hmyzu.“

Válka holubic zanechala v Thurenu mnoho magických min a jiných nebezpečí. Elfka Synn posbírala válečné sirotky a začala je nabízet jako hledače starých válečných pastí. Děti jsou malé a lehké, takže mají větší šanci, že pasti nespustí, spolehnout se na to však nedá, a ne vždycky proběhne odstranění pasti tak, aby to sirotek přežil.

Dnes madam Synn šéfuje známému sirotčinci, který v chladnější polovině roku sídlí na předměstí Terlingtonu a v teplejších měsících putuje po celém Thurenu, kde se jeho chovanci „nechají“ najímat na úkoly rozličného druhu.

Autoritativní padesátnice Synn chodí vždy zahalená v jednobarevném hábitu, ze kterého je vidět pouze obličej. Stejně oblečení musejí nosit všichni její svěřenci i svěřenkyňe, s výjimkou plnění úkolů, při nichž potřebují splynout s davem. Režim v sirotčinci je velmi přísný, dětem je vštěpováno do hlavy, že jsou součástí celku a musí být vždy připraveny se pro něj obětovat.

DALŠÍ POSTAVY

Erol Crono: Hubený třicátník s černým šátkem na hlavě. Lovec odměn pověřený korunou –

kamkoliv přijde, musí mít v rámci možností otevřené dveře. Karbaník a patologický lhář.

Admas, „Bestie“: Lovec a chovatel divoké zvěře. Znetvořený obličej a levá ruka, nízký pud sebezáchovy. Tvrdí, že umí mluvit se zvířaty a že přepral medvěda holýma rukama. Rád hecuje dobrodruhy k šilným sázkám týkajícím se divokých zvířat.

„Knírač“: Trpaslík s velkým hnědým knírem. Potulný šmelinář bez špetky soucitu. V těžkých časech odírá lidi předraženým zbožím. Těm nejzoufalejším nabízí možnost zaplatit mu v ohavných službičkách.

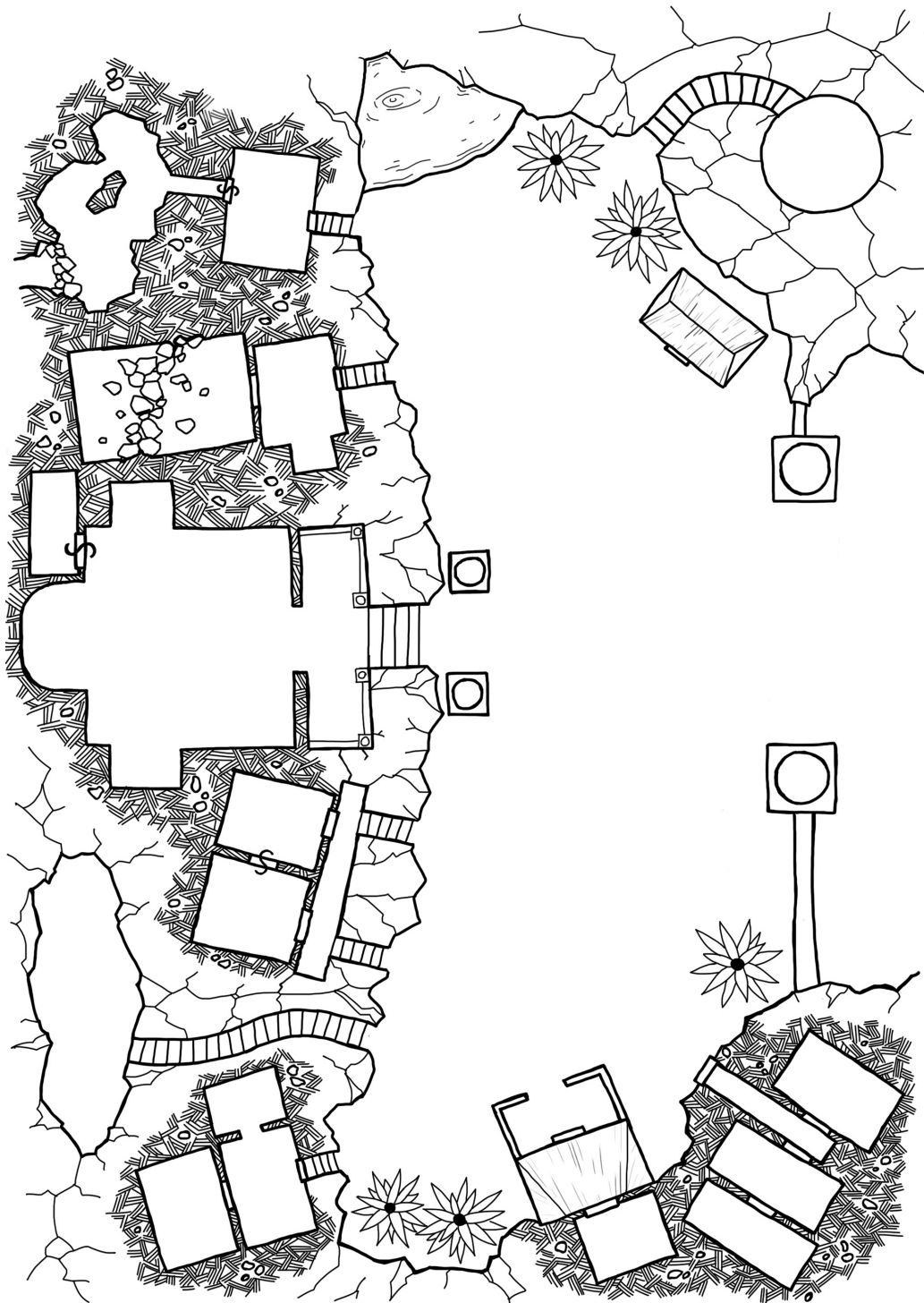
Aguva: Mohutná holohlavá orkyně s hnědou kůží. Vždy říká, co si myslí. Utekla z panství, kde ji zotročili na práci v dolech. Chce získat společníky, kteří by jí byli ochotni pomoci vyzbrojit se a jít se svým původním pánům pomstít.

Fancy: Prodavačka pečiva a největší drbna v regionu. Velký drdol na hlavě. Chce provdat svoji hloupou dceru Megan do vyšších kruhů a udělá pro to cokoli.

Mabd: Vrtošivá čarodějnice na odpočinku převlečená za rozvernou bělovlasou stařenku žijící v omšelém domečku poblíž. Že nevíte kde? Nevadí. Mabd je všude zdejší. Dlouhou chvíli si krátí sprádáním drobných pletich, které zaručují, že se kolem stále něco děje, a také dohazováním. Náklonnost mezi partnery však občas podpoří svými čarami. Na koho se zaměřila tentokrát?

„Univerzální“ zápletky a příběhové háčky

- Královna Mathila nečekaně umírá. Možná je přímo zavražděna. Vzniká mocenské vakuum a hrozí vypuknutí další občanské války. Dokáže družina zamíchat s rozdanými kartami? A na kterou stranu se postaví?
- Po okolí města, kde se družina nachází, začalo putovat ozbrojené komando složené ze čtyř vojáků a dvou čarodějů. Mají na sobě uniformy městské stráže a prý jsou pověřeni šerifem, aby čistili okolí od Chaosu, který se tu údajně začíná projevovat více, než je





zdrávo. Družina se může stát svědky (nebo přímo oběťmi) toho, jak komando terorizuje místní obyvatelstvo – např. brutálními výslechy a prohlídkami. V okolí skutečně existuje problém s Chaosem – po lesích se potulují zmutované srny se třema očima, králíci se šesti nohama a podobně. Místní lidé si budou chtít najmout na pomoc hrdiny, kteří problém vyřeší dřív, než komando ublíží dalším lidem. Vyptávání se a sledování stop je zavede až na opuštěnou farmu. Zde začala před lety vyvěrat ze země chaotická energie a místní hraničáři místo magicky zapečetili. Před pár týdny sem ale přišla mladá pokroucenka jménem Tildis. Podvědomě ji to k tomuto místu táhlo a ochranné kouzlo nevědomky rozbila. Pokud družina dojde na místo a konfrontuje dívku, bude jim tvrdit, že nic špatného neudělala a že ji má družina nechat být. Městské komando – pokud se do toho začne vkládat například proto, že zdroj vypátrá také – bude však chtít mutantku zabít. Tildis se umí bránit psychickou magií a v případě nejvyššího ohrožení dokáže vyvolat nestvůry z říše Chaosu.

- Družina popíjí v městském hostinci, když se jednoho z jejich členů pokusí okrást mladá trpaslice. Ve skutečnosti jí jde o to, aby nastrčila postavě do kapsy prsten manželky místního šerifa. Pokud družina lest neprohlédne, za pár minut do hospody vtrhne městská garda a bude chtít její členy zatknout za krádež tohoto prstenu. Kdo to na družinu nastražil? Nepřítel, kterého si udělala během předchozích dobrodružství? Konkurenční družina pasoucí po stejném úkolu? Někdo jiný?
- Při noční cestě skrz ulice města družina uvidí zvláštní přízračnou postavu muže. Pokud k přízraku půjde blíž, zjistí, že vypráví nějaký příběh, a občas se zastaví na určitých místech. Každé z nich je částí skládanky toho, pro co a jak muž zemřel: šel pro tajemnou zimní růži pro svou milou, ale na konci cesty jej zabili bandité najatí otcem jeho snoubenky. Pokud si družina vyslechne celý jeho příběh, tak na každé jeho zastávce narazí na nějakou překážku, kterou prošel, na konci

možná i na samotné bandity a zimní růži. Po jejich zneškodnění duch poděkuje družině, že může konečně klidně spát, a poprosí její členy, aby donesli onu růži jeho milé.

- Večer ve městě družina potká na mol opilého bezdomovce, který je bude prosit, ať mu pomůžou získat ztracený majetek – ve skutečnosti je prý bohatý šlechtic. A i když se mu plete jazyk, nemluví jako obyčejný ožrala... Vypadá to, že jeho historka má v sobě zrno pravdy. Pokud z něj družina dokáže dostat vysvětlení, nebo jej donutí vystřízlivět, zjistí, že byl připraven o dědictví svým vlastním bratrem, který jej u rodiny zdiskreditoval. Možná ale, že za to jeho vydědění nemůže bratr, ale věčné problémy s alkoholem...
- Mladý muž jménem Dalston se chce dostat do Svatyně bouře a hledat tam osvětlení. Sám to ale nezvládne a hledá doprovod – platí bohatě. Je to šlechtický synek, který tajně utekl rodině, a tak nejenže se družina bude muset utkat s nepřízní počasí a hrozivými ledovými monstry, ale navíc bude mít v patách skupinu lovců, jejichž úkolem je dovést mladíka zpět domů. Vše může zkomplikovat ještě Vorg, starý ork z kopců, poslední z vybitého kmene, který také hledá někoho, kdo by ho doprovodil do svatyně, aby mohl před mnichy přednést svá obvinění. Pokud družina svolí, že se k ní může připojit, bude mít co dělat s těmi, kteří Vorgův kmen vybili a nyní budou chtít orka umlčet.
- Ve vesnici, na které z nějakého důvodu někomu z družiny záleží, se udála morbidní, snad rituální vražda. Zdá se ale, že vesničané o celé záležitosti vědí víc, než družině říkají. Pravdou je, že našli staré znalosti o povolávání místního ducha úrody, hojnosti a života, a po provedení pár drobných rituálů zjistili, že se jim opravdu daří lépe. Nyní ale duch posedl jejich kněze a žádá krvavé oběti.
- Šílený kanec narazí do kočáru, v němž družina jede. Po jeho zneškodnění si lze všimnout velmi delikátních rituálních jizev po celém jeho těle a z lesa jsou vzdáleně slyšet bubny... Nedaleká orčí komunita vyslala



kance v rámci věšteckého obřadu, protože hledá pomoc s nelehkým úkolem, a jeho zabítí si vyloží jako znamení duchů lesa, že družina má jejich záležitost vyřešit.

- Družina najde znesvěcenou kryptu. Duch starého válečníka ji požádá o nalezení těch, kteří znesvětili místo jeho posledního odpočinku, a navrácení jeho meče. Možná nalezený meč družině slíbí jako odměnu?
- Družina překročí bludný kořen a dostane se do otisku z Války holubic, kde potká svého patrona či naopak nepřítele. Když uvidí jeho minulost v novém světle, možná svůj dosavadní postoj k němu přehodnotí.
- Poblíž hlavního města se nacházejí pašerácké cesty a překladiště. Obcházejí královská cla a jejich existence znamená pro korunu značnou ztrátu. Naopak jistému typu lidí skýtají možnost rychle zbohatnout. Pokud družina některý z pašeráckých kruhů rozkryje, předá to autoritám, i když si tím nejspíše zajistí mocného nepřítele, nebo se nechá zlákat tučným výdělkem? A co když tajemné záznamy sošek jsou ve skutečnosti silně nasáklé Chaosem, a kazí vše, s čím přijdou do styku?
- Lord Connor Humbrick, manžel královny, příležitostně utíkající od svých povinností i od bezútešné rodinné situace na lov či na moře, se při jedné ze svých výprav ztratil. Odměna za jeho nalezení bude opravdu štedrá. Možná se tajně vrátil ke své pravé lásce Odelině, možná narazil na lovnou trofej, jakou svět neviděl: nejlepšího jedince svého druhu, který kdy chodil či se plavil na tomto světě, a úplně podlehl lovecké vášni. Možná jej unesli divocí obyvatelé osady schované hluboko v lesích či se zranil tak, že není schopen se vrátit zpět bez cizí pomoci.
- Družina uslyší opodál tiché kňourání nemluvněte. Najde ho opodál zabalené v brokátu, s pečetním prstenem v ruce. Vedle něj leží mrtvola vlka, které z boku trčí několik šípů. Nedlouho poté zaslechne pokřikování lovců, aby to čubčí dítě rychle našli.
- Kolem družiny projíždí průvod kočárů, služebných a strážných. Z toho nejhonosnějšího vozu zpoza záclonky vykukne tvář mladé šlechtičny. Dívka zašeptá: „Pomozte mi!“ Ve skutečnosti není dcerkou šlechtice, který ji chce provdat za svého spojence starého oplzlého barona. Je pouhou služebnou, která je za šlechtickou dcerku přestrojena. Šlechtic svou dceru totiž miluje příliš na to, aby ji takto provdal. Spojenectví s oplzlým baronem je však příliš cenné a on nechce takovou možnost zahodit. Služebná nemůže volat o pomoc příliš hlasitě, jelikož část její rodiny otec pravé šlechtičny drží jako rukojmí. Navíc ji plánují zanedlouho zavraždit, aby nemohla podvod prozradit.
- Družina na svých cestách potká Wiggina, očividně pomateného kazatele vinícího lidskou zkaženost ze všech neštěstí. V určitou chvíli ale Wiggina vyřkne něco, co by přece vůbec neměl vědět, například tajemství některého z členů družiny. Pokud se o to družina začne zajímat hlouběji, zjistí, že je posednut duchem tajemství a dostává vize o tajemstvích lidí ve svém okolí. To je velmi mocná a zároveň nebezpečná schopnost. Obzvláště v rukou šilence, který tak úplně neví, co povídá, a brzo začne lidem kázat o tom, že zkažení nejsou jen oni sami, ale i jejich zhyralý pán, jejich zbabělý kněz a další osoby v sousedství...
- Banda chvástavých tuláků vedená prolhaným bardem či bardkou si přivlastnila zásluhy za některý hrdinský skutek družiny, který se udál před minimem svědků. Pokud proti tomu družina nijak nezasáhne, budou si chvastouni přivlastňovat i další její zásluhy a postupně jí svým chováním ničit reputaci.
- Místní lovci našli bylinu, která zabrání vlkodlakům se změnit zpět do lidské podoby, a teď je loví a stahují je z kůže, kterou pak draze prodávají. Takhle velkou a kvalitní vlčí kůži totiž jinde nenajdete. Najmou si i družinu pod záminkou, že vlkodlaci napadají místní lidi a musí být zničeni. Lovcům pomáhá záštiplný druid, který umí ovládat vlky. Poštává je proti místním lidem tak, aby to



vypadalo, že škodu páchají vlkodlaci, a on pak tyto kožoménce mohl před lidmi očerňovat.

- Tři významné kovářské dílny se ucházejí o exkluzivní kontrakt pro královskou gardu. Brzo se začnou předhánět nejen ve kvalitě svého díla, ale i ve vzájemných podrazech a sabotážích. Družina je najata jednou z nich, aby buď odhalila nekalé praktiky soupeřů a nahlásila to královně, či zhatila práci konkurence tak, aby na to nikdo nepřišel.
- Skupinka vysloužilých veteránů se rozhodla uspořádat ještě jednu – poslední – výpravu do útrob Dannamore. Co kdyby se jim přece jen podařilo nalézt poklad prastarých čarodějů? Jejich rodiny by jim to rády rozmluvily, ale protože se jim to nedaří, shánějí někoho, kdo na pošetilé kmety dohlédne. A nebude to jednoduché, neboť staří veteráni mají zvláštní talent zaplétat se do nejrůznějších šlamastyk, ať už půjde o únos krásné dámy, ze kterého budou podezřelí, nalezení ukradeného věna dcery význačného kupce či neuvážené odemknutí jakéhosi prastarého kouzla.
- Družina Bezzubého Hrima, mazaného starého lotra a lupiče, se chystá vyměnit unesené vesničany za výkupné. Osvobodit ty vesnické balíky může být nadlidský úkol, ale uhlídat, aby alespoň jejich předání proběhlo tak, jak má, to by se snad zvládnout mohlo, nebo snad ne?
- Říčka určující hranici panství v odlehlé části země, kde je těžké dovolat se spravedlnosti, by klidně mohla obtékat vesnici z druhé strany, jen kdyby se přírodě trochu pomohlo... Družina může být najata osobou, která chce vesnici zabrat, a pověří tím její členy. Také ji může najmout poškozená strana, aby družina dala věci do pořádku a usvědčila viníky.

Náhodné tabulky

Pokud chcete prvky z těchto tabulek losovat, použijte hod k6 na určení čísla 1 až 6, dále znovu hodte k6 pro určení sudé nebo liché. Vznikne tedy 12 možností (L1 až L6, S1 až S6) se stejnou pravděpodobností, že padnou.

V THURENSKÉ VESNICI

- L1 Zrovna se tu pořádá soutěž. Může jít o lukostřelbu, koulení syra z kopce či místní verze rugby, které se hraje po celé vesnici. Soutěže se účastní čtyři týmy. Členové družiny dostanou možnost připojit se k tomu oddílu, který má nejméně bodů.
- L2 V kraji se přemnožili králíci a likvidují úrodu. Farmáři nabízejí odměnu tomu, kdo by problém vyřešil.
- L3 Vyčkávají zde desítky lidí z různých společenských vrstev. V nedalekém háji se prý nachází „věštírna“.
- L4 Všichni vesničané jsou nastěhovaní v jedné neuměle opevněné budově, zatímco ostatní domy vypadají opuštěně.
- L5 Podle ročního období může družina narazit na májové slavnosti, sklizeň či slunovrat, případně může jít o svatbu, oslavu vítězství nad Církví anebo obyčejnou zabíjačku.
- L6 Ke vsi patří rozlehlý komplex jeskyní, bývalé pašerácké doupě. Možná tu jsou ještě místa, která zdejší nenalezli?
- S1 Uprostřed se tyčí krásný dřevěný kostel zasvěcený víře, kterou jste ještě nepotkali. Zevnitř se ozývá usedavý pláč. Vesničané vás odmítají pustit dovnitř.
- S2 Ves je rozdělená velkým kamenným mostem se sochami starých válečníků. Teď je však most zablokovaný vozem, který se rozbil tak nešikovně, že se s ním nedá pořádně hnout. Na cestě se již vytvořila kolona, horké slunce náladě nepřidává, a k tomu se někdo pokusil převést přes most početné stádo ovcí, které se nyní potulují po celé vesnici.
- S3 Prochází se tu strom. Oživil jej místní mocichtivý druid a používá ho k udržování vlády nad vesničany.
- S4 Vesničané se zrovna vydávají na trh s místní vyhlášenou medovinou. Složili by se na pár zlatáků jako odměnu pro hrdiny, pokud by jim pomohli dostat povozy s medovinou bezpečně do města. Cesta však prochází hraničním územím dvou šlechticů a oba chtějí náklad pro sebe.



- S5 Ve vesnici nejsou vůbec žádné děti. Vesničané ale vypadají vesele a příjemně.
- S6 Na pastvinách kolem se pasou nádherní koně, kteří jsou vyhlášení v celém Thurenu. Poslední dobou jsou ovšem neustále nervózní a podráždění. Včera výstavní plemenný hřebec udupal čeledína.

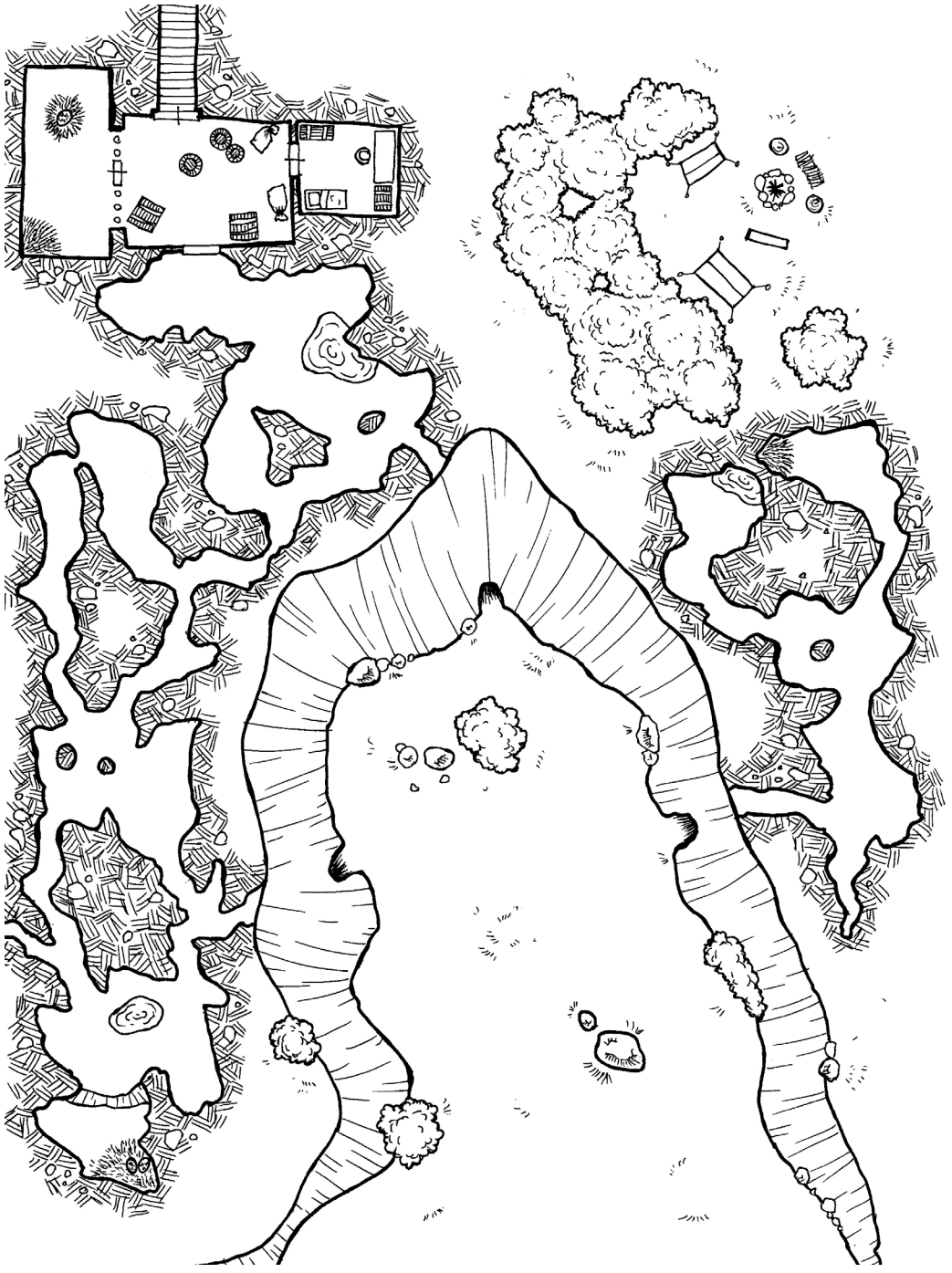
CO TEN DŮLEŽITÝ ČLOVĚK TAJÍ?

- L1 Jeho děti někdo drží v zajetí a nutí ho ke špionáži.
- L2 Pronásledují ho noční můry týkající se věci, které provedl za války. Občas se zhmotní jako démoni a ohrožují okolí. Neví, jak se s tím vypořádat.
- L3 Zná důležité tajemství o Válce holubic. Bohatý šlechtic se to dozvěděl, a vyslal půlčíckého vraha jej umlčet.
- L4 Našel tajemný grimoár. Zlákán tajemstvím se pustil do čtení a experimentování. Bohužel stránky byly nakaženy nějakou magickou chorobou. Tělo čtenáře se začíná měnit. Choroba brzo napadne i jeho mysl.
- L5 Zneužil (fyzicky či psychicky) někoho ze svého rodu a ten o tom nehodá nadále mlčet.
- L6 Dodává půlčíkům informace o lidech, kteří jim chtějí ublížit kvůli bohatství v Útočišti. Občas ale udá i někoho, jen aby se ho zbavil. Takhle zmizel nevinný kontakt družiny.
- S1 Není tím, za koho se vydává. Je to původně najatý dobrodruh či partner „důležitého člověka“, kterého nyní drží v zajetí a vydává se za něj, případně též využívá pohodlí a bohatství jeho rodiny. Je možné, že onen „důležitý člověk“ je takto vězněn již dlouho, klidně i celá léta.
- S2 Vyzívá se v zabíjení a mučení druhých. Nyní však není tolik příležitostí jako za války, a tak hledá kde to jen jde, a už příliš dlouho neměl žádnou obět.
- S3 Rád se chvástá svými historkami a chlubí se hromadou trofejí a suvenýrů. Většina z toho je ale lež. Některé z těch věcí jsou koupené, ale většinu z nich ukradl svému společníkovi, kterého se pak zbavil.

- S4 Za války přišel k cennému artefaktu a má strach, že se o něj přihlásí majitel nebo majitelovi potomci, kteří po něm aktivně pátrají. Je možné, že už jsou nablízku.
- S5 Je mutant s rohy. Ty si pravidelně piluje a schovává pod šátkem, ony ale rychle dorůstají.
- S6 Má ohromné dluhy a věřitelé klepou na dveře.

NA LODI

- L1 Na loď útočí mořská příšera! Možná je to kraken, gigantická mořská želva či nějaké Chaosem zmutované monstrum.
- L2 Na loď vypukla vzpoura! Přidáte se ke kapitánovým věrným, či vzbouřencům? Možná jste dokonce vy tím důvodem, proč vznikla.
- L3 Loď narazila na ostrý útes, našťastí se nachází poblíž drobný ostrov. Je pustý? Zvládnete přivolat záchranu nebo opravit poničené plavidlo? Nebo přidáte své kosti k těm, které se kupí na pláži?
- L4 Přepadení! Vlajku, kterou se pyšní útočící loď, vůbec nepoznáváte.
- L5 Loď potkala nějaká katastrofa. Možná to je požár, epidemie... Možná došlo jídlo či voda. A možná to nebyla nehoda a na lodi se skrývá sabotér.
- L6 Jedním z cestujících je málomluvný muž v kápi. V určitý moment mu však uvidíte do obličejů a dojde vám, že nápadně připomíná hledaného zločince z jednoho plakátu.
- S1 Vaše loď se potápí! Ať už za to může cokoliv (útes, mořská příšera či prokletí), co všechno stihnete zachránit, než se potopíte?
- S2 Proplouváte kolem troskek jiné lodi. Dokonce to vypadá, že ve vodě jsou ještě přeživší.
- S3 Na obzoru se odehrává lita námořní bitva. Přidáte se, nebo ji radši obeplujete?
- S4 Vaši loď najednou obklopila hustá mlha. Slyšíte v ní vrzání jiných lodí, a jakmile se rozplyne (stejně rychle jako přišla), zjistíte že jste na opačném konci thurenského pobřeží.
- S5 Šestiúhelníkové stopu široké čedičové sloupy tvoří zvlněnou mozaiku podivného pobřeží, na které se díváte. Do moře se otvírá





několik jeskyní, které vám jsou povědomé z obrázků v kronikách. Prý jde o prastaré paláce zapomenutých národů. Zakotvíte?

- S6 Bouře se podle všeho drží jen nad vaší lodí a putuje s vámi.

ZVLÁŠTNÍ PRVEK V HRADU ČI TVRZI

- L1 Je tu spousta nepřírozně inteligentních veverek. Vetřelce mohou ošklivě pokousat a podrápat. Nádvoří i vnitřek hradu prorůstají stromy s veverčími příbytky.
- L2 Pod tvrzí se skrývá jeskynní komplex, kde se dříve schovávali zločinci a rebelové. Vypadá to, že do komplexu vede vstup i z okolí hradu, a není úplně opuštěný.
- L3 V hlavní věži je vyhlášená pozorovatelná. Zdejší magický astroláb je mistrovským dílem; odpůrci Kosmického řádu však věří, že je výtvozem této víry a chtějí jej zničit.
- L4 Kameny na hradbách jsou pokreslené zářivými barvami a runami. Kluci odvlечeni do války kreslili runy štěstí, síly i smrti a svá jména na hradby, aby se vrátili domů. Na jednom místě ale runy krvácejí.
- L5 Na hradbách se v noci scházejí přízraky, které netrápí plynutí času, cizí bolesti, ani nedostatek čokoliv, vezmou si ale vaši duši a radost ze života.
- L6 Skála, na které se hrad tyčí, je oblíbeným cílem sebevrahů, zažila spoustu kleteb a objevují se tu démoni. Jeden mladý muž se zrovna připravuje skočit, je synem bohatého obchodníka a cítí se příliš svázaný odkazem svého otce.
- S1 Velká část hradu leží pod vodní hladinou, přesto dovnitř nevtéká žádná voda. V okolí hradu však plavou velké masožravé ryby.
- S2 Soustava ozubených kol, dovezená až z Kalusu, otevírá všechny dveře pákami v trůnním sále. Celý systém byl ale poškozen a je potřeba sehnat někoho, kdo jej opraví.
- S3 Tvrz je vytesaná do boků propasti. Schůdky vedou dolů do hlubin. Tam je dávno zapomenutý a utopený chrám zasvěcený hlasu z hlubin.

S4 Hradby jsou zdobeny kostmi a natřené krví nepřátel. Strážte si barví oděv krví.

S5 Je to spíš zřícenina velké tvrze, kterou se snaží potomek zdejších šlechticů opravit, ale nemá dostatek financí na to, aby to provedl rychle a dobře. Pozor, kam šlapete.

S6 Tvrz má nápadně velké kotce pro psy, ale žádné psy v nich. V okolí je často vidět smečka vlků štvoucí zvěř. Na hradě není jediná kočka.

V THURENSKÉ MLZE

- L1 Rozestoupila se, jako by vám ukazovala cestu.
- L2 Vystoupí z ní osoba, kterou jste nedávno zabili. Přelud, nebo ne?
- L3 Tajemná postava vás sleduje.
- L4 Mlha vás dusí. Jako by byla plná nenávisti.
- L5 Obrys draka. Nadechuje se, aby vám frkl do tváře. Budete riskovat, že vás to jen ovane, nebo se pokusíte uhnout?
- L6 Mlžná vesnice.
- S1 Mizí vám drobné věci, které máte na sobě nebo při sobě.
- S2 Překrásná hudba a ozvěna smíchu.
- S3 Oblačné schody vedoucí vzhůru do nebe.
- S4 Vaše nejoblíbenější jídlo v mlžné podobě. Ochutnáte?
- S5 Mlžný znak, hlásící zákaz vstupu či pokračování dál v cestě.
- S6 Vy sami jste z mlhy!

PROKLETÍ LIDÉ

- L1 Je proklet obsesí nějakou věcí, není schopen na ni přestat myslet, odmítnout ji a už vůbec ne se jí zbavit. Rád se jí kochá a v tu chvíli nevnímá ani své okolí, protože je tak krásná...
- L2 Špatné rady od jiných lidí mu připadají dobré a dobré rady se mu naopak zdají špatnými.
- L3 Jeho čich je zcela zmatený. Voňavé věci mu přílišně smrdí a naopak.
- L4 Nedokáže odmítnout jídlo, které mu přinese žena, i kdyby věděl, že je jedovaté.
- L5 Pořád ho kouše hmyz a nedá mu pokoj.



- L6 Říká nahlas to, co si myslí. Nutkání je schopen odolat jen při silném soustředění.
- S1 Je mu neustále zima, i v teplém letním dni se lehce klepe. Žádný oheň neprohřeje jeho promrzlé tělo.
- S2 Všechno jídlo mu chutná jako prach. Ať už hoduje na královské hostině či jí zkažené maso nesoucí nepřijemnou nemoc.
- S3 Nesmí vstoupit do něčího obydlí, pokud není pozván.
- S4 Odmítnout žádost o pomoc ho stojí bolestivé svědění a nepřijemnou vyrážku.
- S5 Každou věc, kterou nezíská poctivým způsobem, přesně do měsíce někde ztratí či o ni přijde.
- S6 Nemůže odejít ze souboje, dokud někoho nezabije vlastníma rukama. Touha je silnější než zdravý úsudek.

DUCHOVÉ PŘÍRODY

- L1 Cynnbreast – patron plodnosti, úrody, jednoty a síly. Může požehnat pohlavním stykem a zvýšit tím šanci, že z něj vzejde dítě. Je velmi nepřátelský k démonům, zejména těm vzešlým ze síly a chtíče, kteří podle něj dodávají lidem falešnou a nebezpečnou sílu.
- L2 Edwaell – duch zpěvu, radosti a tance. Příliš zahleděný do sebe. Pokud jste v jeho teritoriu smutní, nese to jako osobní urážku. Bud' se vám správná nálada, nebo se vás bude snažit vypudit.
- L3 Herwergblorg – divoký vlčí duch. Vrčí a brumlá, že civilizace je špatná a ničí přirozený řád věcí. Dokonce i jazyk považuje za zbytečně komplikovaný, nepřirozený nástroj. Jeho nejvěrnější uctíváči proto nemluví a dorozumívají se vrčením, pohyby těla a mimikou tváře.
- L4 Aesclov – duch stromů. Posedne konkrétní stromy a ty se pak mohou vytrhnout z kořenů a chodit mezi lidmi. Rád si hraje s dětmi a nesnáší egoistické čaroděje.
- L5 Ceorad – duše a patron thurenské mlhy. Kde je jeho vědomí silné, tam je vše zahalené alespoň v malé příkrývce mlhy. Může v sobě nechat někoho ztratit a nechat ho vynořit z mlhy v jiném místě nebo čase.
- L6 Lyftwhelm – duch zjevující se v podobě velkého opeřence, nejčastěji výra nebo sokola. Pozoruje lidi, chrání je a dává jim rady, varuje před nebezpečím a poskytuje snové vize. Ale je taktéž krutým patronem vyžadujícím si mnoho rituálů a darů.
- S1 Easc Ergast – malé duše chránící obyvatele za drobné dary a službičky, jako je například přinést jim hrnec mléka či vymyslet a zazpívat píseň. Je mezi nimi však i pár zlých, škodolibých. Ty odměňují lidi za službičky, kterými někomu škodí.
- S2 Forwid – obrovský divočák, medvěd či vlk, velký jako povoz a s kůží se složitým rituálním tetováním, zdobenou barevnými kamínky, kostmi a šperky. Na jeho hřbetu se vozí drobní lesní savci a ptáci; zvířata se zdržují i v jeho okolí, aniž by na sebe útočila.
- S3 Ammidrac – avatar přírody útočící na každého, kdo ubližuje rostlinám. Za pošlapanou travu se vám asi nic nestane, za utržená jablka vám větev nanejvýš udělá monokl, ale pokud pokácíte několik stromů, pak ze země vyrazí chapadlovité kořeny, zbývající stromy a keře se propletou do silného spletnice a okolní příroda vás rozdrťá a rozerve na kusy. V jeho teritoriu se proto doporučuje jíst jen maso.
- S4 Mor-Listus – bažinné monstrum bez tvaru, které sežere každého, kdo zabloudí tam, kam nemá. Krmí se mrtvolami v bažinách a umí i vytvářet bludičky, které pak do bažin lákají další lidi.
- S5 Ealdedettes – duch uctívání kultu zemřelých předků. V případě ohrožení může posednout ostatky vašeho předka a pomoci vám. Opovažte se však jméno svých předků zneuctít!
- S6 Ahtanboc – duch odpovědí. Mívá podobu velké knihy, do které jeho uctíváči zapisují nevyřešené věci, modlitby a prosby obyvatel. A kniha může zjevit rady a odpovědi. Když ho však rozzlobíte, jeho rady mohou být špatné a zavádějící. Může jimi způsobit i vaši záhubu.

Pár tipů na závěr

Politická hra a intriky mocných vnášejí do kampaně silné emoce. Nebojte se toho! Aby hráčské postavy na vlastní kůži pocítily následky thurenské vysoké politiky, nemusejí být extra zkušené ani zaměřené na umění vyjednávání. I „obyčejné“ úkoly týkající se například zachraňování vesnice před stvůrou mohou být součástí něčeho plánu... nebo dokonce součástí *plánu v plánech jiných plánů*.

Politická hra jako součást kampaně neznamená, že hráčské postavy nutně musí jít proti sobě. Družina bude mít společné přátele i nepřátele, pouze ji tito lidé zatáhnou do velkých problémů.

Thurenské království jsme záměrně zasadili do „klasického“ fantasy hávu země, která připomíná kulturu a společnost středověké Anglie. Takové prostředí má velkou výhodu – umožňuje všem hráčům udělat si na základě pouhých pár vět popisu velmi podobnou představu o tom, v jakém prostředí se jejich postavy budou pohybovat. Zvláště pro skupiny složené ze začátečníků nebo hráčů, kteří se navzájem příliš neznají, je důležité minimalizovat nedorozumění kvůli odlišné představě o fikci – a tam se může projevit síla Thurenu.

Významných thurenských šlechtických rodů bude jistě více, než jsme uvedli – popustte uzdu fantazie a dotvořte si své vlastní.

MORÁLNÍ DILEMATA

- Mělo by se uctívání Nebeského ducha v Thurenu opět legalizovat, nebo naopak zcela vymýtit?
- Kdo by byl nejhodnějším kandidátem na thurenský trůn?
- Byla spolupráce Dellamyů s Církví Nebeského ducha podlá zbabělost, nebo ta nejrozmumnější věc, kterou tehdy mohli udělat?
- Je správné mstít se Mathiliným generálům za to, že nechali zlikvidovat Agathu Dellamy?
- Rozhodl se Connor Humbrick správně, když ukončil vztah s Odelinou? Měl zůstat se svou láskou navzdory tomu, že rodina by mu to nejspíš neodpustila a pokusila by se Odelině ublížit? Nebo bylo lepší svou lásku obětovat a zajistit vlkodlakům ochranu?
- Pokud se Jonah Carlyss stane králem, bude lepší, když zůstane ve stavu, v jakém je teď, nebo když ho bude zcela ovládat Zachary Humbrick?

VÁŠ THUREN

Mnoho informací jsme záměrně nechali nevyčtených, dotvořte si je sami nebo s pomocí svých hráčů. Nad čím se můžete například zamyslet:

- Byl Aranthur Porsenna služebník temných sil a manipulátor, jak o něm píše oficiální kroniky? Nebo to byl nesmírně schopný vojevůdce a rádce, a ego Thurenců neuneslo fakt, že cizinec z daleké země pro prosperitu Thurenu udělal více, než oni sami? Nebo byl obojím? A co se s ním vůbec stalo?
- Může se člověk stát vlkodlakem i jinak, než že se již s tímto „darem“ narodí?
- Jaká je skutečná podstata Prastaré magie? A dochovaly se v Thurenu další její projevy? Pokud ano, jaké?
- Jaký vztah má rod Dellamy k elfům? Byli členové tohoto rodu za dřívějších časů jejich mocenskou protiváhou v rámci Církve a postarali se o to, že thurenská odnož Církve elfy na vysokých místech neměla? Nebo byli naopak spojenci a dodnes mají elfy ve svých službách? Či něco jiného?
- Proč byl král Wilbur výjimečně shovívavý k elfím komunitám hanby a dal jim výjimku z odvádění daní? A co brání Mathile, aby ji zrušila?
- Co má v plánu Agatha s fidburnskými elfkami?
- Jak chutná sýr las?
- Jsou Thurenci první lidé, kteří obývají ostrov Thuren? Pokud ne, co zde zbylo z předchozí civilizace?

Kalus

Kočka Ezil byla nejmenší z Pravládců. Mohla se schovat v Uloxově uchu nebo si zdřímnout ve Svahamině zátylku a nikdo by ji tam nenašel. Mnozí si mysleli, že Ezil vůbec Pravládcem není, spíš jejich potomkem či slabším příbuzným.

Ale Ezil nebyla slabá. Ve skutečnosti byla ze všech Pravládců nejmocnější.

Dostala se, kam potřebovala. Skvěle slyšela a viděla. Svou mazaností a výmluvností dokázala přesvědčit každého k čemukoliv. Její největší zbraň však byla magická moc, která jí umožňovala číst myšlenky jiných tvorů a vidět budoucnost.

Proto vás poznala, že se Matka Země rozhodla ukončit věk Pravládců a všechny je uspat, a připravila se na to. Shromáždila mnoho magické energie na jedno speciální místo: údolí u ústí řeky Aruffy. Bylo pro to ideální: ledovec napájějící řeku přinesl energii ze slunce, příliv dodal sílu z moře a vrchovina tyčící se nad údolím poskytla úkryt před zraky šepců Matky Země.

A pak se Ezil zavrtala do svého krásného nového pelechu a když přišlo kouzlo, které všechny Pravládce uspalo, jí se dotklo jen částečně. Jenže jako každý správný manipulátor, ani ona k tomu nikomu neprozradila víc. Časem místo jejího odpočinku objevili lidští čarodějové a vybudovali na něm velké město jménem Kalus, a kdo ví, jaký vliv ve skutečnosti Ezil na život města má.

To praví pověst o Kalusu, městě plném lidí a magie, ovládaném chytrými kočkami. Pardon, to se mi popletlo – ano, jistě, chci říct: o městě plném lidí a koček, ovládaném chytrými mágy...

Shrnutí

Kalus je impozantní město vystavěné při ústí divoké řeky Aruffy. Jeho jednotlivé části jsou díky velkému převýšení pospojovány řadou

schodišť, výtahů a můstků. Téměř celá jeho plocha je hustě zastavěna, i když dnes mnoho domů zeje prázdnotou.

Město si vládne samo. Je mocnou mágokracií, která si po celou svou historii udržela nezávislost na Církvi Nebeského ducha. Jeho výjimečnost je dána zejména silnou koncentrací magie a vsudypřítomnými, vysoce inteligentními kočkami. V dobách, kdy lidé prchali před útlakem z držav Církve, se Kalus pyšnil až tři čtvrtě miliony obyvatel.

Po pádu Církve Nebeského ducha příliv lidí ustal a o dekádu později populaci města zkosila krutá morová rána. Obrovské domy, proti zhroutilí a požárům zpevněné mocnými kouzly, tu však stále stojí a stávají se úkrytem rozličných tvorů, které přitahuje magická anomálie města. Kalus se svou specifickou magií je továrnou na sny; lákavé vidiny zbohatnutí vábí další a další dobrodruhy k pokusům urvat si mezi opuštěnými vilami, svatostánky, dílnami, skladišti a laboratořemi vlastní kus pohádkového bohatství. Ulice Kalusu jsou ovšem také stísněným labyrintem, který umí sny a ambice spolknout jako nic a už je nevrátí.

Město kouzel

„Kalus je od pradávna prosycený magií jako málo který jiný kout Taurilu, protože výroba magických předmětů, lektvarů a amuletů by zde měla být levnější. To je ale jen teorie. Ve skutečnosti je to taková velká hra. Felixův řád v jednu chvíli snížil daně a cla, aby mágy a alchymisty nalákal začít ve městě podnikat. Následně začne daně, cla a další poplatky pozvolna zvedat s vědomím, že už jednou zavedeným dílnám se nevyplatí stěhovat se pryč. Samozřejmě, nakonec přijde nevyhnutelný moment, kdy taxy překročí únosnou mez, a nastane bouřlivý převrat, na jehož konci Felixův řád





„ustoupí nátlaku“ – a rozjede celý kolotoč od začátku. Nemají to špatně vymyšlené.“

— Reginald Westenholt

Ústí řeky Aruffy se stalo vyhledávaným cílem mágů z celého Taurilu poté, co se zjistilo, že toto místo je neobvykle „nasáklé“ magií. Kromě zvláštních jevů všeho druhu, které tu samovolně vznikaly a žily vlastním životem, se zde též snáze dělají některé magické rituály, jejichž esláni vyžaduje delší dobu. V srdci údolí byla nejdříve vybudována magická univerzita; Kalus, největší město Taurilu, kolem ní vyrostl až postupně. Zbytek vyplnila kaskádovitá pole, která obyvatelé žíví.

Pozornosti nově příchozích nemohlo uniknout množství koček, které navíc proti běžným kočkám působily mnohem inteligentnějším dojmem. Kroniky říkají, že již první skupiny osadníků sdílely údolí s množstvím těchto zvláštních šelem. Pokud však někdo zkusil některou z nich vyvézt z údolí pryč, pak se z ní v lepším případě stala „normální“ kočka, v horším případě začala šílet a chřadnout, a brzy zemřela. Magické artefakty, které byly díky kaluským anomáliím vyrobeny levněji než jinde, však po opuštění Kalusu a převezení do jiných měst své přednosti neztratily. Právě vývoz magických předmětů a alchymistických veleděl byl odjakživa zdrojem nesmírného bohatství města.

V době nástupu Církve Nebeského ducha již byl Felixův řád, společenství mágů ovládající Kalus, natolik silný a mocný, že se odmítl podrobit. Přesněji řečeno uzavřel s Církví dohodu, ve které formálně uznal moc Církve a odváděl jí roční poplatky, ve vnitřních záležitostech si však ponechal plnou autonomii.

Z Kalusu se tak stalo útočiště před pronásledováním. Jakmile se někomu povedlo do něj dostat a skrýt se v jeho zákoutích, už ho Církve nedokázala najít. Příliv lidí do města byl proto v té době obrovský. Městské zdi praskaly ve švech. Většina parků byla zastavěna, ulice byly tak uzoučké a přečpané, že jimi šlo sotva projít, a před branami se tísnili další a další lidé.

Felixův řád proto nechal ve městě postavit obrovské domy, které díky magii lépe odolávaly zhroutilí, sabotážím a požáru. Brzy se Kalus proměnil v labyrint vysokých domovních bloků čítajících až deset nadzemních pater a několik podzemních.

Uživit město se tři čtvrtě milióny obyvatel se však ukázalo jako velmi obtížné. Důvod, proč takové množství lidí navzdory vsudypřítomnému hladu a nemocem dokázalo dlouhodobě žít pohromadě, byl prostý: neustálý příliv nových přistěhovalců. Kalus sice nevedl války s jinými mocnostmi, čas od času se ale sám měnil ve válečnou zónu. A zatímco ve městě se bojovalo o kus žvance, Felixův řád si ve své uzavřené luxusní čtvrti v klidu pokračoval v experimentech. Po pádu Církve ztratila většina lidí důvod do Kalusu utíkat, a navíc deset let nato postihla město ničivá morová rána. Kolují zvěsti, že tento mor byl magického původu.

Dnes má Kalus něco kolem 80 tisíc obyvatel. Stále je to velké město, jedno z největších na Taurilu. Stále do něj přicházejí noví lidé, ale jeho dávná sláva se jen tak nevrátí a obrovské vyliďněné domy jsou toho pomníkem. Pro mladé dobrodruhy se však poloprázdné město stalo výzvou: mohou se tu zabydlet, urvat si pro sebe velký kus prostoru a stát se tu „někým“.

Kalusané

„Když se zeptáte obyvatel Kalusu, odkud pocházejíte, uslyšíte o všech koutech známého světa. Zajímavé ale je, že když jim položíte otázku, kým jsou, pak vám brdě odpoví: Jsme Kalusané!“ Že Kalus nemá žádnou vlastní kulturu? Ha, to vyprávějí jenom zchudlí dakijští šlechtici, které hnete, že když přijedou do města, nikoho jejich sáhodlouhý rodokmen nezajímá. Kalus je šílená směs; nikde jinde takovou nenajdete.“

— Reginald Westenholt

Oproti zbytku světadílu jsou obyvatelé Kalusu nebývale tolerantní. Nakolik je to proto, že mají často starost spíše o přežití, než o něčí barvu pleti či tvar uší, je samozřejmě otázkou.



Pravdou zůstává, že i nejpůvodnější Kalusané by ve svém rodokmenu nejspíše našli utečenců z jiných zemí, cizáků a náplav víc než dost. Žijí tu i mutanti, a pokud se je někdo snaží zabít, bývá to kvůli majetku nebo vyřizování osobních účtů, a ne proto, že jsou to, co jsou. To ale vzhledem k tomu, jak nízká bezpečnost v Kalusu je, nemusí znamenat zas tak velkou výhru.

Typická jména – mužská: Barnard, Devran, Dragor, Gallwanoth, Grum, Hynek, Jaskin, Kladan, Luigord, Mungo, Okrouhlík, Ōmi, Orion, Petronil, Tobias, Torogiam, Valor, Zeddicus.

Typická jména – ženská: Arela, Catria, Cennil, Entali, Esmeralda, Evy, Finola, Garthyril, Keane, Kira, Mía, Mitote, Nara, Ragna, Salve, Valentina, Zirael.

Kočky

„R-IV-54/208-8647-004. Sandorr Vashirani, přechin proti vyhláске č. 50/1344 o omezení pohybu živého skotu v centru města. Obviněný argumentuje, že jeho kočka, Gracieta Estefanella Zunitia Luthisano, se chtěla povozit na hřbetě krávy, ale nechtěla kvůli tomu opustit město. Pro vysoké postavení kočky nebylo možné využít obvyklé spektrum vyšetřovacích metod. Komplikovaný případ, předávám vyšší instanci.“

— Meliora Ede

Kalus je plný koček. Některé vypadají zcela obvykle, jiné jsou už od pohledu zvláštní: se specifickým zabarvením nebo průsvitné, částečně neviditelné, obalené mlhou, s rohy nebo třeba srstí ostrou jako jehly. Také je vidět, že jsou inteligentnější než obvyčejná zvířata. Možná jsou dokonce chytrější než lidé. Kaluské kočky mohou umět číst i počítat, zajímají se o módu a umění, a některé z nich umí i čarovat.

Lidé hierarchii kaluských koček příliš nerozumí. Chápu, že i mezi nimi existují obdoby urozených rodů či plemen. Každý vznešený kočičí rod má své speciální znaky jasné dané. Jedná se především o zbarvení a vzorování srsti. Zároveň o sobě urozené kočky obvykle mají

velmi vysoké mínění a očekávají od lidí, že je budou rozmazlovat a hýčkat.

Kočky jsou v Kalusu považovány za rovné lidem, i když máte občas pocit, že to šlo ještě dál a ony si tu omotaly lidi kolem drápků. Rády se proměňují na kočičích chodnících a zídkách nebo jsou lidmi nošeny po městě. Občas obsadí dům nebo dvůr a konají tam své společenské události, při kterých se nezřídka kdy poperou. Jejich společenství má, jak se zdá, ještě složitější vlastní politiku než to lidské, a i mezi kočkami probíhají vraždy, čistky a intriky. Neočekává se však, že lidé budou řešit problémy kočičího společenství, pokud to není nezbytně nutné; kočky si obstarávají vlastní spravedlnost. Neradno ji podceňovat, protože se nerozpakují vykonávat tresty i nad lidmi. Leckterý zpychlý hlupák už zjistil, že ani nejlepší bojovník si jen tak neporadí s tím, když ho náhle přepadne vztekklá kočičí smečka vyzbrojená nejen drápy, ale i kouzly.

Kaluskou kočku si můžete adoptovat jako přítelíčka, podobně jako čarodějové a druidi mívají své familiáry. Nicméně u kaluské kočky – pokud se věnujete jen jediné – po nějaké době může blízké duševní pouto přerůst v něco speciálního, čemu se říká *spona*: jejímu lidskému společníkovi se otevřou nové duševní obzory, což se projeví například tím, že bude po čarování méně vyčerpaný.

Pokud chcete s kočkou vytvořit *sponu*, nejlepší je navštívit úřad zvaný Síň propojení, a zde si adoptovat (za nemalý poplatek) urozenou kočku. Ty drží v kočičím společenství monopol na vytváření *spon* s lidmi. To ale neznamená, že by neurozené kočky *sponu* nemohly vytvořit... Pokud je ovšem dokážete přesvědčit, že jim neposlušnost bude stát za rizika s porušením kočičích pravidel spojená. Pokud se o svou kočku budete dobře starat a zalíbíte se jí, může časem mezi vámi vzniknout *spona*. Ovšem pečovat o urozenou kaluskou kočku znamená mnohdy obskakovat ji až nedůstojným způsobem a plnit její všemožné rozmary. Urozené kočky jsou chytré a sečtělé, mohou vyžadovat například návštěvy divadla, předčítání knih, nebo sledovat zápasy lidí mezi sebou.



Urozené kočky si samy vymyslely systém, jak je mají lidé pojmenovávat. Delší jméno podle všeho znamená noblesu, tři slabiky jsou minimum. Nezřídka mají i tři nebo čtyři jména podtrhující jejich důležitost. Málokterá urozená kočka je ochotná uzavřít *sponu* s člověkem, který má jméno delší než ona. Od neurozených koček se naopak očekává, že budou mít jméno jen jedno, a to nejlépe nanejvýš dvouslabičné.

Typická jména urozené kočky: Amaryllyis, Aramina, Beronia, Elestria, Lamorna, Melyona, Nirari, Rosenvina, Samrina.

Typická jména urozeného kocoura: Avikam, Banilap, Klemokar, Imokin, Modredis, Remoir, Samirel, Zeanafet.

Kočí rodiny mají názvy končící na písmeno „e“ nebo „o“. **Typická jména rodů:** Amaturine, Borosanko, Caertanate, Haligomane, Lodoberronto, Montramatare, Nansladrano, Niarasme, Pomerondo, Raskalango, Untrusevio.

Život v Kalusu

„Na první pohled je zvláštní, že přestože Kalusané v Ezil pevně věří, nijak obřadně ji neuctívají. Ale

k její praktické nátuře vcelku sedí, že nepotřebuje okázalou pozornost. Důležité pro ni je, že o ní lidé ví, bojí se jí a dodržují její pravidla.“

— Reginald Westenholt

SEDM PRAVIDEL

Kaluská společnost je postavená na víře v pakt, který byl prý kdysi dávno uzavřen mezi Ezil a lidskými obyvateli údolí Aruffy. Podle tohoto paktu mohou tvorové v Kalusu využívat Eziliny magické moci za předpokladu, že jejich společenství bude dodržovat následující pravidla:

1. Kalus je nezávislý na cizích mocnostech. Slouží jen svým vlastním zájmům.
2. Kalus je tolerantní ke všem náboženstvím, rasám a národům.
3. Kalus je útočištěm pro ty, kteří zažívají útrapy kvůli své víře, rase či národnosti.
4. Využívat moc Chaosu je přísně zapovězeno.
5. Kouzelná moc Kalusu se nesmí používat tak, aby cizí mocnosti vyhodnotily Kalus jako příliš velkou hrozbu a jeho přežití tak bylo ohroženo.
6. Lidé a kočky žijí v Kalusu v oboustranně prospěšné harmonii.
7. Kočky nesmí zasahovat do politiky lidí a platí to i naopak. Lidé nesmí zasahovat do politikaření kaluských koček. Jedinou povolenou výjimkou je služba tomu, s kým máte *sponu*.

Legitimita moci v Kalusu je dána Sedmi pravidly. Pokud by ve Felixově řádu převážili lidé, kteří by na Sedm pravidel nedbali, pak je podle většinového názoru obyvatel Kalusu na místě takové vládce svrhnout. Otázkou zůstává, zda se většina obyvatel Kalusu s pravidly doopravdy ztotožňuje, nebo se jen bojí, aby kvůli jejich porušování Ezil neodňala městu magické výsady.

Praxe je samozřejmě složitá. Církev Nebeského ducha po staletí ovládala země sousedící s Kalusem a zkoušela všechno možné, aby získala i Kalus. Za takové situace bylo obtížné rozpoznat umírněného uctíváče Nebeského ducha od agenta Církve snažícího se kaluskou



společnost rozvrátit. I jiné náboženské směry budily rozpory, například uctívači hlasů z hlubin, kteří si vybudovali komunitu v kaluském přístavu, nebo nekromanti sídlící v podzemních patrech domů v centru města. Je uctívání stvůr Chaosu totéž jako využívání chaotické energie nebo není?

Historie Kalusu se tak skládá z řady složitých politických situací a událostí: více i méně krvavých výměn vládnoucích klik v rámci Felixova řádu, náboženských čistek i čistek tvářících se, že náboženské nejsou, krivých obvinění, cílených provokací a podobně. Ale město přetrvalo a většina obyvatel Taurilu jej obdivuje za to, že po staletí dokázalo odolat nátlaku Církve a zachovat si svou svobodu a nezávislost.

HOSPODÁŘSTVÍ

Páteří ekonomiky Kalusu je vývoz magických artefaktů. Mnoho magických dílen funguje tak, že se jim jednou za půl roku povede artefakt, který jim zajistí existenci na půlrok dopředu. Proto je tu extrémně silná poptávka po dvojích prostředcích: zaprvé těch, které chrání zboží, jako jsou spolehliví strážci a způsoby zabezpečení domů; a zadruhé po prostředcích pro špionáž a kontrašpionáž a případně též po osobách, které v tom umí chodit. Někdo schopný obratně překonávat zámky, vmluvit se do cizí přízně, odhalit pasti nebo tiše zlikvidovat ostrahu je v této ekonomice nesmírně ceněný. A to je další důvod, proč je Kalus oblíbeným cílem ambiciózních dobrodruhů.

NÁBOŽENSTVÍ

Většina Kalusanů věří v existenci kočičí Praládkyně či patronky města, Ezil. Představy o ní se ale liší. Někdo si myslí, že pod městem opravdu spí obří kočka a domy jsou vystavěné na jejím kožichu. Jiní si spíš představují její vědomí jako mocný zdroj energie, který je schovaný pod městem. Pro jiné je mysl Ezil rozptýlená v celém Kalusu; je v každém domě, kočce, a možná i lidském obyvateli.

Významné zájmové skupiny

„Felixův řád má své jméno po svém významném členu, čaroději Felixovi. Ten se na stará kolena oženil s kaluskou kočkou. Lidé si tehdy tukali na čelo, ale Felix se prý pak dožil sto čtyřiceti let. Dnešní historici údaje o jeho věku dost zpochybňují, tehdy tomu ale lidé věřili. Dodnes najdeme v Kalusu muže i ženy, kteří uzavírají formálně sňatky s kočkami, i když se od té doby podle všeho nikomu nepodařilo dosáhnout věku nad lidskou normu. Pravdou je, že Kalusané v manželských svazcích s kočkami mají nadprůměrný věk dožití. To ale bude spíš tím, že mají doma klid.“

— Reginald Westenholt

FELIXŮV ŘÁD

Společenství mágů, které ovládá Kalus, bylo původně cechem sdružujícím všechny ty, kteří se v údolí Aruffy chtěli živit pomocí magie. Dnes již členství není povinné, ale nese jisté výhody, mimo jiné možnost účasti na sněmech a volbách městského představenstva. Felixův řád spravuje též nejvyhlášenější magickou školu v Taurilu, Kaluskou magickou univerzitu.

HLEDAČI PRAVDY

Dle jedné z teorií uctívačů Kosmického řádu se vše, co se ve světě stane, zapíše do Kosmické knihy. Zde zápis přetrvá a schopný mág si ho umí najít, dokud zápis není už tak nepodstatný, že je přepsán něčím jiným. Zároveň se říká, že do Kosmické knihy se může zapsat i nepravdivá verze události, pokud jí lidé dostatečně věří.

Řád Hledačů pravdy proto zasvětil svou existenci tomu, aby zápisy v Kosmické knize byly udrženy co nečistší, tedy nejpravdivější. Podle učení Hledačů každá lež v Knize způsobuje pokřivení reality a běh proti přirozenému řádu věcí. Dokonce říkají, že výskyt šílenství a pokroucených tvorů a snad i samotný Chaos jsou důsledkem zanášení Knihy nesmysly. A také,



že jednoho dne může celá naše civilizace být smazána, pokud se stane pro Kosmickou knihu příliš velkou zátěží.

Řád vysílá do světa své agenty, aby hledali pravdu o důležitých událostech. Zároveň však Hledači nechtějí do dějin bez vážného důvodu zasahovat. Jejich práce má sloužit vyššímu účelu. Proto pokud zjistí cokoli ožehavého, tak tyto informace pošlou do speciálního archivu v Kalusu, odkud jsou zveřejněny až po sto letech. Tím má být zajištěno, že činnost řádu neposlouží žádným zájmovým skupinám.

DAKIJCÍ

Dakie a vše s ní související bylo vždy v Kalusu ožehavým tématem. Už před vzestupem Církve to byla dravá, dobytvačná říše, toužící ovládnout celé Hořké moře. Zároveň v Kalusu vznikla významná enkláva dakijských utečenců, která se skládá většinou z lidí, jež nesouhlasí s rozpínatostí Dakie a s tamějšími poměry, zůstávají však pyšní na svou národnost a snaží se zachovat dakijské kulturní zvyklosti.

Dakijská enkláva v Kalusu vždy byla terčem nedůvěry Kalusanů a předmětem názorových sporů, na druhou stranu její přítomnost byla nezanedbatelným ostrůvkem naděje pro lidi, kteří se potřebovali skrýt před hněvem Dakijského impéria.

Pád Církve Nebeského ducha velmi nepřijemně postihl dakijskou námořní moc a Dakie na pár desetiletí upustila od dobytvačných plánů. Díky tomu polevila i ostražitost Kalusanů před vším dakijským. Jenomže Dakijské impérium nyní začíná opět vstávat z popela a nejnovější události mnohé šokovaly: Felixův řád poprvé v novodobé historii povolil Dakijskému impériu zřídit v Kalusu velvyslanectví. Mnoho obyvatel města se proti takovému ústupku vůči odvěkému nepříteli bouří. Jak asi zasáhne tato událost zavedenou komunitu kaluských Dakijců?

Dakijci se svými tělesnými rysy neliší od většiny taurilských národů, takže může být problém poznat, že je někdo Dakijec, pokud se svůj původ dotyčný snaží zamaskovat. Dakijci hlásící se

ke své národnosti, včetně těch žijících v Kalusu, se vyznačují zejména typickým způsobem odívání. Tradiční dakijská móda hýří barvami, mužské i ženské šaty bývají bohaté, načechrané a z více druhů materiálů. Pro různé příležitosti pak zvyky předepisují odlišné typy oděvů a zdobení. Platí, že i velmi chudí Dakijci si zakládají na svém oděvu, i kdyby je to mělo stát poslední groš. Ostatní Kalusané mají problém tuto mentalitu pochopit, a mají pocit, že Dakijci musejí sedět na penězích, když všichni vypadají tak upraveně a dobře. Zvlášť ve srovnání s kaluskou komunitou Thurenců, kde naopak móda stojí na spodních místech hodnotového žebříčku.

TRUHLÍCÍ

Truchlící byla původně jen malá odnož Společenstva ticha, dnes jde však o vcelku široké označení Kalusanů bojujících proti vládě Felixova řádu. Od původních věrozvěstů návratu k přírodě se odštěpilo mnohem radikálnější křídlo považující celé město za nepřirozený a zhoubný nádor, který se rozbujel na Matce Zemi a je třeba ho co nejdříve „vyléčit“. Především domy chráněné magií proti zničení jsou pro Truchlící důkazem, jak moc se Kalus již vzdálil „přirozenému stavu věcí“.

Kult se nikdy nepodařilo nadobro vymýtiti, povídají si o něm uctívači Společenstv ticha na celém Taurilu a někteří z nich se nezřídka vydají do Kalusu pomoci Truchlícím v samotném „centru dění“. Na druhé straně se k Truchlícím hlásí i tací, kteří se bouří hlavně proti nadvládě bohatých mágů a požadují vládu, která by městu vládla podle zájmů jeho občanů.

KRYSÁCI

Pokud se v Kalusu proviníte majetkovým zločinem proti městu, pak vás mohou odsoudit k proměně v „krysáka“, tedy velkou humanoidní krysu. Krysák chodí po dvou nohách, je vysoký jako člověk a zůstávají mu lidské smysly a řeč. Kouzlo bývá dočasné, ale u nejzávažnějších zločinů, jako je krácení daní ve velkém, může být



i doživotní. Krysákům, kteří vykonají pro Kalus záslužné činy, lze jejich lidskou podobu navrátit dřív, než formálně uplyne jejich trest.

Pokud krysáci, kteří byli odsouzeni k obzvlášť silné verzi kouzla, zplodí v proměněném stavu potomky, je tu určitá šance, že kletba přeskočí i na ně. „Narození“ krysáci však s navrácením se do lidské podoby mohou mít problém – i kdyby jim Felixův řád odkouzlení umožnil, nemusí se podařit.

Krysáci se v Kalusu mohou volně pohybovat, i když jsou pochopitelně terčem lidské nedůvěry a opovržení, a najdeme je především v podzemních patrech domů. Mohou opustit město, ale v jiných zemích se většinou dočkají ještě horšího přijetí, a proto většina z nich v Kalusu zůstává. Zaprvé jsou zde komunity, u kterých mohou najít zastání (například proslulý zlodějský spolek zvaný Černé tlapy má hojné zastoupení krysáků), zadruhé mnozí stále věří tomu, že se budou moci navrátit do své staré podoby ať už tím, že vykonají záslužný čin pro Kalus, nebo nashromáždí velké bohatství na nejmutití mocného mága. Formulí protikouzla si ale Felixův řád úzkostlivě chrání.



NEZÁVISLÉ SKUPINY MÁGŮ

Dnes již nemusíte být členem Felixova řádu, abyste mohli v Kalusu provozovat magickou živnost, a mnohým mágům taková nezávislost vyhovuje. V útrokách labyrintu města najdete bezpočet podniků nejrůznějších velikostí i zaměření: keramické dílny vyrábějící očarované nádoby; visuté zahrady s extrémně chutným či výživným ovocem a zeleninou; špitály s místnůstkou, kde se zlomeniny hojí rychleji; oprávněná golemů; nekromanty vytvářející nemrtvé na těžké práce; stanice na dobývání energie nutné pro funkci magických předmětů; a mnohé další. Řada z uvedených skupin se snaží vyhnout zdanění a své dílny často skrývají v zákoutích a vnitroblocích husté kaluské zástavby.

SURTSKÁ ENKLÁVA

Surtové, národ z dalekého Agol Zaru neboli „Dračí země“, mají v Kalusu svoji zavedenou komunitu. Říká se, že bohatnou především z drog a jedů, které dováží ze své domoviny, a že se u nich dají sehnat a najmout nejlepší vrazi v Kalusu.

Surtové jsou lidé tmavší pleti a jejich těla bývají hojně zdobena tetováním a piercingem. Svoji základnu mají v jeskyních, do kterých se dá dostat několika otvory ve skalní stěně, stojící mezi přístavní čtvrtí a centrem města.

Surtové v minulosti do Kalusu přivezli několik malých draků, což jsou tvorové zde nevidaní. Záhadným způsobem, snad v něčím zvráceném experimentu, se malí draci zkřížili s kaluskými kočkami a vznikla „dračí kočka“. Ta podle všeho nemá vyšší inteligenci než klasické zvíře, umí však létat. Surtové je dodnes chovají ve své kaluské enklávě, kde je cvičí jako sveřepé hlídače.

KRÁLOVSKÁ LODNÍ SPOLÉČNOST

Prosperita Kalusu je z velké části závislá na lodním exportu zboží. Kdo by si také koupil drahý artefakt, pokud by hrozilo vážné riziko, že



k němu nedoputuje. Felixův řád po pádu Církve poněkud usnul na vavřínech a jeho vlastní flotila brzy převálcovala nově vzniklá námořní společnost patřící Jolee Whitfield, ženě thurenského původu.

Dnes je Královská loďní společnost nejsilnějším námořním dopravcem v Kalusu a má s městem uzavřené exkluzivní kontrakty. Klientům poptávajícím důležité zakázky nabízí lodě vylepšené magií a s ostřílenou posádkou. Název společnosti je poctou Thurenskému království, ke kterému má rodina madam Whitfield stále velmi silný vztah. V přístavní čtvrti tak mimo jiné najdeme početnou komunitu přistěhovalců z Thurenu. Odpor k Dakii je zde obzvláště silný, což Felixovu řádu vyhovuje. Není nad drsné thurenské námořníky, kteří si zašpiní ruce za vás.

Hlavní části města

„Kočky smrdí. A Kalus od nich smrdí taky. Několik měsíců trvá, než si na to váš nos zvykne. Většina námořníků, kteří v Kalusu trvale nebydlí, zůstává radši celou dobu dole v přístavu, kde je smrad z koček přebitý pachem z moře. Ačkoliv podle mě je nejlepším řešením dát si na tržišti surtské pepřové ragú, na pár dní vás to bezpečně zbaví starostí o jakékoliv vůně a pachy.“

— Reginald Westenholt

Kalus leží mezi dvěma rameny Aruffy, která se prudce ženou do Hořkého moře. Pro město je charakteristické velké převýšení. Nejseverněji najdeme univerzitní čtvrt, ze skalisek na jižní straně shlížející na centrum města. Na jižní straně centra pak nalezneme další sráz dolů, po němž lze sestoupit do nejnižší položeného místa v Kalusu, kterým je přístav. Jednotlivé části města jsou propojeny masivními schodišti a výtahy.

PŘÍSTAV

Magické anomálie Kalusu sahají pár kilometrů do moře a zasahují tak i několik ostrůvků.

Domov hlasů

Uctívači hlasů z hlubin mají na okraji přístavu malou komunitu. Oficiálně slouží zájmům města, protože jejich mystici dokáží vyčistit, zdali se síly Chaosu v hlubinách moře nehněvají a nehrozí katastrofa. Povídá se, že čtvrt ve skutečnosti zasahuje hluboko pod hladinu v okolí přístavu a že někteří členové komunity zvládají dýchat i pod vodou, ač je to prý za cenu úplného odevzdání se svým hlubinným patronům.

Tělo Prvního hlasu, vůdce tamních mystiků, bylo nedávno vyloveno poblíž přístavu a přibližně na stejném místě se o pár dní později nalezla mrtvola jeho nástupce. I když se nenašlo nic, co by nasvědčovalo násilné smrti, Domov hlasů je nyní uzavřený a přístavem kolují děsivé domněnky. Likviduje někdo záměrně uctíváče Chaosu, nebo si členové kultu vyřizují účty mezi sebou? Nebo se snad oba kněží do vody vrhli sami, protože reálné potíže byly příliš děsivé i pro jejich otrlé oči?

Přístavní skladiště

V době, kdy město praskalo ve švech, se shon v kaluském přístavu takřka nezastavil a kotvištům denně procházely stovky tun zboží. Přístavní skladiště jsou nedobytná pevnost sama o sobě, ale kvůli úbytku lidí už město tolik neinvestuje do jejich údržby. Část mocnými kouzly chráněných skladů se prý stala neovladatelnou a správci města s tím nic nesvedou. Magičtí strážci zde trpí něčím, co připomíná krizi středního věku, dveře se otevírají jen v určité dny v roce a klany účetních, zaměstnávané zde po nespočet generací, rozřazují zboží podle astrálních vzorců.

Podle jejich tvrzení přichází konstelace hvězd, pod kterou se otevře schránka 113. Tu si kdysi pronajal arcibiskup Menhart z Norsedu, který však na sklonku života propadl vizím o zhroutení civilizace a veškerý svůj majetek promrhal přípravou na konec světa.

Ponton

Několik spojených plošin a lodí tvoří malou plovoucí čtvrt čítající okolo dvě stě lidí většinou půlčického původu. Ponton pluje dostatečně



daleko od města, takže tam neplatí jeho pravidla, ale zároveň se umí přiblížit dost blízko, aby se mohl přizívit na jeho magické energii. Často se tak stává místem pofiderních, okrajových výzkumů magie, které by i v tolerantním Kalusu mohly poutat nežádoucí pozornost.

Momentálně je situace v přístavu napjatá. Nepovedený pokus některého z pontonských alchymistů způsobil, že ryby v zátocě mají nyní neuvěřitelnou sílu. Rybáři, kterým zbyly jen potrhané sítě, požadují náhradu škod, obyvatelé Pontonu však tvrdí, že šlo o zřingovanou provokaci, která má čtvrt dostat do područí Felixova řádu.

CENTRUM MĚSTA

Centrum města tvoří labyrint domovních bloků, které mají obvykle šest až deset nadzemních podlaží. V dobách, kdy byl Kalus přeplněn lidmi, zastavěli jeho obyvatelé skoro vše, co šlo. Život města se tak odehrává nejen na úzkých ulicích, ale i ve vnitroblocích jednotlivých domů, kam vás jejich obyvatelé můžou, ale také nemusí pustit.

Většina staveb je napojena na důmyslný vodovodní systém. Ručně poháněné nákladní výtahy tvoří běžnou výbavu, nejlepší domy pak mají výtahy magické. Protože se do vnitřku budov dá dostat i seshora, a občas to někdo zkouší skokem přes úzkou uličku, většina bytů má v oknech mříže. Oblíbené jsou zkazky o tajných cestách v potrubních šachtách a výtazích vedoucích do skrytých sklepení, nic takového se ale při bližším ohledání většinou nepotvrdí. Dnes je velká část domů zcela nebo částečně opuštěná a v některých po posledních majitelích zůstaly pasti, či tam začaly žít vlastním životem magické fenomény, které zabírají dům znovu obydlet.

V úzkých ulicích města býval svého času hektický až nezvladatelný provoz. Z tohoto důvodu byly vytvořeny další dva způsoby transportu po centru Kalusu: můstky spojující domy ve vyšších patrech a podzemní chodby v Podkalusu. Dnes již ve městě není tolik lidí jako

dříve, takže mágové zkouší cestovat po ulicích kouzelnými drožkami. Ulice v bezpečnějších částech města jsou těmito povozy, z nichž některé mohou se svými pasažéry i levitovat, občas přecpané a nehody silně očarovaných vozů způsobují nepředvídatelné magické efekty, při kterých například animační kouzlo přeskočí na sraženou pouliční lampu nebo probořenou zeď. Felixův řád se snaží tento způsob používání drožek svými předpisy omezit, ale zatím se mu to příliš nedaří. Možná z části proto, že i mezi jeho členy se najdou tací, kteří se neváhají pustit do konstrukce závodních modelů, aby s nimi pak zápolili o rychlostní rekordy.

Felixův řád zajišťuje v centru města bezpečnost, ale samotní strážníci jsou mizerně placení. Vlivná společenství si raději udržují soukromou ochranu a některé ulice a bloky domů mají své vlastní zákony. Klidně se vám může stát, že než projdete centrem z jednoho konce na druhý, budete několikrát požádáni o „mýto“. Tyto „domobraný“ si své mocné postavení dobře uvědomují a v ulicích tak zuří skrytá válka o území a věrnost k jeho strážcům. Kalusané si stěžují, že městská garda řeší hlavně zločiny spočívající v krácení daní, pak dlouho nic, a pak až všechno ostatní. Obecným přesvědčením většiny měšťanů je, že za špatnou bezpečnost v ulicích centra města může zkorumpované vedení gardy.

Iheanos, „Alabastrová věž“

Do nejvyšších pater masivní Alabastrové věže je lidem vstup zakázán, neboť jsou vyhrazena pro kaluské kočky, které zde údajně pořádají své vlastní tajné porady, slavnosti a obřady. Lidé, kteří jsou přistiženi při slídění v kočičí části věže, jsou nemilosrdně svrženi dolů.

Ve zbytku věže se nachází městský orloj a sídlo kaluského cechu poslů. Ti v dobách své slávy využívali rozsáhlou síť chodeb, zkratk a magických průchodů k pověstně rychlému a spolehlivému doručování zásilek a zpráv. Po morové ráně však tajné cesty chátraly, a dnes při pokusech o záchranu cechu vyšlo najevo, že zdaleka nejsou tak spolehlivé jako dřív – leckdy nedorazí ani zpráva, ani posel. Stala se snad stará



kouzla příliš nestabilní? Nebo se někdo dostal k podrobné mapě a ví, kde si na posly počíhat?

Strom míru

Před staletími zasadil v Kalusu neznámý druid stromek, který se dnes svou velikostí může rovnat městským věžím. Ve vydlabaných dutinách a na větvích jsou postavené různé příbytky a plošiny pro ty, kteří se věnují přírodní magii, nebo jen hledají atypické bydlení blíž k přírodě. Lidé do jeho kůry vyrývají vzkazy pro zemřelé, poděkování za šťastné události či jména svých dětí, aby jim zajistili hezkou budoucnost. Strom však také přitahuje lidi oddané radikálním myšlenkám Truchlících, díky čemuž se tu odehrálo mnoho krvavých potyček. Název „Strom míru“ proto dnes působí poněkud cynicky.

Widhim, excentrický umělec žijící se prodejem obrazů dominant městské architektury, tvrdí, že strom se poslední dobou začal pohybovat. Větve mění svou polohu a Widhim to prý může ukázat na některých svých obrázcích. Je to jen změna perspektivy, nebo se skutečně se Stromem něco děje?

Palác blesků

Na šesti kovových sloupech upevněných na střeších sousedících domů se nad ulicemi Kalusu tyčí bizarní kovová stavba připomínající strom, jen místo větví a listů má zmeť věžiček propletených dráty a můstky. Žije v ní rodina svérázných čarodějů studujících počasí. Budova neustále vydává roztodivné zvuky, klepe se, občas z ní šlehají výboje a různé její části svítí rozličnými barvami. Blesky do konstrukce sjíždí až s nebezpečnou pravidelností několikrát za den, a to, i když je nebe blankytně modré bez jediného mráčku. Adrenalinové sázky mezi Kalusany o to, kdo dokáže vylézt co nejvýše na tuto budovu a přinést z ní kus jako trofej, jsou oblíbené zejména jako vstupní rituál u zlodějských spolků.

Poslední dobou si kolemjdoucí často ukazují k vypálenému fleku po Madramovi, známém akrobatovi, který se chlubil, že ukradl *slzu kněžny temnot*, černou perlu velkou jako pěst, a ukryl

ji v místě, kde se sbíhají sloupy podpírající nejvyšší věž. Takhle vysoko se zatím nikdo nedostal, ale co když Madram nelhal?

PODKALUS

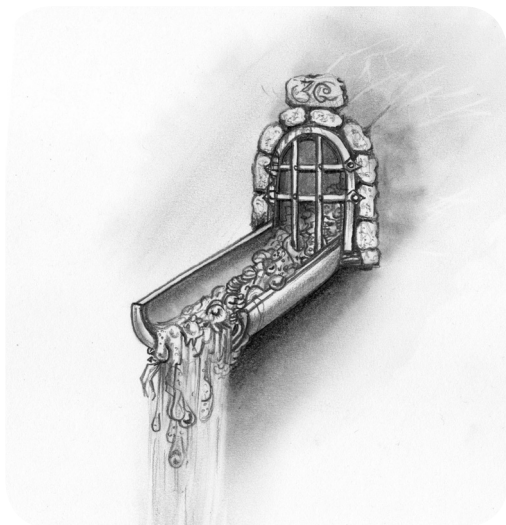
Domy v centru Kalusu měly rozsáhlá sklepení už v době výstavby, a špína a smetí za ta staletí posunula ulice ještě o několik pater výše. Podzemní město neboli Podkalus si žije vlastním životem. Najdete tu bary plné zvrhlé zábavy, pofiderní dílny s nemrtvou obsluhou, Felixovým řádem tolerované zápasnické arény, ale i ty stojící již mimo hranici zákona, pašerácká překladiště, sídla zlodějských cechů i náboženských sekt a mnoho dalšího.

Dům triumfu

Spolek mágů se pomocí předmětů patřících dříve slavným velikánům kaluské historie naučil vkládat otisk osobnosti konkrétního člověka do jeho voskové podobizny a tu pak nechává předvádět jeho nejslavnější činy. Děje se tak ve speciálním muzeu. To je v neustálém sporu s Hledači pravdy, kteří neuznávají pravdivost otisků, které Dům triumfu pro figuríny pořizuje, s vysvětlením, že i kdyby byly skutečně poctivě „vytažené“ z Kosmické knihy (už to je zpochybňováno poukázáním na nedostatek formálního vzdělání mágů muzea), mohou být zdeformovány lží.

Faktem je, že činy slavných v podání Domu triumfu se občas liší od toho, co o těch samých osobách popisují ve svých dílech Hledači. Díky tomu získalo muzeum od městské smetánky nálepku pofiderní a bulvární zábavy, což ho mezi obyčejnými lidmi činí však ještě populárnějším. Někteří cynici dokonce neváhají tvrdit, že Hledačům nejvíc vadí, že prostí lidé raději chodí za historií sem než do jejich honosného Sálu vědění.

Dům triumfu nyní řeší podivnou krádež: zloději ignorovali cenné historické artefakty a odnesli pouze sochu Lerryho Sigarta, prvního člověka odsouzeného k proměně v krysačka. K čemu jim ale může být vosková figurína spílající svým soudcům do zlodějů a vyděračů?



Smetišťe

Na okraji Kalusu zeje v zemi jáma, do které cech popelářů svází odpad z celého města. Občas se tam mezi smetím dá najít věc nemalé hodnoty, jenže vzhledem k tomu, že zde ve velkém, mnohdy na celých vozech vyhazují své nepovedené experimenty i kaluští mágové a alchymisté, nejde o zrovna bezpečný způsob výtělu. Je také zajímavé, že i přes neustálý přísun nového odpadu se díra zdá neustále poloprázdná.

Momentálně se město potýká s odpadní krizí. Skupina Truchlících totiž jámu oblehla a vyhlásila, že blokádu nezruší, dokud město nepropustí jednoho z jejich mluvčích, který byl onehdy zajat pro velezradu. Je zde nějaká možnost, jak předejít krvavému střetu protestujících s městskou gardou a přístup k jámě znovu obnovit?

Katovna

Pod několika přilehlými domy se nacházejí spletité katakomby, které byly upraveny na podzemní cvičiště pro boj a případné další obdobné využití. Můžete si tu potrérovat své dovednosti proti smrtícím pastem, nemrtvým, výronům Chaosu či exotickým šelmám. V dobách, kdy bylo město přeplněné, sem městská garda házela zločince, kteří se už nevešli do přeplněných věznic. Dodnes v Katovně vládne nestabilní magické ovzduší a daří se tu nekromancii.

Jedním z nedávných přírůstků je duch bývalého městského kata, trpaslíka Gunbranda. Ten se sem před pár týdny vydal na stará kolena ještě naposledy setnout pár hlav a nejspíše své síly přecenil. Nekromati po nějaké době našli jeho ostatky a pokusili se zjistit, kam Gunbrand ukryl poklad, který si údajně nasbíral z úplatků od odsouzcenců. Trpaslíkův duch, kterého vyvolali, je však agresivní, a i když s vámi dokáže vést rozhovor, tak při něm bude neustále puzen potřebou setnout vám hlavu. Překoná někdo tuto výzvu ve výřečnosti a umění boje dřív, než se do záležitosti vloží uctívači Nebeského ducha, kteří budou chtít tuto „škodlivou“ bytost pomocí své magie natrvalo zapudit?

UNIVERZITNÍ ČTVŘ

Přejít ze stísněného labyrintu centra Kalusu do bohaté univerzitní čtvrti je jako by vás někdo praštil železnou tyčí do hlavy. Nacházejí se tu obrovské kopulovité stavby, paláce a věže; to vše protkávají parky, mramorem dlážděné cesty, vodní kanály a jezírka. Čtvrť má vlastní malou, dobře placenou gardu, která je nezávislá na té městské, a péči o bezpečnost tu zajišťují také strážníci ve službách bohatých rodin, které zde sídlí. Nájmy v této části města jsou ale astronomicky vysoké.

Kaluská magická univerzita

Felixův řád se snaží prezentovat Kaluskou magickou univerzitu jako seriózní a majestátní organizaci, což podtrhují grandiózní budovy bohatě zdobené uměním i nákladnými dekorativními prvky či vzácným dřevem. Stát se studentem či zaměstnancem univerzity ale znamená být vržen do nekonečného víru podivností. Po nějaké době tady vás už nepřekvapí velký ošuntělý klobouk, který skáče z polic na kolemjdoucí a vykřikuje pikantnosti z jejich osobního života, ani urážlivé dveře, které vám nepůjdou otevřít, pokud jste s nimi předtím nešetně práskli, ani chrlič, který i za bezmračného počasí plive vodu po studentech majících mizerné výsledky.

Univerzita také představuje čilý, hojně navštěvovaný trh s exotickými přísadami a na ve-



dejší dvoraně vyrostlo menší tržiště s bizarními předměty. Ceny nejsou pevně dané a často zde probíhá směnný obchod. Studenti tu nabízejí své vlastní výrobky i další služby. V tom druhém případě vám ale nesmí vadit, že dům ožehnutý výbuchem tu nikdo nepovažuje za dostatečně závažný důvod k reklamaci. Je zde také velká nástěnka s nabídkou odměn za momentálně nedostatečné zboží.

Sál vědění

Kaluský Sál vědění je největší sbírkou knih, listin a textů v Taurilu. Také je základnou řádu Hledačů pravdy. Součástí Sálu je také speciální archiv, ve kterém poznatky Hledačů sto let čekají na své zveřejnění. Tento archiv je jedním z nejstřeženějších a nejzabezpečenějších míst v celém Taurilu. Dostat se k jeho informacím v době, kdy se ještě vztahují k aktuálnímu dění, by znamenalo získat velkou moc. Zatím ale není známo, že by se archiv někomu podařilo vyloupit. Říká se, že je bytostí s vlastním vědomím, která nepustí ke svému obsahu ani představené řádu.

O to překvapivější je vandalismus, jaký poslední dobou Sál vědění sužuje. Na jeho stěnách se nepravdělně objevují nápisy s tajemnými pikantnostmi ze života osob z lepší společnosti a karikatury událostí, které se zdají být podezřele dobře podloženy. Řád se od nich distancuje, ale málokdy je možné je úplně popřít.

Kryopolis

V útrobách budovy či spíše pevnosti zvané Kryopolis se nacházejí ledové komory, do nichž se někteří mocní mágové nechávají zamrazit, aby je pak někdo vzbudil – až se přijde na to, jak. Což se ještě nestalo, nebo se o tom aspoň neví. Mezi studenty se vypráví, že současní mocnáři Řádu se do zkoumání tohoto fenoménu příliš nehrnou; proč také – kdo by chtěl uvolnit své teplé místečko zmrazeným starcům?

Poslední dobou se ale zdá, že se někdo pokouší v Kryopoli páchat sabotážní činnost. Nedávno byly v pevnosti nalezeny sudy petroleje opatřené zápalnými runami. Nebylo jich sice dost na

to, aby dokázaly udělat zásadní škodu, ale o co vlastně šlo? Snad někdo nechce pohřbené mágy rozmrazit? A proč by něco takového dělal?

KASKÁDY ARUFFY

Aruffa je krátká, prudká řeka napájená horským ledovcem. Nad městem ji uměle rozdělili na dvě ramena, která ho teď obtékají, a půda okolo městských hradeb byla magicky zpevněna proti erozi. Pole na vnějších okrajích řeky mají důmyslný zavlažovací systém. Magické anomálie najdeme i tady. Občas se podaří vypěstovat něco nezvykle velkého či chutného, a občas něco, co uteče, anebo někoho napadne...

Dramatikův most

Majestátní most vedoucí k městu od západu osázel magistr Larper, jeho architekt, třiceti sochami lidí i mýtických bytostí, a natolik ke svým výtvorům přilnul, že jim vymyslel nejen jména, ale také vzájemné vztahy a nápady na zápletky, které by mezi nimi mohly vzniknout. Myšlenky magistra se částečně otiskly do mostu, a tak sochy občas ožívají, přeskupují se stýkají se spolu, někdy mírumilovně, jindy se snaží jedna druhou ublížit. Kalusané tu rádi uzavírají sázky o to, jaký příběh se zrovna ten den mezi sochami odehraje a kdo z něj vyjde jako vítěz. A když spolu sochy mají milostný románek se vším všudy, je na Dramatikově mostě obzvlášť veselo.

Magie soch však poslední dobou začíná trochu prosakovat do svého okolí, a tak se někteří z procházejících tu a tam nevědomky zapojí jako komparz. Dosud se jednalo většinou o role dvořanů v průvodu či jiné „křoví“, ale měšťané se začínají obávat, že dřív nebo později někdo dostane hlavní roli v nějaké tragédii. Dokáže někdo najít Larperovy deníky obsahující poznámky o osobnostech soch, a na základě těchto poznatků sochám zapojování kolemjdoucích do jejich her rozmluvit?

Motýlí hora

Na vrcholu kopce zvaného Motýlí hora se nachází místo s abnormálně slabou gravitací, tak-



že se tam dá létat. Hora je díky tomu vyhledávanou atrakcí a na možnost proletět se dokonce bývá v určitých časech vystaven pořadník. Vrch je ohraničen sloupy se sítěmi, které tu jsou nataženy, aby se zabránilo neštěstí, pokud by někdo přeletěl okraj anomálie a gravitace by ho stáhla k zemi. I tak se tu ale každoročně stávají těžké nehody, zejména kvůli návštěvníkům, kteří sem přicházejí pod vlivem alkoholu a drog.

Nedávno pojal Felixův rád podezření, že ne všechny nehody byly nehodami. Kdo zařídil například osudový let pro rasenského vyslance? Prozradí něco úplatky v pořadníku?

Kočí hřbitov

Kaluské kočky jsou ukládány k poslednímu odpočinku do velké zahrady obehnané vysokým živým plotem. Lidem je sem vstup zakázán – kromě malé sekty trpaslíků s podivně prázdným výrazem v očích, která se o hřbitov stará. Říká se, že kočky zde pohřbené vrátí své vědomí a vzpomínky Ezil, která je pak může vetknout do jiné, nově narozené kočky. Ve městě právě získala na popularitě luxusní droga zvaná Pohlazení. Podle neověřených zvěstí rostlina používaná k její výrobě roste právě na kočíh hřbitově. Podsvětí určitě rádo zaplatí někomu, kdo by byl ochoten ji obstarat.

Zvláštní bytosti a stvůry

„Nikde jinde jsem neviděl tolik démonů spěchu a stresu jako v Kalusu. Lidé nejsou schopni se naučit, že když na ně budou reagovat zase jen spěchem a stresem, akorát zvyší šanci, že se přiblíží objeví další.“

— Reginald Westenholt

VODNÍ BRIGÁDA

Na likvidaci požárů v Kalusu se používají vodní elementálové, kteří se potulují ulicemi. Mají sice určité instrukce, jak rozpoznat živelný oheň od toho v lidských obydlích „chtěného“,

ale nejsou moc chytří. Klidně se může stát, že vás opláchnou, protože jste se rozhodli opéct si na balkóně maso na rožni. Navíc pokud některého z nich trefíte do správného místa, rozprskne se všude kolem, což je oblíbenou kratochvílí kaluských rošťáků, i když za to hrozí vysoká pokuta.

Mezi omladinou se také vypráví, že když do vodního elementála dokážete napumpovat dostatečné množství lepidla, stane se z něj elementál lepidlový, a to je prý teprve podívaná.

LEPTÁK

Na kaluských střeších se rozrostla populace zvláštních holubů zvaných leptáci. Za jejich vyhubení nabízí město odměnu. Od obyčejných hřivnáčů a doupňáků leptáky odlišuje jejich schopnost, že odpad alchymistických laboratoří a magických experimentů, kterým se živí, dokáží natrávit na nebezpečnou žiravinu, a svá hnízdiště pak před vetřelci chrání hromadnými, přesně mířenými nálety. Málokdy sice jejich útoky způsobí skutečné ohrožení na životě, nicméně poleptaná kůže se špatně hojí a hrozí infekce a ošklivé zjizvení. Kromě toho takovýto holubinec dokáže proleptat i kovy: za pár sekund udělá díru do kyrsu či zcela znehodnotí kvalitní meč. Očarované předměty mohou dokonce při potřísnění vzplát magickým ohněm.

Univerzitní ornitologické pracoviště si svého času pro návštěvy hnízd v opuštěných věžácích nechalo vyrobit speciální skleněné štíty – možná by se jich pár ještě dalo na univerzitě sehnat?

ARTACHNEA, „VÝTVARNICE“

Obří pavouci zvaní Výtvarnice nespřádají své sítě z hedvábných vláken, nýbrž fascinujících graffiti, která neopatrnou obětí zavedou pavoukovi přímo do chřtánu. Jsou to velmi složité a komplikované obrazce a šifry, které dva různí pozorovatelé nikdy nepopíší stejně. Ti, kdo se vypravili do doupěte artachney a přežili, hovoří o všudypřítomných, neuvěřitelně dezorintujících vzorech, které zcela lámou perspektivu,



nepříjemně si pohrávají s rovnováhou, způsobují nevolnost a bolest hlavy, znemožňují soustředění a často zmatou vetřelce natolik, že není schopen bojovat ani uniknout.

Nedávno se ale objevila zvěst, že naředený artachneí jed způsobuje nádherné halucinace, a poptávka vyhnala ziskuchtivé lovce do ulic.

ANIMAVORUS

Magožer neboli animavorus je živočich připomínající slimáka či stonožku, přivyklý vysoké koncentraci magického odpadu v Kalusu. Hladově konzumuje magickou energii, aby ji ve svých útrobách vstřebal a dál využil, nejčastěji k produkci lepkavého, na vzduchu rychle tuhnoucího slizu vytvářejícího pevnou hmotu, která oběti nedovolí se bránit.

Jedinec chovaný v kaluském panoptiku, který před svým záhadným zmizením dosahoval bezmála dvou sáhů délky a tloušťky mužského stehna, se zvláštní oblibou konzumoval kouzelnické grimoáry a skvrny na jeho kůži se samy od sebe shlukovaly do runových obrazců. Hluboko ve spodních patrech Podkalusu se ale údajně pohybují mnohem větší a podivnější animavorové.

PAPÍROVÁ LETKA

Mágové občas posílají dopisy či letáky pomocí papírových vlaštovek. Ty někdy létají v celých letkách, ještě v doprovodu svitků kouzel na obranu před nepovolanými, kteří by chtěli zprávy odchytil. Kolují zvěsti, že na výrobu papírové letky jsou potřeba duše opravdových ptáků a jde o nekromantický rituál.

Vaše kampaň v Kalusu

RYCHLÝ START

Zde najdete několik nápadů, jak zahájit novou kampaň v Kalusu, případně jak motivovat

družinu z jiné delší kampaně k tomu, aby do Kalusu přicestovala.

- Družina jsou studenti či zaměstnanci Kaluské univerzity, ovšem pro nedostatek financí se dostanou do střetu se zákonem, podsvětím či tajemnými silami.
- Člen družiny zdědil v Kalusu po excentrickém mágovi dům či dílnu. Dům skrývá spoustu tajemství, objevují se věřitelé a údajní přátelé bývalého majitele. Navíc družina zjistí, že součástí dědictví je možná i prokletí...
- Družina je najata na loupež či průmyslovou špionáž. Práce vypadá jednoduše až do chvíle, kdy se zjistí, že cíl je nějak zapletený s jednou z kaluských sekt či tajných společností, a hrdinové jsou zataženi do nebezpečných konspirací.
- Družina má najít studenta univerzity, který se nečekaně odmlčel a přestal domů posílat dopisy.
- Člen družiny nebo osoba s ním nějak spojená provede nějaký magický rituál, kouzlo, očarování či tak něco a záhy se ukáže, že to nebyl úplně dobrý nápad (použijte, co vám vyplyne z kampaně: otevření zakázané truhly, příliš dlouhý pobyt v prostředí nasáklém magií, účast na pofiderním rituálu...). Dotyčný začne být sužován nočními můrami. Vypadá to, že problém má svůj původ v Kalusu, kde mocný mág či skupina mágů vytváří něco, co prosakuje i mimo město, a dostalo se to do mysli dotyčné osoby. Dokáže se družina dostat k původcům magie dříve než fanatická dakijská paladinka Sara Yevera, která by svými agresivními prostředky poškodila mysl všech již kouzlem zasažených?
- Jeden z členů družiny pátrá po starobylém artefaktu, který patřil jeho předkům a měl pro jeho rodinu velký význam, než ho svého času zabavila Církev. Podle posledních informací je artefakt nyní v Kalusu v držení potomků Juliána Corrého, proslaveného „evakuací“ velké církevní pokladny při revoluci v Xeranu. Družina je proto vyslána do



Kalusu, aby artefakt od Corréových získala. Ti se ho samozřejmě nebudou chtít jen tak vzdát – pokusí se družina smlouvat, nebo se uchýlí k intrikám či násilí?

- Družina do Kalusu pronásleduje významného nepřítele. Netuší ale, jak mocné zde má on spojení...

JAK POUŽÍVAT NAŠE NÁMĚTY

Následují nápady na konkrétní cizí postavy, události a dobrodružství. Přinášíme jako ukázkou náměty pro:

- družinu ve službách městské gardy,
- družinu sympatizující s Truchlícími,
- družinu ve službách zlodějského cechu Černé tlapy.

Družinu zapojte do zápletek primárně něčím osobním, variantu „družina bude někým pověřena splnit určitý úkol“ používejte až jako poslední možnost. Za splnění úkoly by měla družina získat něco, co ji posune někam dál, i když základní zápleтка byla „zažehňte problém“.

Na konci oddílu o Kalusu najdete univerzální zápletky, další cizí postavy a náhodné tabulky s inspiračními střípky a malými příběhovými háčky. Náměty zde uvedené záměrně nejsou pospojovány do jedné souvislé kampaně.

Pokud jste hráč a nechcete si kazit překvapení z dějových zvrátů, zvažte, zdali nepřeskočíte rovnou na stranu 135.

Vysoká hra

Nejprve uvedeme pár stěžejních cizích postav, které se mohou prolínat dějem více zde nastíněných dobrodružství.

KALIMA RIAGEL

„Pojďme ty podrobnosti našeho kontraktu probrat nad prvotřídním vínem z Lagdory. Vaší kočce jistě udělám radost miskou skvělého zemonitovými krystaly profiltrovaného mléka. Koneckonců, i vy byste

jej měl alespoň jednou v životě ochutnat, je opravdu čarovně lahodné.“

Elfka Kalima je významnou členkou Felixova řádu a vůdkyní jeho umírněného křídla. Většinou je to ona, kdo urovnává spory a hlásá toleranci mezi náboženstvími a rasami. Je také zodpovědná za technickou stránku rituálu, kterým Řád proměňuje odsouzence v krysáky.

Jen málo lidí však ví, jak Kalima přišla ke své moci: v mládí podnikla cestu do jižního Thurenu, kde se skrz mocný rituál přírodní magie stala kočkodlakem. Teď se může kdykoli proměnit do podoby inteligentní kočky, čehož hojně využívá. Její alter ego, černá kočka Misastra, nemá nejmenší skrupule angažovat se v politice koččích společenství. Zároveň Kalima řídí malou skupinu mocných druidů – kočkodlaků, většinou elfů či Thurenců, kteří pro ni provádějí důmyslnou špionáž. Často se ukazuje s bílým kocourem zvaným Zentoder, je to však také kočkodlak, její mladý milenec Olwen, pro kterého má velkou slabost.

Kalima je vždy perfektně nalíčená, noblesně oblečená žena, které táhne na čtyřicítka. Vyzařuje z ní vysoká inteligence a mnoho kaluských dívek i žen ji považuje za svůj vzor. Miluje dobré jídlo a pití, ráda si užívá výsad a luxus. Vyjednávání a obchody proto s oblibou spojuje s večerí či alespoň posezením, a to, i když jedná s někým vysloveně nepřátelským. Čas strávený v koččích podobě se však začíná podepisovat na jejím myšlení. Svou mluvu prokládá hláskami a metaforami souvisejícími s životem koček a někteří lidé ji dokonce viděli olizovat si ruce.

Kalima si odmítá připustit, že by své tajné aktivity prováděla kvůli osobnímu prospěchu. Vše si zdůvodňuje tak, že Sedm pravidel je nutných pro stabilitu města, ale občas je potřeba je porušit, aby Felixův řád nebyl smeten nepřáteli.

GILIELMO DE NAGORA

„Odvedte ty šlapky pryč a vzkazte madam Riagel, zdvořile, ale zřetelně a jasně, že já, ani nikdo z mého doprovodu se nebude pelešit s Kalusankami.



Svedte to na národní hrdost, víru, přísahu nebo nevím co. Dokud nebudu mít jistotu, že naše vytrénovaná mysl ustojí místní psychické mágy, nikdy z vás si tu nesmí pustit k tělu žádnou ženskou, ani kdyby vypadala jako svatá Zuzén.“

Čerstvě jmenovaný dakijský velvyslanec v Kalusu je muž bezmezně oddaný zájmům Dakijského impéria... a zároveň je to půlčik. Jakkoli to může znít šíleně, Gillelmo (původním jménem Elkagut Zetberdi) se vypracoval do nejvyšších kruhů dakijské politiky právě díky svému původu: Impérium ho rádo dává za příklad člověka, v němž silný zápal pro víru a zájmy Dakie dokáže přebít vše ostatní.

Gillelmoovo poslání v Kalusu není nic menšího než příprava půdy pro zabránění města Dakii. S sebou si přivezl skupinu mocných bojovníků a mágů uctívajících Nebeského ducha a jedním z prvních jeho úkolů je najít alternativy ke *sponě* s kočkou, které by jeho lidem zlepšily magické i jiné dovednosti – a zároveň tím demonstrovat, že se lidé v Kalusu bez Ezil a její moci obejdou. Za těchto okolností ho zaujaly pokusy s vylepšenými familiáry, které začal praktikovat mág Felixova řádu Myghal U'Ren, a Gillelmo zvažuje, jak ho využít.

Čtyřicátník Gillelmo umí budit respekt i přes svoji výšku a původ. Husté černé vlasy a mohutné obočí mu dodávají nesmířitelný a tvrdý výraz. Nosí dokonale padnoucí oděv, je ověšený magickými předměty a vybavený šavlí. Svě poslání bere nesmírně vážně a hodlá pro jeho úspěch použít jakékoli prostředky. Chce se zapsat do kronik jako ten, kdo naplnil dávný dakijský sen – ovládnutí Kalusu. Zároveň věří, že pokud svoji misi dokončí, Nebeský duch odpustí jeho rodině i jemu samému hříchy. Ne, že by jich měli málo.

JOLEE WHITFIELD

„Ten barák zatím nehlídá dost stráží. Běžte to tam pořádně poničit. Co si nakradete, to si nechte. Odměnu vám vyplatím podle toho, jak moc bude velvyslanec ráno řvát!“

Legendární námořnice a korzárka thurenského původu vybuodovala od píky velkou a mocnou lodní společnost s hlavní základnou v Kalusu. Teprve před pár lety pověsila na hřebík účast na dobrodružných plavbách, a to jí je přes šedesát. Nyní řídí Královskou lodní společnost z nedobytného komplexu budov v přístavní čtvrti. Vydatně jí k tomu pomáhá jejich šest dětí, osmnáct vnoučat a silná komunita lidí thurenské krve.

Jolee ve skutečnosti pirátských aktivit nikdy nezanechala. Kromě oficiální flotily udržuje také arzenál korzářských lodí, které vysílá loupit a škodit zejména ve vodách Dakijců. A aniž by to tušila, Dakijci toho využili pro své plány. Protože ovládnutí Kalusu je nesmírně náročná operace, potřebovalo tu Dakijské impérium vybudovat základnu – velvyslanectví – které by se zároveň zaobíralo spoustou podružných věcí, které by měly mít za cíl čmouchaly z Felixova řádu zmást. A právě kvůli tomu nastrčilo Jolee pod nos loď plnou dakijských artefaktů, kterou ona dle očekávání s pomocí své „neoznačené“ flotily ukradla. Následně Dakie začala na Kalus tlačit, že chce artefakty zpět, ale Felixův řád si nechtěl pohněvat někoho, s kým má uzavřen kontrakt, a za bývalou korzárku se postavil. Dakie naoko hrozila válkou, aby se vzápětí nechala ukonejšit „kompenzací“ v podobě povolení dakijského velvyslanectví v Kalusu.

Jolee je potetovaná a zjizvená matrona, již pokročilý věk neubral na hrozivosti a prohnatosti. Je to žena, která je velmi tvrdá a zároveň nesmírně hrdá na svůj thurenský původ. Ačkoli většinou jedná bez jakýchkoli skrupulí, v záležitosti thurenského patriotismu a nenávisti k Dakii by se nikdy dobrovolně nezaprodala.

MYGHAL U'REN

„Vím, že jste slušní lidé a záleží vám na budoucnosti Kalusu. Ted' máte šanci to dokázat činy. Jděte dát panu Knotovi pořádnou lekci, ať přestane obhlupovat lidi těmi svými modlitbami.“

Mág surtského původu Myghal U'Ren, člen Felixova řádu, je rok od roku populárnější –



k nelibosti mnohých. Uvnitř Řádu reprezentuje radikální křídlo, které by nejradši zrušilo Sedm pravidel, vyhnalo všechny potenciální „komplice Církve“ a zavedlo vládu tvrdé ruky.

Dlouhodobě oblíbeným cílem Myghalovy agrese je dakijská komunita. Tu při veřejných slyšeních a proslovech rád obviňuje ze všeho možného. Jednou se dokonce vytasil s argumentem, že Dakijci kradou na noc slunce, aby z něj mohli vysávat magickou energii. A ačkoliv to podal jako nadsázku, nemálo prostých lidí to vzalo vážně. Zřízení dakijského velvyslanectví se mu hodí do karet, protože díky takové instituci se problémy mohou vystupňovat. Velvyslanectví bude jistě intrikařit a škodit městu, a když se to provalí a dobře podá, mohlo by to všechny Dakijce, co v Kalusu žijí, spláchnout zpátky do vln.

Myghal je třicátník s tmavší pleť, jakou mají praví Surtové. On je však Surtou jen ze čtvrtiny a pleť si ztmavuje pomocí magie, aby jej surtská komunita brala za plnohodnotného člena. Na obyčejné Kalusany působí jako obávaný predátor, což umocňuje velký stříbrný kruh v nose a na mága dosti robustní postava. Je výborným řečníkem, i když ho pilování proslovů stojí veškerý volný čas.

Pod Myghalovým vedením se nedávno zformovala domobrana říkající si Druhá hradba. Ta se specializuje na „odhalování“ kolaborantů s Dakii a údajně stále existující Církví Nebeského ducha a na likvidaci Truchlících. Myghal tuto radikální skupinu financuje prostřednictvím svých kontaktů v podsvětí, nicméně jeho mecenáši jsou poslední dobou čím dál nervóznější, že stále neprevzal moc nad Felixovým řádem.

Myghal, na rozdíl od většiny členů Felixova řádu, není ve *spone* s žádnou kočkou. Jeho magie se specializuje na tvorbu malých kouzelnických přítelíčků, jako jsou impové či mefiti. Prezentuje je jako mnohem spolehlivější společníky než kočky. Nedávno přišel s tvrzením, že dokáže zařídít mezi sebou a svým impem pouto tak silné, že se svými účinky vyrovná *spone*. Těm čarodějům, kteří se zřeknou blízkých pout s kočkami,

začal nabízet, že jim také vytvoří „vylepšeného“ kouzelného společníka.

Městská garda: Kousnout ruku, která krmí

Postavení kaluské městské gardy je velmi zvláštní. Felixův řád ji financuje a provozuje, ale zároveň se jí bojí. Protože kdo má lepší předpoklady, aby nadvládu společenstva mágů svrhl, než armáda? Mezi strážníky i zvláštními agenty gardy je mnoho lidí, kteří nekouzlí vůbec, nebo se magii věnují s důrazem na každodenní uplatnění. Felixův řád je oproti tomu složený hlavně z potentátů, kteří jsou většinu času zavření v univerzitní čtvrti, konají tam „velké věci“ a o životě Kalusanů toho moc nevědí.

Felixův řád se na jednu stranu snaží, aby ve vedení gardy byli schopní lidé, protože jinak by město neprosperovalo. Zároveň by ale šéfové gardy neměli být příliš mocní: měli by mít nějaké problémy, které jim zabrání přerůst své mecenáše. Pokud nebude zbytí, bude Řád takové problémy sám vytvářet. Budou se vaši hrdinové chtít s něčím takovým smířit?

RIVALD CORRÉ

„Očekávám, že se za mnou vrátíte, až budete mít jasné důkazy. Ne, že mě budete otravovat s každou prkotinou. Dokažte, že nejste další usmrkanci, které budu muset vodit za ručičku!“

Pokud slyšíte lidi v Kalusu nadávat na Felixův řád, obvykle si chladí žáhu právě na Rivaldovi Corrém, šéfovi kaluských gardistů. Prý se dostal k funkci vydíráním a protekcí, a je zkorumpovaný až na půdu, a to je jen zlomek věcí, které o něm od Kalusanů uslyšíte. Ani jeho rod, byť bohatý a starobylý, nemá dobrou pověst: Rivaldův děd Julien odešel do ciziny udělat kariéru v nejvyšších kruzích Církve Nebeského ducha. Rodu bylo jakž takž odpuštěno jen díky tomu, že po pádu Církve se Julien do Kalusu



kajícím navrátil a přivezl s sebou mocné církevní artefakty, z nichž část věnoval městu.

Pravdou je, že velet kaluským strážníkům je spíše za trest, protože politici z Felixova řádu na provoz městské gardy neposkytují dostatek prostředků. Našli by je, kdyby ukročili z luxusu a bezpečí univerzitní čtvrti, ale to se jim nechce. Takže do nevděčné funkce nastrčili Rivalda. Předtím mu ale neopomněli naznačit, že vzhledem k pověsti rodiny je to jediná šance, jak může sobě a svým příbuzným pomoci jejich vratké společenské postavení udržet.

Rivald se ve skutečnosti snaží, co může, i když mu ze všech stran házejí klacky pod nohy. Svodům korupce přesto odolává, naopak několikrát použil zdroje své rodiny k řešení problémů města. Výsledkem je, že za těch pár let, co gardu vede, stoupla zločinnost v Kalusu jen mírně, i když mu Felixův řád postupně seškrtal rozpočet na čtvrtinu. Většina Kalusanů to ale neocení, protože mu nevěří a myslí si, že si ty peníze ulívá někde stranou pro sebe.

Rivald má něco málo pod třicet let. Od pohledu působí jako chlapík, který je zvyklý rány rozdávat i přijímat. Má nazelenalé oční bělmo, což je důsledek nadměrné konzumace dryáků proti únavě. Jeho magie specializovaná na ochranná kouzla vychází z víry v Nebesa. Taky se umí dobře ohánět kouzelnou palicí, kterou kdysi nosila legendární církevní paladinka Renesmee Dellamy. Doprovází ho kocour jménem Marutas, jehož hladká srst jako by byla ze zrcadla.

Rivald nikdy nebyl dobrý diplomat a vzhledem k okolnostem dospěl k závěru, že nemá smysl plýtvat energií na to, snažit se lidem zalíbit. Proto říká, co si myslí. Nebývají to hezké věci, a to lidi rozčiluje ještě víc. Není součástí žádných tajných skupin, a i když Nebeského ducha skutečně uctívá, protože v tom byl vychován, nemá potřebu nadřazovat svoji víru nad jiné. To, že používá zdroje, které jeho předci rozkradli z hroutící se Církve, si ospravedlňuje tím, že bez nich by to všechno už nejspíš nezvládl. Občas má chuť se všemu vzepřít a pře-

stat ze sebe dělat fackovacího panáka, ale neví, kde začít, aby tím všechno ještě nezhoršil.

MELIORA ĚDE

„Z lázni pryč Ilutar odcházel, když už zavíraly. Správkyně potvrdila, že ho musela vyházovat z bazénu. Pak šel podle svých slov rovnou do kanceláře, kterou má přes ulici, a hned tam na něj čekal první klient. Pan Duryn. Ten si však neovzpomíná, že by měl Ilutar mokré vlasy. Je to chabá stopa, ale přece jen? Pomůžete mi to prověřit, prosím? Vy tu práci, na rozdíl od jiných, berete aspoň trochu vážně...“

Mladička kouzelnice Meliora je chloubou kaluského vzdělávacího systému. S magickou máterií zvládá pracovat tak zručně jako jen málokdo z její generace. Felixův řád ji rád ukazoval na všemožných přehlídkách a zobrazoval na plakátech, které v jiných zemích lákaly k zápisu do studia na Kaluské magické univerzitě.

Meliora vděčí za své výjimečné schopnosti mimo jiné kočce Guenneret se zlatou srstí, s níž má mnoho let *sponu*. Tato kočka je však nesnesitelná tyranka a Meliora v sobě dlouho hledala sílu odpojit se od ní, ale bála se msty. Nakonec se rozhodla, že nejschůdnější bude přejít po ukončení studia k městské gardě, protože na pochůzkování po centru města není líná a snobská Guenneret vůbec stavěná. Meliora doufala, že kočku její nová práce znechutí a odejde sama.

Meliořini nadřizení se však zatím příliš nemají k tomu, aby křehké a sečtělé děvče pouštěli do nebezpečných akcí. Jakožto městská celebrita je Meliora bedlivě sledována a pokud by se jí něco stalo, pověst gardy by dostala další šrám. Proto dali Melioře rovnou vyšší hodnost a posadili ji do kanceláře. S tím se ona však nehodlá smířit, a tak bude vymýšlet všechno možné, aby se dostala do akce, a pokud možno se elegantně zbavila Guenneret.

Meliora je dívka na prahu dospělosti, má dlouhé blond vlasy s několika pruhy obarvenými na modro, jinak se příliš nelíčí a neparádí.



Dříve byla zvyklá žít v zaběhnutých kolejích, a toto nutkání ji neopouští ani teď. Sama si během studií zkonstruovala unikátní magický předmět: miniaturní ukazatel času, který se dá nosit na zápěstí.

KORVAL MLČÍCÍ

„Nic lepšího, než urvanou ruku mutanta jste od-tamtud nepřinesli? No, zkusíme to aspoň s ní. Budete mi ji držet s napnutými prsty... a taky budete držet huby. Až vás to ocákne, půjdete se hned umýt, jinak už to ze sebe nesundáte. Jasně? No co se tak ksichtíte?“

Korval Mlčící je elitním vykonavatelem spravedlnosti pro Felixův řád. Byl městské gardě přidělen jako spolupracovník příkazem seshora s odůvodněním, že garda potřebuje někoho, kdo se vyzná v magii Chaosu. Rivald nemá z Korvalovy přítomnosti radost, ale je mu jasné, že kdyby jeho služby odmítl využívat, jen by si řekl o nařčení, že to dělá z náboženských důvodů. Řád by mu stejně poslal někoho jiného, nejspíš ještě horšího.

Korval je třicátník, kterému chybí různé části těla: prst, ucho a hlavně jazyk. Vše mu bylo uříznuto za to, že dřív koketoval s extrémní a zakázanou magií. Pak se však kdoví proč a kdoví za jakých okolností stal spolupracovníkem Felixova řádu. Svá umění teď využívá ve službách těch, kteří jej za ně v minulosti potrestali.

Korval mluví ústy svého familiára, havrana, kterému říká Vřískot. Navenek působí jako zahojklý člověk, skrývající mnohá temná tajemství. Ve skutečnosti chce jen dělat dobře svou práci stejně jako Rivald. Mají však někdy rozdílné názory na to, jaké metody jsou správné, proto si nedůvěřují a navzájem se podezírají ze všeho možného.

Jedno zásadní tajemství však Korval přechovává. Schopnost mluvit skrz familiára totiž získal tak, že se jako testovací subjekt přihlásil Myghalovi U'Renovi do jeho výzkumu „lepších pout“ s familiáry. Protože Myghalovy pokusy byly tehdy ještě v plenkách, pouto se sice posíli-

lo a Korvalovi se tak navrátila schopnost mluvit, zároveň se však jeho mysl částečně přemístila do havrana. Pokud by v tuto chvíli Korval o familiára přišel, kdoví, v jakém duševním stavu by skončil. Pták je však již poměrně starý a do pár let skoná přirozenou smrtí...

Myghal před nedávnem začal mezi mágy nabízet své vylepšené pouto s familiáry. Korval ho však díky oné spolupráci má poměrně prokouknutého a tuší, že jisté vedlejší účinky nebudou úplně odbourány. Nejspíš jsou jen líp zamaskovány a problém nastane až když familiár uhynie? Nebo je to ještě horší a Myghal chce pak mágy s rozdělenou duší ovládat? Korval je teď rozpolcený v tom, co s tím má dělat. Na jednu stranu by bylo správné získat pevné důkazy, že Myghal lidi balamutí, a zarazit mu to. Na druhou stranu, jestli může někdo Korvalovi pomoci opravit jeho pouto s havranem a zachránit mu duši, pak je to nejspíš právě Myghal. To platí ale jen za předpokladu, že by se mu povedlo své výzkumy nějak vylepšit. Korval zvažuje, co podniknout a s kým se případně spojit.

DALŠÍ POSTAVY

Seržant Runík Kousavý: Půlčík, díky troše orčí krve má kly. Chytrý, se skvělými kontakty v kaluském podsvětí. Je naprosto loajální městu, které bere jako svou zem. Má pod sebou partu pěti půlčíků, jednoho orka a jednoho trpaslíka. Jsou to jedni z nejostřejších hochů ve městě a svým přístupem balancují na hranici zákona.

Chodovist, „Strážník Chaos“: Mutant s tvrdými šupinami na různých místech těla. Bere službu u gardy tak trochu jako adrenalinovou zábavu. Rád hecuje ostatní, aby nebyli zbabělci a následovali ho do nebezpečných situací, a uzavírá sázky na to, kdo zarazí nějaký zločin jako první. Miluje morbidní humor.

Ratana: Mladá strážnice, nakrátko stříženě vlny, zamýšlený výraz. Měkké srdce, přivírá oči nad drobnými prohřešky chudiny. Je zároveň členkou Felixova řádu a uznávaná čarodějka i šermířka. Snaží se dostat svého manžela ze závislosti na drogách.



Halke: Svalnatá starší trpaslice ošlehaná větrem a sluncem. Zastupuje kaluskou gardu mimo hradby města na okolních polích, cestách, osadách a izolovaných laboratořích čarodějů. Silně pesimistická, často si stěžuje na všechno možné a straší lidi řečmi o tom, že svět spěje k neštěstí.

DRUŽINA VE SLUŽBÁCH MĚSTSKÉ GARDY

Družina může sloužit gardě jako skupina uniformovaných strážníků nebo jako zvláštní agenti či spolupracovníci. Jejich přesné postavení upravte dle potřeb vaší kampaně. Doporučujeme to vymyslet tak, aby družina měla velkou autonomii v rozhodování a sama musela řešit i komplikovaná morální dilemata. Pokud bude mít možnost přenášet palčivá rozhodnutí na svého nadřízeného, přijdou hráči o část zábavy.

Vedení městské gardy sídlí v domě či spíše pevnosti v centru města, která byla dříve hlavním klášterem kaluských uctívačů Nebeského ducha. Rivald sem přestěhoval velitelství kvůli rozpočtovým škrtnutím z domu mnohem honosnějšího a také náročnějšího na provoz, a pravdou je, že klášter je paradoxně zabezpečen bytelněji než bývalé sídlo. Zřejmě vzhledem k tomu, jak byli uctívači Nebeského ducha ve městě nenáviděni. Rivald se teď navíc může spolehnout na asistenci mnichů, kteří klášter stále obývají (i když po epidemii jsou jejich řady velmi prořídle) a k rodu Corré chovají respekt, proto ochotně a levně vypomáhají s chodem velitelství.

Kampaň ve službách gardy se může točit například kolem záchrany města před zabráním Dakii, protože velvyslanec je pouze předvoj a imperátor jen čeká na signál k vyslání flotily. Nebo kolem pokusu zajistit náboženský, ideologický a etnický smír, aby Kalus už nebyl takový sud se střelným prachem. Nebo kolem snahy dopadnout nesmírně nebezpečného zločince či zločineckou skupinu. Podaří se družině konečně zařídít městské gardě spravedlivé uznání lidu a rozbít onen status quo, v němž musí být garda

nenáviděna, aby jí Felixův řád nechal dělat svoji práci? Možná, že to dokonce skončí svržením Felixova řádu... Do toho přidejte například rozbroje s Truchlícími, nebo vnitřní problémy v rámci gardy, kde mezi řadovými strážníky bují korupce.

VSTUP DO SLUŽEB MĚSTSKÉ GARDY

- Družina způsobí průšvih, který může odčinit službou pro městskou gardu.
- Osoba blízká některému členu družiny je Felixovým řádem proměněna v krysáka. Sama nemá sílu konat záslužné činy pro město, které by jí pomohly vrátit zpět lidskou podobu, tak požádá družinu o pomoc.
- Někdo z členů družiny je vyznavačem velmi exotické věrouky nebo příslušníkem silně exotické rasy či nositelem anomálie (mutace, lykantropie...). Kalima Riagel chce demonstrovat, jak je město tolerantní a otevřené všem (Možná aby zahladila nedávný skandál?), proto nabídne družině zázemí a dostane ji do městské gardy. Strážníkům nemusejí noví kolegové vonět, zvláště když mají sešora nařizeno se o ně dobře starat.
- Někdo z členů družiny či osoba jim blízká se stane terčem agrese Druhé hradby. Rivald Corré ji zachrání a časem pak požádá o protislužbu, když se mu nakupí problémy, na které garda už nestačí.

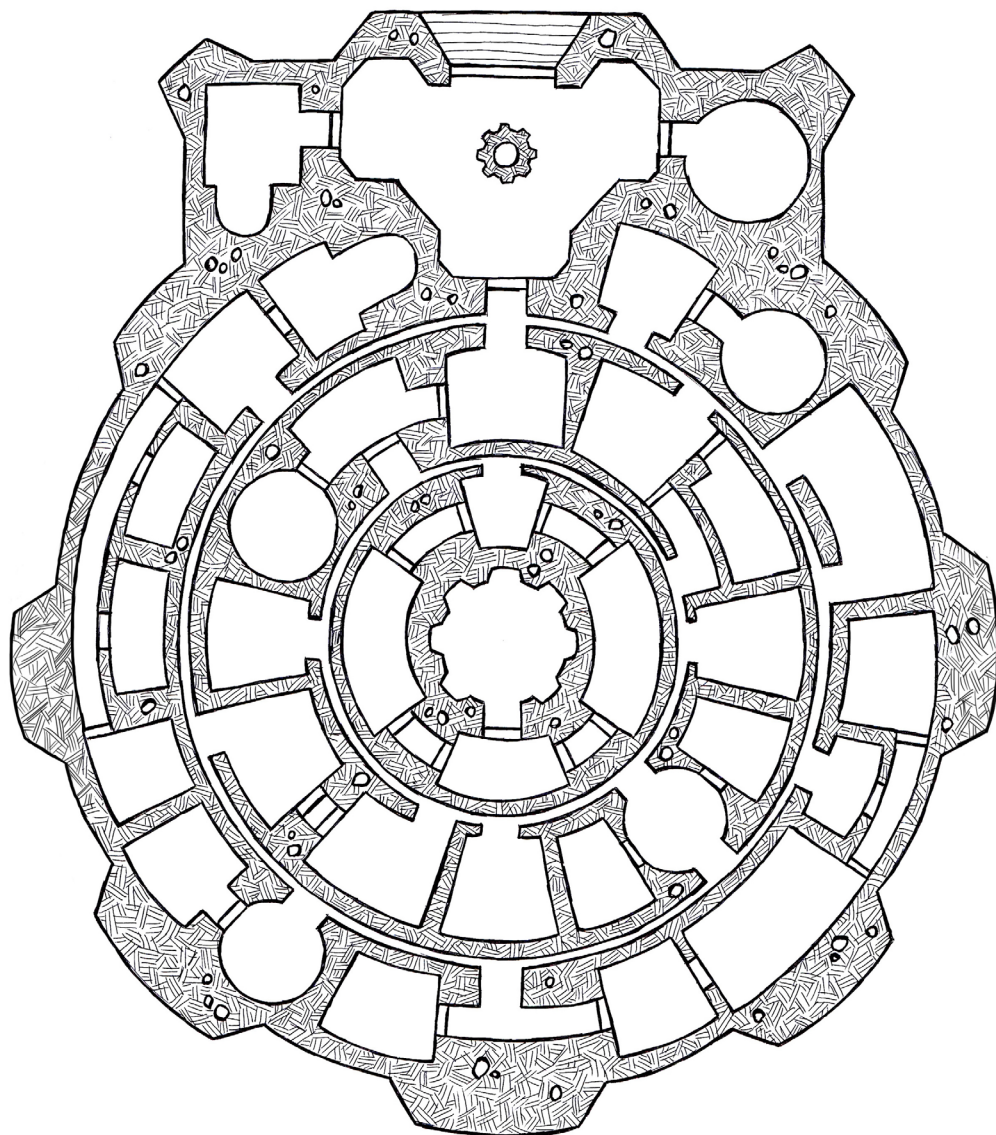
ZÁPLETKY A HÁČKY VE SLUŽBÁCH MĚSTSKÉ GARDY

Zatýkač na houby

Vlhkými sklepeními Podkalusu se šíří zvláštní agresivní houby medúzovky. Snahy na jejich vyhubení se zatím setkávají s nezdarem. Mezi gardou se šušká, že houbám musí někdo pomáhat. Za tímto účelem je družina vyslána na průzkum Lesa ozvěň, který leží na okraji kaskád Aruffy, pořád ale ještě uvnitř území s magickými anomáliemi. Les slouží vyznavačům přírodní magie a mají v něm být vstupy do přírodních



CHRÁM OZUBENÉHO KOLA





jeskyní se zvláštními druhy hub, včetně oněch medúzovek.

Úkolem družiny bude dostat se k medúzovkám v jejich přirozeném prostředí, pozorovat je a zjistit, čím je zajištěno, že se nepřemnoží. Pokud pozorování nepomůže, budou se muset doptat obyvatel lesa. Les sice patří pod Kalus a Felixův řád tu oficiálně vládne, ve skutečnosti však místní Řád v přílišné lásce nemají, a tak družina bude muset postupovat velmi obezřetně.

Během výpravy do lesa a jeskyní pod ním může družina přijít na následující: jeskyně vedou pod aruffskými kaskádami až do Podkalusu a houby se šíří do města díky magii skupiny Truchlících. Pokud budou mít jejich spojenci v lesní komunitě pocit, že družina ví příliš mnoho, pokusí se ji odstranit. Družině pak nejspíš nezbyde než pokusit se z pasti uniknout právě oním alternativním východem v Podkalusu. Ten však může být silně zamořený houbami a kdoví čím ještě.

Darovanému koni...

Tajemná, bohatá mutantka Dania Blakk se nedávno přistěhovala do Kalusu a nabízí podporu městské gardě v podobě tučné finanční injekce. Chce za to pouze, aby mohla svůj sejf (jehož obsah neprozradí) uschovat přímo v sídle velitelství gardy. Darovanému koni by se na zuby hledět nemělo, leč Rivald už je silně nedůvěřivý ke všemu a ke všem, tak poprosí družinu, aby dámu (případně její sejf) nenápadně prověřila.

Daniin sejf je ve skutečnosti magická bytost, která umí „ožít“ a pak utíkat a požírat jiná zavazadla. Pokud se na to včas nepřijde, v určitý moment sejf uteče ze strážnice a Dania bude chtít od gardy kompenzaci za to, že ho neuhlídali, a slíbené peníze gardě odmítne poskytnout. Tato bezskrupulózní žena má v plánu založit v Kalusu bezpečnostní agenturu složenou z vlastních lidí, většinou mutantů, kteří také dorazili do Kalusu, ale zatím se k příslušnosti k Danii veřejně nehlásí. Za tímto účelem chce Dania poškodit pověst a příjmy gardy. Dokáže družina její ambiciózní plány překazit?

Máme holé ruce

Došlo k masakru skupiny mladých buřičů. Prý to byly jen naivní děti a celý zákrok byl silně nepřiměřený. Kalusané se bouří, městská garda je obviňována a Truchlící chystají odplatu. Rivald k něčemu takovému žádný rozkaz nedal, a tak pověří družinu, aby mu pomohla zabránit eskalaci konfliktu. Družina má za úkol vyšetřit, co se vlastně stalo.

Nejprve bude potřeba zjistit, který z městských gardistů toto natropil. Družina by se měla dopracovat k informaci, že žádný – ve skutečnosti za to může Druhá hradba, která tam naběhla v přestrojení za městské strážce. Důkazy pro to by se daly najít například objevením brlohu, v němž má Druhá hradba uskladněné falešné uniformy. Nebo sebráním a zmáčknutím některého z jejich členů. Vůdci Druhé hradby se budou snažit umlčet své řadové členy, kteří by mohli něco ožehavého prozradit. Při tom ale mohou dělat chyby.

Tím ale práce nekončí, nyní bude potřeba přesvědčit Kalusany i Truchlící, že městská garda za to opravdu nemůže. Nicméně i tak ji budou Truchlící obviňovat z laxnosti a neschopnosti a družina bude muset dokázat, že gardě opravdu jde o dobro města. Pokud se bude pokoušet v tom dál vrtat, může dokonce odhalit, že Druhá hradba byla instruována někým shora, i když Myghal U'Ren od toho samozřejmě dává ruce pryč. I kdyby se však důkazy našly, bude Felixův řád mít zájem na tom, aby vyšly na světlo?

Alternativa: Vše je ještě složitější, děti i Druhou hradbu vyprovokoval krysák přezdívaný Pastička, který chce přimět Truchlící neuvážně se odkrýt při odvetné akci, aby mohl někoho významného z nich polapit a pak si od Felixova řádu nechat za zásluhy navrátit lidskou podobu.

Jak vyčistit čističku

Univerzitní čtvrt má pod svými ulicemi vlastní magickou čističku vody, která filtruje odpady z magických experimentů. Po velké epidemii však už město nemá dost prostředků na udržování tohoto na provoz nesmírně drahého zařízení, a tak snížilo náklady na jeho údržbu. Tři dekády se obešly bez maléru, protože v čističce



se usídlili animavorové, kteří požírali magickou energii, a díky nim se ven nic nedostalo.

Teď je vše ale jinak. Animavorové se výrazně zvětšili a přísun potravy jim přestal stačit. Prokousali se stěnou, která odděluje centrum města od univerzitní čtvrti, a vylézají v centru města přímo ze severní skály nad i pod úrovní ulic. Družina bude povolána, aby to zastavila. Vybití animavorů, kteří vylezli ven, ale nestačí. Bude se muset vydat do katakomb pod univerzitní čtvrtí a vyčistit to tam kompletně. Kromě přerostlých červů živících se magií tam najde jiné anomálie vzešlé z dlouho neudržovaného a neopravovaného aparátu – proudy jedovaté vody, pochoduující plísňe, oživlá rezavá ozubená kola a trubky a další. Možná se při tom probourá i k něčemu zajímavému, například k ukrytým cennostem, do archivu někoho mocného nebo do sídla tajného společenství, kde vyslechne něco, co by neměla...

Po dokončení úkolu bude muset družina leccos vysvětlit Kalusanům, podat zprávu Felixovu řádu, objasnit mu, kdo za to ve skutečnosti může a vyjednat s ním peněžní výpomoc. Nejde jen o škody napáchané animavory, čistička by zasloužila kompletně vyměnit. Zalepit díry ve skále je však levnější varianta...

Pro nás žádný důvod k oslavě

Kaluská univerzita pořádá každoroční oslavy svého založení. Tři dny slavností jako vždy zakončí velký bál. Letos budou však výjimečné, neboť univerzita slaví kulaté jubileum a mezi hosty bude i velká výprava mocných, exotických mágů z daleké země. Mágové mají do Kalusu dorazit na oficiální pozvání univerzity. Použijte, co se vám hodí do kampaně: čarodějové znalí Prastaré magie z jižního Thurenu, Rasnové, povolávači draků z Agol Zaru, delegace z Iklitu atd. (Některé z těchto zemí jsou rozvedené v dalších kapitolách knihy.) Díky tomu, že jubilejní oslavy jsou naplánované v opravdu opulentním stylu, rozhodl Felixův řád o tom, že budou výjimečně probíhat mezi univerzitní čtvrtí a centrem města. Řád si je dobře vědom rizik, která s sebou tak velké slavnosti nesou,

a pokud se během nich má něco semlít, tak ať k tomu radši dojde v centru Kalusu a je z toho problém Rivalda Corrého a jeho gardy.

Městská garda (a v rámci ní i družina) je Řádem povolána k zabezpečení oné akce. Na průběh slavností bude dohlížet společně s gardou univerzitní, ta nicméně dostala na starost méně problematické části oslav. Rivald moc dobře ví, o co tady jde, a už toho má plné zuby. Hlavním úkolem družiny bude dohlédnout, aby se při akci nestal nějaký průšvih. Je také možné, že nastalou situaci dokáže využít k tomu, aby získala či způsobila něco, co gardě pomůže zlepšit si postavení. Například by tu mohlo dojít k zpochybnění Myghalových experimentů s familiáry či přímo odhalení nějakých jeho nekalých praktik?

Nápady na komplikace a oživení děje:

- Truchlíci chtějí akci krvavě sabotovat,
- zlodějské skupiny chtějí okrást mocnou delegaci,
- na oslavách má být představen nový přírůstek do městské zoo, nějaký v tajnosti držený, vzácný tvor,
- Jolee Whitfield chce podnítit dav opilých Kalusanů k útoku na dakijské velvyslanectví,
- druidi od Stromu míru plánují „mírumilovný“ pochod městem, nechtějí mít nic společného s radikálními Truchlíci, lidé je však házejí do jednoho pytle, a tak průvod nejspíš mírumilovně neskončí,
- část kaluské smetánky využije oslavu k tomu, že začne městskou gardu (případně rodinu Corré nebo přímo konkrétní členy družiny, pokud to dává smysl) obviňovat z různých zhůvěřilostí a bude to překračovat únosnou mez,
- Myghal U'Ren dostane od svých mecenášů nuž na krk, musí už něco zajímavého provést, a tak se pokusí například spojit s onou cizokrajnou delegací a přesvědčit ji ke spolupráci při „čistce“ mezi nejmocnějšími mágy Felixova řádu, nebo naopak se pokusí delegaci ublížit a svést to na jiné mágy z Řádu. Bude při tom nervózní a může se dopustit chyb.

DALŠÍ ZÁPLETKY VE SLUŽBÁCH MĚSTSKÉ GARDY

- Musíte vybírat daně pro Felixův řád. Je stanoveno množství peněz, jaké máte od obyvatel vybrat. Řád je v tomto dosti nelítostný, nezná výjimku, a vy zatím nemáte vybráno dost. Nezávislá skupina mágů zvaná Kloboučníci, která se živí výrobou očarovaného oblečení, a o jejíž peníze jste se vždy mohli opřít, letos oznámila ukončení své činnosti. Vy máte ale informaci, že pokračuje vesele dál...
- Myghal U'Ren před několika lety zinscenoval jmenování Rivalda Corrého šéfem kaluské gardy, protože doufal, že Rivaldovo mládí, příslušnost k nenáviděnému kultu a politická neobratnost jsou receptem na průšvih, a že pořádek ve městě se brzy zcela zhroutí a rozrušení Kalusané budou volat po spasiteli. To se tak úplně nezdařilo, proto Myghal občas tajně přilévá olej do ohně roznášením pomluv nebo přímo sabotováním práce gardy. Přijde družina na to, kdo přiživuje už beztak špatnou pověst jejího zaměstnavatele, a dokáže to zarazit?
- Dekadentní boháči ve městě pořádají zvrhlé závody. Překažte jim to, aniž byste přitom dostali gardu do ještě větších problémů.
- Meliora Ede se pustí na vlastní pěst do komplikovaného případu a ztratí se. Je potřeba ji najít.
- Meliora Ede odjede na pár týdnů pryč navštívit příbuzné, kteří žijí mimo území Kalusu. Její kočka Guenneret souhlasí s odjezdem Meliory pouze za podmínky, že jí městská garda na tu dobu zařídí náhradní „opečovatele“. Družina dostane na krk nesnesitelně rozmazlenou kočku. Těsně před odjezdem Meliora družině nenápadně naznačí, že pokud by po svém návratu už nemusela s Guenneret mít nic do činění, bude jedině ráda.
- Sochy na Dramatikově mostě se rozutekly a začaly útočit na lidi. Družina se nachází zrovna poblíž, a tak ji stráž mostu povolá na pomoc. Sochy jsou nabitě magickou energií

díky sabotážnímu rituálu Truchlících, ale do pár hodin to přejde a bude je možno vrátit zpět. Dokáže družina sochy ukáznit a současně zajistit, aby se při tom co nejméně poškodily? (Když se poškodí, budou všichni nadávat městské gardě, jak jinak.) Dalším úkolem bude vypátrat, že za tím vězí sabotér Sha'karn a jeho parta. Družina bude muset pátrat rychle, protože Truchlíci budou v rámci své propagandy šířit informace o tom, že sochy ožily proto, že magická síla Kalusu je už příliš nestabilní a městu škodí.

Truchlíci: Přinést oběti kvůli změně

Ti, kdo si přejí svrhnout Felixův řád a nastolit v Kalusu jiné společenské pořádky a odůvodňují to určitými ideály, si říkají Truchlíci. Zatím se toto hnutí zdá být vcelku jednotné, to se ale může rychle změnit. Za společným cílem se totiž skrývají různorodé pohnutky. V rámci Truchlících jsou dva hlavní proudy:

- Ti, kteří chtějí svrhnout Felixův řád, neboť jim vadí mocná magie, kterou Řád „ubližuje Matce Zemi“. Podle tohoto názoru vládnoucí vrstva Kalusu jde svými magickými experimenty již natolik proti přírodě, že se jí v tom musí zabránit.
- Ti, kterým vadí autoritativnost, zkaženost a korupce Řádu. Chtějí nastolit spravedlivější systém vlády, s vyšší formou účasti každého Kalusana.

A pak tu samozřejmě najdeme takové, kteří se za ideje Truchlících pouze schovávají a ve skutečnosti chtějí jen ovládnout město ze zcela sobeckých pohnutek nebo si libují v rozsévání zkázy.

MARSALA SOROK

„Alba Lesch napsala kdysi krásnou báseň o svobodě a vlastovkách. Zde máte její kopii. Až dostanete



Lunii z vězení, nechte to tam strážím na památku. Tím získáte nějaký čas. Minimálně den budou zaměstnaní hledáním někoho, kdo umí číst.“

Marsala Sorok, známá provokatérka, je ikonou Truchlících a nejbliže tomu, co by se dalo nazvat jejich vůdcem. Felixův řád jde už léta po krku dámě, která se netají tím, že by ráda v Kalusu nastolila vládu prostého lidu, který se bude o vše spravedlivě dělit a každý člen bude přispívat k blahu města podle svých možností.

Marsala byla vyhlášenou rebelkou už jako mladičká studentka magické univerzity. Prý měla na svědomí i legendární „záchvat“ tehdejšího rektora, který uprostřed veřejného novoročního proslovu začal kašlat zlatáky a přestalo to až v momentě, kdy přiznal, že si ulíval bokem nějaké peníze z univerzitního fondu. Dodnes se Marsala horlivě angažuje ve všemožných aktivitách jako svolávání demonstrací, šíření propagandy a drbů, sabotáže akcí městských strážníků a podobně.

Marsala věří svému poslání. Jako malá byla svědkem loupežné vraždy svých rodičů a laxnosti městských strážníků při následném vyšetřování. Je přesvědčena, že Felixův řád se o město nestará dobře, a proto nemá právo jeho lidem cokoli nařizovat a vymáhat od nich daně. Učení o navrácení člověka přírodě si interpretuje tak, že lidé jsou přirozeně dobří a solidární, pakliže je nekorumpuje hierarchická struktura a osobní vlastnictví.

Marsala zanedlouho oslaví pětadvacátiny, je vysoká a husté světle hnědé vlasy nosí střižené do ofiny. Mluví hodně a nahlas, ve svých proslovech i běžné řeči používá řadu metafor, bonmotů a narážek na literární díla a historické události. Její červenožlutá kočka, která si říká Sel, byla dříve Selenií z urozeného rodu Anasegistre, ale rebelovala proti zaběhnutému řádu společně s Marsalou.

Marsala nikdy nesundává zvláštní amulet ve tvaru vidličky, památku po rodičích. Ovládá elektrickou magii a když se opravdu rozčílí, stane se z ní chumel blesků. Pak se od ní klidte radši co nejdál.

Mnoho mužů se vedle Marsaly cítí méněcenně a ona sama má velký problém natrefit na někoho, u koho by mohla najít důvěru i lásku. Má to o to složitější, že když cítí silné emoce, začne v ní občas proudit elektrina. Kdo by se jí v takové chvíli dotýkal, dostal by ránu. Svou osamělost, která ji ve skutečnosti velmi trápí, před světem pečlivě skrývá.

GLINT RAUMANN

„U cecků svatý Zuzén, tys na sebe fakt navlík brnění od Trinácti? Co tak vejráš, spolek Trinácti, nic? No jo, mladá generace, církevnícky sekty už jí nic neříkaj. Kamaráde, věc se má tak, že seš v loži. Nesundáš to, pác máš sobecký myšlenky. Ne, nedělám si srandu. Budeš muset začít myslet na druhý a vůbec ne na sebe, a vono to za pár tejdnu sundat pude. Hele víš ty co, dej si jedno pivo na můj podnik, mně je tě fakt líto. Zkus v tom hledat pozitivova: až přijdeš na to, jak se v tom dá vysrat a vychcat, pak tu informaci můžeš prodat Hledačům. Tohle by docela lidi zajímalo...“

Trpaslík Glint je legendárním Hledačem pravdy, který však nedávno z řádu Hledačů odešel. Důvodem je, že při svých pátráních objevil informaci, že mocná bytost, která sídlí pod Kalusem, ať už se skutečně jmenuje Ezil nebo ne, má velké plány na převzetí moci ve městě a možná na celém světě. Údajně se snaží načerpat takovou magickou moc, aby mohla vylézt na povrch a Matka Země na ni nemohla mít žádný vliv. Za tímto účelem manipuluje lidskými čaroději, aby svými pokusy v Kalusu trhali tělo Matky Země, což se jinde na světě projevuje neštěstími a zvýšeným výskytem stvůr Chaosu. Situace se rok od roku zhoršuje a bude hůř, jak plány bytosti spějí k naplnění. Aspoň Glint tomu věří.

O informaci se nechtěl podělit s archivem v Sálu vědění, protože již nevěřil ani vlastnímu řádu, a tak se vzdal členství v něm. Přidal se k Truchlícím, protože ti jediní také vnímají kaluskou magii jako nebezpečnou pro svět. Ale Glint je znechucený tím, kolik je u Truchlících



fanatiků a vyznavačů teroru. On chce přitom jen zamezit tomu, aby „zlá“ bytost z útroby Kalusu nezpůsobila svou bezohledností zničení světa. Neví ale, s kým jiným by se mohl spojit a komu věřit. Rád by ale nějakého spojence našel.

Glint po odchodu od Hledačů koupil Dračí sluj, věhlasný hostinec, který se nachází v jedné z hlavních ulic v centru města. Podnik s interiérem vyvedeným do podoby kaverny plné pokladů je zároveň vyhlášenou základnou dobrodruhů, díky čemuž má Glint přístup k informacím a zajímavým lidem. Zde ho lze často najít, jak si povídá s dobrodruhy a ohromuje je úžasnými historkami ze života Hledače. Veselá a užvaněná nátura, která ho proslavila, je však v tuhle chvíli už jen póza, aby se nikdo příliš nepitval v tom, co se s ním děje. Ve skutečnosti mu barvitě vyprávění a oslavování života způsobuje velkou duševní bolest, když si uvědomuje, že vše brzy zanikne a on sám tomu nejspíš nedokáže zabránit.

Glint je čtyřicátník s nakrátko ostříhanými vlasy, což není pro trpaslíka typické. Pokud jeho tvář poznamenanou jizvami pozorujete dlouho a důkladně, můžete zahlédnout v jeho očích smutný pohled muže, který viděl a zažil příliš mnoho.

HOLKRUG

„Svět nám umírá před očima! Všude vidíme známky rozkladu, který požívá přírodu jako smrtelná nemoc. A až zemře příroda, zemřeme i my, sami uprostřed mrtvé, černé a spálené pustiny, kde nic neroste a jen dým se snáší nad krajinou. Jednou to musí přestat! A přestane to dnes a teď! Tuto noc učiníme přítrž nemoci, která nás pomalu zabíjí! Dnes v noci započneme revoluci! Za mnou!“

Mladý orčí mág Holkrug je ikonou radikálního křídla Truchlících. Pro jedny je budoucím spasitelem světa, pro druhé nebezpečným megalomanem. Holkrug je přesvědčený, že Kalus musí být srovnán se zemí, aby se do údolí Aruffy mohla vrátit příroda, a nerozpakuje se použít jakékoliv prostředky včetně násilí a teroru. Podle něj kdokoli, kdo si v Kalusu žije spořádaným životem a poslouchá autority, je

komplícem patologického zřízení, a je morálně ospravedlnitelné mu ublížit, pokud to poslouží zájmu vyšší věci.

Holkrug dokáže povolávat a ovládat zvířata. Poslední dobou si na to oblíbil leptáky, jejichž množení ve městě podporuje, a pak vypouští hejna těchto opeřenců na lidi, zejména na bohaté Kalusany a na městskou stráž. Rád by se naučil ovládat i kaluské kočky, ale ony jsou výjimečně psychicky odolné, což ho frustruje.

Holkrug má zelenou kůži, žíhanou tmavšími pruhy jako tygr. Pokud to počasí dovolí, chodí jen v bederní roušce a bos. Nebojí se jít do riskantních potyček s autoritami, rád ukazuje ostatním vyznavačům, jak nasazuje krk v první linii, i když na rozdíl od většiny spolubojovníků je sám chráněn mocnými přírodními kouzly. Jeho propagování otevřené sexuality a plivání na společenské normy imponuje některým studentům kaluské univerzity, kteří jej mají za svůj idol a tajně se radikalizují.

DALŠÍ POSTAVY

Minkas: Plešatý Minkas je věčně opilý, protože prý ví o městě věci, který by žádný smrtelník neměl vědět, a sám je chce zapomenout. Neustále něco mumlá, jak se potácí ulicí; občas hlouposti, občas radu nad zlato. Dřív býval zapálený Truchlící, dnes už na ně spíš kašle, a je otázkou, kdy vyrazí něco z jejich tajemství.

Quoradda: Zelený, humanoidní ještěř. Obtížně vyslovuje některé hlásky. Neví, odkud pochází, byl přivezen jako vejce na exotické obchodní lodi. Přestože jsou občas lidé k němu krutí kvůli jeho vzhledu, cítí, že Kalus je jediné místo, kde je doma. Infiltoval se proto do Truchlících a chce je zničit zevnitř.

Aimee Mramor: Usměvavá, pihovatá zrzka, napůl půlčice a napůl trpaslice. Bývala magistrem na univerzitě, ale skončila tam a přidala se k Truchlícím. Pořádá veřejná vystoupení, one-woman show s jemně satirickým humorem. Kdy to ale přežene a někdo si na ni došlápne?

Kathleen Hume: Nevysoká blondýna s nevinnou tváří, thurenského původu, kočkodlak.



Šedá eminence radikální buňky Truchlících. Snaží se otrávit vodu ve městě.

DRUŽINA VE SLUŽBÁCH TRUHLÍČÍCH

Družina nemusí nutně věřit ideálům Truchlících, aby s některými členy spolupracovala. Možná bude mít vlastní důvody, proč bojovat proti Felixovu řádu, a proto Truchlícími vezme zavděk jako spojenci, byť nejspíš dočasnými.

Hlavním sídlem Truchlících jsou bývalé lázně v jednom z vnitrobloků v centru města. Kdysi bývaly dost oblíbené, avšak kvůli vysokým nákladům na provoz magií poháněných vyhřívaných bazénů, vířivek a „divokých řek“ krátce po velké epidemii zchátraly, aby následně byly přebudovány na základnu hnutí odporu. Sněmy Truchlících probíhají v hlavním vypuštěném bazénu a na obranu před vetřelci byl posílen a přestavěn magický stroj chrlicí horkou páru.

Kampaň za Truchlící se může točit například kolem onoho nebezpečí údajně přicházejícího zpod Kalusu a konfrontace s ním – bude se družina snažit tajemnou sílu zastavit nebo naopak vyprovokovat k protiaksi? Nebo se kampaň může točit kolem snahy provést ve městě revoluci. Nebo kolem snahy vyšetřit, co způsobilo onen velký mor před třemi dekadami – ať už kvůli tomu, aby za to byl někdo pohnán k zodpovědnosti, nebo naopak, pokud byla nemoc magického původu, aby byla vytvořena další? Do toho přimíchejte například rozpory uvnitř hnutí, nebo konflikty s jinými skupinami, které taky škodí městu a rády svalují své akce na Truchlící.

SEZNÁMENÍ S TRUHLÍČÍMI

- Felixův řád brutálně zakročí proti domnělým či skutečným buřičům, při akci přijde k úhonně buď hráčská postava, nebo někdo spřátelený. Družina se možná bude chtít přidat k Truchlícím, aby se pomstila.
- Charismatický manipulátor přesvědčí družinu k práci „pro dobrou věc“.

- Družina je svědkem toho, jak se idealističtí Truchlící pokoušejí bojovat s bídou a útlakem, a je požádána o pomoc.
- Některý člen družiny může mít vazby na Společenstvo ticha jinde na Taurilu a je vyslán do Kalusu jako jeho tajný agent.
- Družina zachrání někoho z Truchlících před autoritami a za to jí bude nabídnuta spolupráce.
- Družina dostane od někoho úkol se mezi Truchlící infiltrovat, vynášet informace nebo přímo sabotovat činnost.

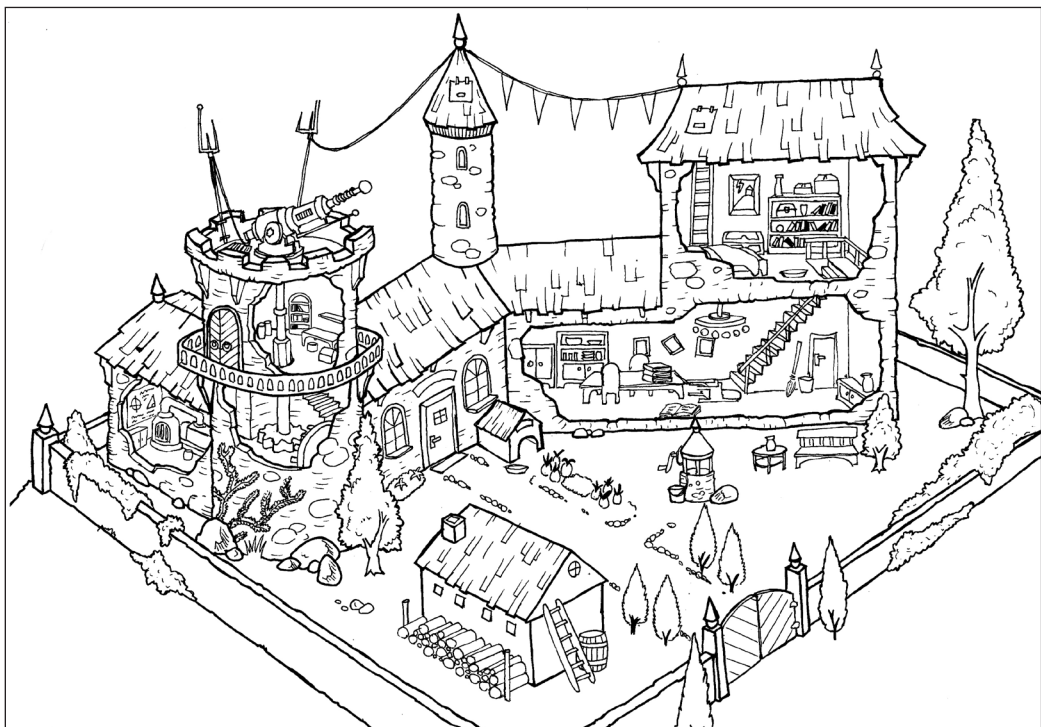
ZÁPLETKY A HÁČKY VE SLUŽBÁCH TRUHLÍČÍCH

O mrtvých kočkách jen v dobrém

Marsala už má plné zuby toho, jak se kočiči šlechta chová ke kočkám, které se vzbouřily proti jejím pravidlům. Poslední kapkou bylo, když její kočce Sel bylo upřeno právo být pohřbena na hlavním kočičím hřbitově. Marsala se chce urozeným kočkám pomstít tím, že vyšle své agenty na jejich slavný hřbitov a jeho tajemství a poklady prodá na černém trhu. Zůstane družina při oné akci pouze u loupeže cenností z inventáře hřbitova, nebo si troufne odnést i kosti pohřbených koček, které mají neskutečnou rituální hodnotu, jelikož jsou skrz naskrz prossené magií Kalusu?

Družina se bude při akci na hřbitově muset vypořádat s trpasličími strážci a pastmi, které tam jsou na vetřelce nastražené. Strážníci se dorozumívají pouze mňoukáním, mají prázdný výraz v očích a celkově se chovají zvláště; možná družina přijde na to, že to jsou kočky za trest proměněné svým společenstvem v lidi. Jedná se o mocné kouzlo, ne nepodobné tomu, jakým Felixův řád proměňuje lidi v krysáky. Dost možná, že družina dokáže přesvědčit proměněné strážce k revoltě...

Pokud bude družina na hřbitově provádět mocnou magii, může se z toho stát problém, protože místo je magicky propojené s čímsi silným a magie zde praktikovaná může mít nedo-



zírné následky. Magicky citliví jedinci by však měli vycítit, že v ovzduší je cítit obzvlášť silná a nepředvídatelná magie.

O červech a lidech

Truchlíci se dozví, že v magické univerzitě proběhl experiment, jehož výsledkem je inteligentní obří červ, který se umí provrtat i pevným a magicky chráněným povrchem, a že univerzita chce vyrábět další. Marsala se poradí s druidy a dospěje k závěru, že činnost tohoto červa způsobuje Matce Zemi bolest. Proto pověří agentku, zradikalizovanou studentku jménem Sirja, aby se k výzkumu nějak dostala a za každou cenu ho zastavila. Marsala žádá likvidaci nejen červa, ale i záznamů o výzkumu a případně i lidí, kteří na tom pracují.

Jenže Sirja je už měsíc nezvěstná. A tak je vyslána družina, aby se po ní podívala a její úkol případně dokončila. S infiltrací do univerzity pomůže Holkrug, který se tváří, že mu také záleží na úkolu a na Sirje. Ve skutečnosti Holkrug nechce červa zahubit, ale získat, aby ho mohl

využít pro své záškodnické akce. Bude se tím pádem družině plést do vyšetřování a tvářit se, jak jí pomáhá.

Nakonec se družina může dostat do laboratoře, v níž mágové experiment provádí. Někde tam budou držet zavřenou i Sirju. Po zastavení experimentu se do toho bude ještě snažit vložit Holkrug (Sirja, pokud ji družina zachrání, mu hned zatepla poví, co se děje). Jestliže se družina konfrontací s ním nedokáže vyhnout, Holkrug se pokusí její členy přesvědčit, aby výzkum neničili. Sirja ho v tom plně podpoří. Dá družina Holkrugovi za pravdu a nechá ho červa odnést?

Rituál, při němž červ vzniká, používá podobné magické vzory jako rituál proměny v krysáka, a informace o něm budou mít velkou hodnotu pro určité osoby a organizace.

Blesk je rychlejší než hrom

Palác blesků začíná být silně nestabilní; hrozí velké neštěstí a životy obyvatel Kalusu jsou ve velkém ohrožení. Felixův řád tam však dokončuje důležitý výzkum, díky čemuž tam dává



mnoho vlastní magenergie a tlačí na pilu, aby byly nějaké výsledky. Truchlíci s tím chtějí něco udělat. Pokud družina tento úkol přijme, ocitne se pod tlakem dvou frakcí Truchlících: jedna bude chtít, aby byly experimenty v Paláci blesků zastaveny co nejdříve kvůli bezpečnosti obyvatel města, druhá naopak bude chtít, aby palác explodoval a pokud možno nadělal co největší paseku, aby utrpěla autorita Felixova řádu. Jaké z řešení družina zvolí?

Drama queen

Marsala chce zařídit, aby se sochy z Dramatikova mostu rozutekly a následně rozšířit propagandu o tom, že město je již přesycené magií, že neživé výtvořiny se probouzí k životu a budou chtít svobodu od svých pánů, a vše spěje k neštěstí, pokud Felixův řád nebude svržen, a tak dále, znáte to. Družina bude pověřena se toho ujmout.

Rituál, po němž mají sochy opustit most, má dvě části: nejprve bude třeba pomocí magie blesků nabít sochy elektrickou magií, aby vydržely být déle aktivní, i když se vzdálí od mostu, a následně pomocí kouzla na ovládnutí kamene je odpojit z podstavců a nasměrovat tam, kde nejsou zvyklé být a nebudou vědět, co mají dělat. S první částí pomůže Sha'karn, spolupracovník Marsaly, který ovládá bleskovou magii a bude také asistovat u dobývání soch. Pro druhou část dodá Marsala družině kouzelné svitky. Problém budou představovat strážce; dva stojí u městské brány na jednom konci mostu, ve dne pochůzkují ještě další dva po mostě a na sochy a dění okolo nich může dohlížet ještě strážný na ohozu hradeb. Družina si s tím bude muset nějak poradit, k aplikaci kouzla na sochy postačí se jich dotknout a zařikávat je pár minut. Sha'karnův díl práce bude podobný, jen to bude více jiskřit a bude to nápadnější. Proto je do akce zapojeno víc lidí, aby společně vymysleli nenápadný plán.

Sha'karn má ovšem v plánu napumpovat do soch něco trochu jiného, než bylo ujednáno, aby sochy začaly útočit na lidi a způsobily skutečný chaos. Pokud odhadne družinu jako typ lidí, jimž by se tato malá změna plánu nejspíš

zamlouvala, zasvěti ji do toho... Vy pak budete muset vymyslet, jak odůvodníte před Marsalou, že se něco pokazilo. Pokud družina do této změny zasvěcena nebude, měla by dostat možnost Sha'karnův plán včas odhalit. Jestli Sha'karn bude konfrontován, pokusí se přesvědčit družinu, že si Marsaly velice váží, avšak někdy je příliš „měkká“, a aby tato akce měla skutečně dopad na myšlení Kalusanů, musí u toho být nějakí mrtví z řad obyvatel města. Bude družina spolupracovat se Sha'karnem, nebo ne? Pokud ne, tak s mágem-šermířem s bleskovým mečem i reflexy rozhodně nebude jednoduchý boj.

Sláva odporu

Marsala se nechá přesvědčit svými horlivými spolupracovníky k naplánování sabotáže jubilejních oslav založení univerzity. Družina je zapojena do příprav a dostane na starost mimo jiné něco z těchto úkolů:

- zničit magický poplašný systém městské gardy, aby nemohla narychlo informovat hlídky rozeseté po městě,
- obstarat něco, co dokáže aspoň trochu uškodit domům zpevněným magií, a pak to vypustit do několika špatně přístupných míst v Podkalusu, aby poškození domů evokovalo lidem probouzení Ezil a přicházející zkažení města,
- získat si sympatie rebelujících a neurozených koček a přesvědčit je ke spolupráci, možná to bude znamenat zaútočit na jeden z kočících chrámů obývaných podle všeho těmi kočkami, které uzurpují vládu nad jejich společenstvem,
- vyjednat spojenectví s mágy Kosmu při tvorbě složité magické pečeti, která po spuštění na nějakou dobu oslabí magii nad celou univerzitní čtvrtí.

Vzhledem k absenci pevného vedení u Truchlících se to celé může kdovíjak zvrtnout. Samotná Marsala může v určité chvíli dojít k závěru, že je všechno špatně a pokusí se akci zastavit,



ale už může být pozdě a radikální Truchlící budou rabovat a masakrovat bezbranné studenty univerzity neschopné se kvůli pečeti oslabující magii bránit. Jak se zachová družina?

Do toho přidejte další frakce, které budou na oslavách založení univerzity mít svou agendu.

Alternativa: Družinu do tohoto zatáhne Glint Raumann, který se dozví, že Truchlící plánují provést něco se základy domů v Podkalusu. Bude se do toho chtít zapojit, protože doufá, že když se otevře otvor do hlubin města, bude mít šanci se tam dostat a konfrontovat bytost tam sídlící. Glint ale netuší o rozsahu plánované revoluce, takže zatímco se s družinou vypraví dolů pod zem pro „správnou věc“, nahore může vypuknout peklo...

DALŠÍ ZÁPLETKY VE SLUŽBÁCH TRUHLÍČÍCH

- Jedna z frakcí uvnitř Felixova řádu přišla nedávno s nápadem uměle vytvořit ještě jedno rameno Aruffy, které by obtékalo údolí z boku a nebyla by v něm tak prudká voda, takže by bylo splavné pro i proti proudu. Náramně by to pomohlo dopravě zboží po řece. Část lidí má ale strach, aby se tímto zásahem do krajiny nenarušil unikátní ekosystém Kalusu. Truchlící výstavbu ramene nesmí dopustit! Způsobilo by to velkou katastrofu pro zemědělce z oblastí nedaleko Kalusu. Mnoho polí by to odvodnilo a vysušilo, jiné naopak zaplavilo. Felixův řád ale nevypadá, že by ho něco z toho trápilo. Sabotujte tento projekt.
- Marsala nenávidí městskou gardu kvůli smrti jejích rodičů, i když se to stalo už dávno. Proto bude zadávat družině úkoly spočívající v záškodnických akcích vůči strážníkům. Možná ale přijde družina na to, že současný šéf gardy za problémy města (a Marsaly) nijak nemůže, a že Marsala by se spíš měla zaměřit na jiné osoby v rámci Řádu. Dokáže ji ale družina přesvědčit? Možná se dokonce podaří znovu otevřít vyšetřování smrti jejích rodičů: vzpomínky Marsaly (strážní se tehdy ani neobtěžovali zapsat její výpověď) spolu se záznamy z archivu nevyřešených případů totiž mohou ukázat, že stejný modus operandi byl použit později ještě několikrát u dalších zločinů. Vrahem je Kyril Šantopol, v současné době provozovatel zápasnického ringu a druhý muž v hierarchii Druhé hradby. Možná má dodnes u sebe něco, čím by ho Marsala mohla usvědčit.
- Máte za úkol šířit po Kalusu letáky pamfletového typu. Nejdřív bude potřeba zajistit jejich výrobu, psát jeden po druhém je však velmi úmorné. Jistá skupina mágů umí kopírovat pergameny pomocí magie, ale nechce se o to jen tak podělit.
- K Truchlícím se přidala skupinka mladých vyjukaných dobrodruhů, jsou to opravdu začátečníci se vším všudy. Družina je dostane na starost, aby je zaučila a otrkala. Budete mít za úkol vymýšlet úkoly pro bandu začátečnických truhlíků, aby je to někam posunulo a aby o ně družina nepřišla.
- Švadlena Drabelda, která slouží Truchlícím, vytvořila hračku pro kočky – magická klubíčka, která svého majitele v nestřeženou chvíli obmotají a zabijí. Bohužel se ona klubka vymknula kontrole, uvěznila švadlenu a teď ji nutí plést další a další, přičemž ji ovládají jako loutku na provázkách, a chtějí po ní uplést nehmotné klubko tak silné, že sváže a zadusí samotnou Ezil. Družina se k problému může nachomýtnout například tak, že půjde dotýcnou paní kvůli něčemu navštívit. Dokáže to zastavit? A přežije to švadlena?
- Parta Truchlících vyhecovaná k zuřivé akci siláckými výkřiky a notnou dávkou alkoholu se rozhodne ve městě „dělat bordel“ a jejich výtržnosti nabývají na intenzitě. Je potřeba opilou bandu zastavit dřív, než ji chytí městská garda. Marsala by ráda, aby jí družina výtržníky přivedla živé, neboť někteří z nich mají dovednosti a kontakty cenné pro hnutí. Zkuste ale zastavit řádící opilce, kteří navíc vládnou magií, a ještě jim u toho pomalu ani vlas nezkřívit...



Černé tlapy: Kdo má ostřejší drápy

Černé tlapy jsou nejvyhlášenějším zlodějským cechem v Kalusu. Kromě krádeží a loupeží obchodují s informacemi, půjčují peníze, poskytují ochranu za protislužby a podobně.

Cech byl založen krysáky a původně byl spíše skupinou snažící se o krysáky postarat a chránit je před agresí lidí a koček – ano, koček, protože těm krysáci nevoní a některé z nich snad i láká jejich maso. Před necelými dvěma dekádami byl vstup do skupiny povolen i nekrysákům, čímž dostal cech na větším významu, ač krysáci dodnes tvoří jeho jádro.

Černé tlapy jsou také pověstné tím, že kromě jedinců s „přízemní“ snahou nabrat peníze bez poctivé práce se v cechu nachází také nemalé množství těch, kteří se dostali do nemilosti Felixova řádu, protože strkali nos do městských záhad a mystérií. Vládcí města mají totiž obrovský strach z toho, aby někdo nenarušil údajný pakt s Ezil a Kalus nepřišel o magická privilegia.

Někteří krysáčtí členové cechu se stále neshodli s přibíráním nekrysáků do organizace, takže uvnitř probíhá skrytý mocenský boj. Zdrojem trablí pro cech je také určitá sorta jeho členů, kteří již zlodějinu berou především jako adrenalinovou zábavu a svým přístupem a neopatrností ohrožují celou organizaci.

KŘUSKA

„Až se pro ten diamant budete plížit rezidencí Marazzů, mohli byste se mi podívat, jestli tam madam Granda nemá někde přívěšek se zlatomodrou holubicí? Říkala mi, že jej bude nadosmrti opatrovat. Jestli ho u ní najdete, určitě ho neberte!! No co, starý krysák nemůže být ani trochu sentimentální?“

Kdysi věhlasný pašerák Godoel Hestate, nyní krysák říkající si Křuska, je šéfem Černých tlap již od dob velké epidemie. Prezентuje je jako hlavní a jediný opravdový kaluský zlodějský

cech, ale také jako útočiště pro všechny krysáky a krysáčky, kteří jsou schopni dodržovat aspoň základní úctu ke svým kolegům. U svých zlodějů se Křuska snaží pěstovat cosi jako kodex cti a má problémy s radikálnějšími a násilnějšími krysáckými skupinami, které kazí jeho „rodu“ reputaci.

Křuska se před léty rozhodl povolit vstup do skupiny i nekrysákům a přeměnit ji v o něco otevřenější instituci. Důvodem bylo zjištění, že krysáci již dávno nejsou jednotní a je mezi nimi spousta takových, kteří si pomoc a následnou podporu zaslouží mnohem méně než někteří lidští zloději a vyukové. Organizace se rychle rozrostla a získala na významu. Na druhou stranu část krysáků se kvůli tomu od cechu oddělila a mnoho z nich teď působí v jiných zločineckých skupinách. Křusku to mrzí a rád by s tím něco udělal, ale stále je přesvědčený, že se tehdy rozhodl správně.

Křuskovým tajemstvím je, že mu před pár lety krysácká kletba pominula. Nechce to ale přiznat, protože se bojí ztráty přízně rodiny a komunity. A tak se za krysáka maskuje pomocí magie. Aby co nejvíce snížil riziko, že si někdo všimne něčeho podezřelého, věší na sebe módní doplňky a hábity, které zakrývají většinu jeho těla. Přes obličej nosí bizarní masku připomínající nemrtvého či ducha.

Křuska má uhrančivý hluboký hlas, který byste do krysáka vůbec neřekli. Rád poslouchá a vyměňuje si drby o kaluské smetánce.

MORČE

„Doneslo se ke mně, že jste byli pozváni na večírek madam Pernoty. Myslíte, že byste... mě mohli vzít s sebou? Ne, nemyslím kvůli kradení. Vplížit se tam umím sama. Myslím... jako regulérního hosta. Pod vaší záštitou. Abych si mohla vzít hezké šaty a povídat si tam s ostatními pozvanými hosty... Znáám vybrané způsoby! Nebudete toho litovat!“

Morče se již jako krysáčka narodila. V rámci Černých tlap se vypracovala na důležité místo díky výjimečné schopnosti stopovat jen podle pachů, a dokonce vycítit z pachových stop emo-



ce toho, kdo stopu zanechal. Je také známá svou láskou ke knihám. Jejím oblíbeným cílem krádeží a loupeží jsou učenci, kteří mají vědomosti a mocná okultní tajemství.

Morče se sice tváří přátelsky a navenek se snaží pomáhat ostatním krysákům, aby mohli být odčarováni zpět do lidské podoby, ale ve skutečnosti jim tyto snahy důmyslně sabotuje. Její krysí podoba nejde odkouzlit, proto žálí na ty, kteří stále ještě mohou získat zpátky tu lidskou.

Morče je mladá dívka, která ráda pečuje o svůj vzhled, vetkává si do srsti copánky a stuhy a používá i pudr a šminky, aby byla krásnější než jiné krysáčky. Do jaké míry to má smysl, musejí posoudit jiní. Je posedlá fantaziemi o tom, že je princezna a dvoří se jí krásní princové. To, že navždy zůstane jen u snu, ji naplňuje zoufalstvím a zahořklostí.

NEBOJÍ

„Chci ten tvůj nový prstýnek! Vyměním ho za náhradní klíč ke Kaškově dílně. A přidám heslo, kterým uklidníš toho jeho hlídacího golema. A když mě pozveš na večeri, tak ti povyprávím, jak jsem to sehnala!“

Nebojí je mladá přídrzlá krysácká zlodějka, která ráda provokuje kočky a vlezle všude, kam nemá, aby ukradla „blyštíky“, neboli peníze a cokoli blyskavého. V Černých tlapách ji mají rádi, protože je s ní legrace. Nebojí o sobě říká, že byla pomocnicí v tajné magické dílně, jejíž členové neplatili daně, a odsouzena v proměnu v krysáka byla právě po zátahu městských strážníků na tuto dílnu. Ve skutečnosti je tajnou agentkou Felixova řádu. Její okolí ji nikdy nepovažovalo za příliš atraktivní, proto se dala celkem snadno Kalimou Riagel přemluvit k dobrovolné přeměně v krysáčku.

DALŠÍ POSTAVY

„Princ“ Roen: Mladý pouliční zlodějíček a kapsář s velkými sny. Kudrnaté světlé vlasy.

Sudičky mu prý předpověděly, že jednou bude vládnout Kalusu jako král, a tak se odstěhoval od své rodiny z venkova do města, kde hledá svůj osud. A jelikož nemá nic, a nic moc také neumí, přivydělává si krádežemi, drobnými pracemi po městě a vykrádáním opuštěných domů.

Raleigh: Kontakt Černých tlap v thurenské komunitě. Opálený stařec, svalnaté tělo, bílé vlasy. Má na starost nosičské golemy v přístavu. Svůj vliv využívá na krytí pašeráků.

Josa: Mrštná zrzka. Čerstvá rekrutka cechu. Cynická a odtazitá k lidem. Chce pomstít sestru, kterou zahubily drogy.

Kerala: Velmi svalnatá žena s drobným knírem. Specializuje se na vybírání výpalného a získávání informací. Nejenže vám svým mrazivým obuškem dokáže zlomit kosti, ale ovládá i psychickou magii. Ráda měří síly v páce a pití piva.

DRUŽINA VE SLUŽBÁCH ČERNÝCH TLAP

Členství v cechu družině umožní přístup k zajímavým zakázkám, kontaktům, informacím a výbavě. Černé tlapy přijímají i nekrysáky, přijetí do cechu je ale podmíněno vstupními zkouškami. Po vstupu do cechu družina mimo jiné získá magický klíč, který zviditelňuje a otevírá skryté dveře a průchody rozeseté po celém Kalusu. Vyšší hodnosti mají přístup i k dalším klíčům.

Hlavním sídlem cechu je stará hvězdárna, kterou stavitelé před několika stoletími nechali propadnout se do podzemí při výstavbě obrovských domů. Je spolu s katakombami Podkalusu napojena na Útulek, vyhlášený dekadentní bar, ve kterém se též provozují zakázané zápasy lidí a koček, včetně zápasů lidí proti kočkám.

Kampaň u Černých tlap se může točit například kolem snahy družiny obohatit se o něco nesmírně cenného, jako například artefakt či svítek schopný udělat něco, co svět ještě neviděl. Nebo kolem snahy potrestat město, třeba tím, že se ze všech jeho obyvatel stanou krysáci. Nebo kolem odkrývání mystických tajemství Kalusu, pečlivě strážovaných i před jeho promi-



nentními obyvateli, jako je například podstata údajného paktu s Ezil. Do toho přidejte například konflikt mezi „sympatickými rošťáky“ a těmi, kdo jsou zapšklí a chtějí se mstít světu.

VSTUP DO SLUŽEB ČERNÝCH TLAP

- Je celkem slušná šance, že se některá z hráčských postav bude chtít do zlodějského cechu dostat sama od sebe.
- Někdo z družiny je krysák, ať už právem, neprávem či dědičně.
- Krysák se pokusí okrást družinu. Pokud bude chycen a družina ho ušetří, může z něj udělat svůj kontakt.
- Někdo z družiny je fascinován záhadami, a mohl by dostat echo, že v Černých tlapách je pár podobně zapálených odkrývačů tajemství, kteří by mohli mít něco zajímavého na výměnu.
- Družina se dostane do konfliktu s kaluskými kočkami, což jí může zavřít některé dveře ve městě, Černé tlapy to naopak budou kvitovat s povděkem a své dveře jí rádi otevrou.

ZÁPLETKY A HÁČKY VE SLUŽBÁCH ČERNÝCH TLAP

Dárečky od thurenské tetičky

Královská lodní společnost nedávno přivezla do Kalusu loď plnou artefaktů dakijského původu, které prý zakoupila na Iklitu, ve skutečnosti je ale uloupila Dakii s pomocí své pirátské flotily. Protože je původ artefaktů diskutabilní, madam Whitfield se s nimi nemůže příliš ohánět na veřejnosti. V případě jejich zmizení by si těžko mohla jít stěžovat městské gardě. Ukradněte tyto artefakty. Vaší spojkou bude předák dělníků z doků, Jarvis, který ví, kde jsou artefakty skladovány. Snad vás k nim také dokáže dostat.

Jelikož jsou horkým zbožím a moc se o nich nemluví, pár dalších zločinců z Tlap po nich touží taky. A to, i když po artefaktech jdou už jiní členové Tlap. Pro mnohé z nich je to adrenalinová výzva. Takže můžete čekat nenápadné,

ne moc nebezpečné (alespoň ne cíleně) sabotáže od členů cechu, kteří chtějí získat artefakty dřív než vy.

Situaci může zkomplikovat fakt, že jeden z artefaktů je nasáklý Chaosem a postupně infikuje i zbytek dakijské zásilky. Když družina otevře skladiště (případně skříň či bednu atd.) s artefakty a nebude dost pohotová, tak předměty vyskáčou ven, rozutečou se po okolí a budou své speciální schopnosti plýtvat na náhodné cíle.

Obligátní zápletky s kouzelnou lebkou, protože to už k fantasy RPG patří

Významný člen Černých tlap, krysák Zubař, původně elfí mág jménem Kassiel, zmizel. Družina je pověřena zjistit, co se stalo. Brzy by se měla dozvědět, že leží v Kryopoli zalitý v ledu... ve své elfí podobě. I když tvrdil všem, že má kletbu na doživotí a nebude se snažit o její odkouzlení. Pokud o tom cechu podá družina zprávu, dozví se další část příběhu: v době, kdy Zubař zmizel, zmizel z cechovní pokladnice i artefakt – lebka starobylého mága Mortena. Ta propůjčovala majiteli velkou magickou moc, ale pojilo se s ní nebezpečí zešílení.

Kruska má obavu, že Zubař se nechal zalít do ledu i s lebkou, a tak vyšle družinu, aby se do Kryopole vydala a pokud možno lebku získala zpět. Možná při tom jejím členům bude vrtat hlavou, zdali se Zubař dokázal zbavit kletby díky moci lebky. Něco takového by z lebky dělalo nesmírně horké zboží...

Ve skutečnosti leží v Kryopoli jen Kassielova vosková figurína. Tu si bývalý elfí mág nechal vyrobit v Domě triumfu (družina by na to mohla přijít dříve, pokud by pátrala, kde se Zubař často pohyboval v týdnech před zmizením). Zmáčkutím Ebota Houdina, jednoho z mágů zodpovědných za provoz Kryopole, by mohla zjistit, že ho Zubař podplatil, aby do ledu zalil atrapu.

Zubař to udělal proto, aby odvedl pozornost Černých tlap, které ztratí mnoho času prověřováním osoby v Kryopoli. Sám se mezi tím tajně dohodl s Felixovým řádem, že mu předá lebku a bude za to odkouzlen zpět do elfí podoby



(takže svým způsobem mu lebka skutečně posloužila při zbavení se kletby). Pak by rád utekl pryč z Kalusu. Rituál na odkouzlení nebylo však možné provést hned (sami si určete proč: mágové měli mentální kapacitu jen na omezené množství či chyběly nějaké suroviny nebo byla Kalima Riagel mimo město...) a Zubař se stále skrývá někde v Kalusu. Když bude družina rychlá, může ho ještě stihnout zadržet předtím, než se stane zpátky elfem, předá lebku Felixovu řádu a uteče tak daleko, že už ho nebude možné chytit.

Možnou komplikací může být moc oné lebky, která postupně Zubaře zkorumpuje, že se jí nakonec třeba nebude chtít vzdát. Kalima Riagel ale nebude mít radost z toho, že Zubař z dohody vycouval, a lebku bude chtít tak jako tak.

Krysou jsi, krysou už zůstaneš

Družina je najata prošetřit, proč poslední tři krysáci, kterým za zásluhy byla vrácena zpět jejich lidská podoba, ihned po proceduře bez nějakých loučení opustili Kalus (rodině či známým poslali jen dopis) a už je nikdo neviděl. Pátráním družina může přijít na to, že rituál, kterým Felixův řád až dosud odkouzloval krysáky zpátky do lidské podoby, přestal fungovat a Řád to tutlá. To je velmi vážná záležitost a je potřeba s tím něco udělat. Jednou z možností, co by mohla družina podniknout, by mohl být únos, vydírání, nabídka úplatku či jiný pokus, jak přimět ke spolupráci Kalimu Riagel, která je za rituál zodpovědná a ví o něm ze všech členů Felixova řádu nejméně. Kalima se občas vytrácí na schůzky za svými přáteli kočkodlaky. To by mohla být příležitost ji unést, pokud na to družina přijde.

Pravda je taková, že rituál přestal fungovat proto, že jednou z jeho zásadních složek je extrakt z „třpytivého máku“, což je speciální magií nasáklý mák schopný vyrůst pouze v jediném konkrétním skleníku v univerzitní čtvrti. Tam však došlo ke změně magie v ovzduší, což má na svědomí jistá sabotážní akce od Truchlících. Jedním z vedlejších efektů právě je, že onen mák přestal být „speciální“. Felixův řád o celé

záležitosti mlčí, případně vypouští jen mlhavé informace a zoufale se snaží vypátrat osoby, které to způsobily, a najít způsob, jak anomálii vrátit. Družina by od svých kontaktů v podsvětí mohla o oné skupině Truchlících získat bližší informace, než jaké mají agenti Felixova řádu. Jak se k tomu ale členové družiny postaví? Na jednu stranu je potřeba rituál obnovit, na druhou stranu, pokud tímto způsobem pomohou Felixovu řádu, nebylo by jen fér pokusit se z toho vytráskat i něco pro sebe?

Truchlíci zatím nevědí, co všechno jejich akce způsobila. Pokud by se dozvěděli, co svou podvratnou činností způsobili, jistě by to chtěli využít jako důvod pro rozpoutání nepokojů ve městě. A je otázkou, do jaké míry budou chtít na co nejrychlejším obnovení rituálu s Černými tlapami spolupracovat.

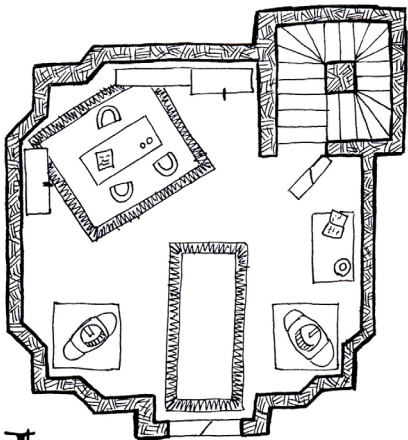
A na nic nešahaňte, jasný?

Kaluská univerzita pořádá každoroční oslavy svého založení a letos to bude opravdu velkolepé. Delegace vzácných mágů z ciziny bude jistě s Felixovým řádem jednat o něčem důležitém, co může zamíchat kartami v celém městě. Korunou a zakončením oslav má být velký bál. Černé tlapy by na něm určitě neměly chybět. Družina má zjistit, o čem bude univerzita s delegací jednat. Úkol zní: infiltrovat, sledovat, poslouchat. A nepokazit si to zbytečnou potřebou krást něco podružného, na což vás Křuska výslovně upozorní.

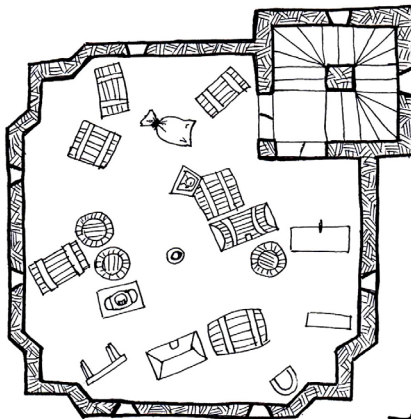
Vše může zkomplikovat například skupina mladých šikovných zlodějíčků z Tlap, která se také na zábavu vetře a bude si tam z bohatých dělat šprýmy a okrádat je. Jak dlouho může trvat, než při pokusu trumfnout své kamarády někdo z nich provede něco velmi hloupého? Vybraným hostům jsou otevřeny sítě plné magických fenoménů a pokladů, a to jsou lákavé a nebezpečné cíle.

Krysař

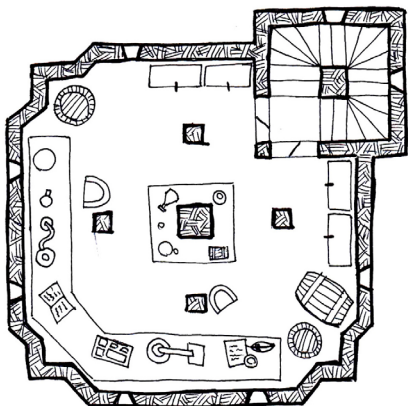
Krysáky v univerzitní čtvrti nevidí rádi. Jak moc je tato nelibost doprovázena i silou, závisí většinou na tom, jací lidé zrovna ovládají gardu této



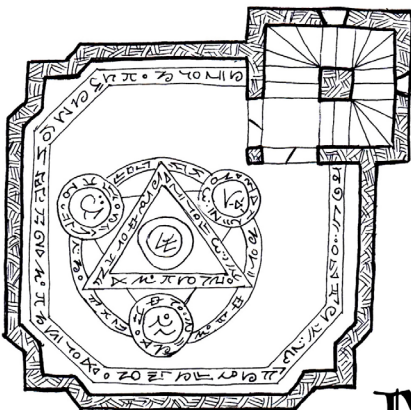
I.



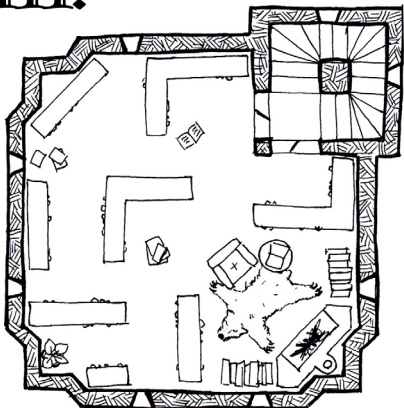
II.



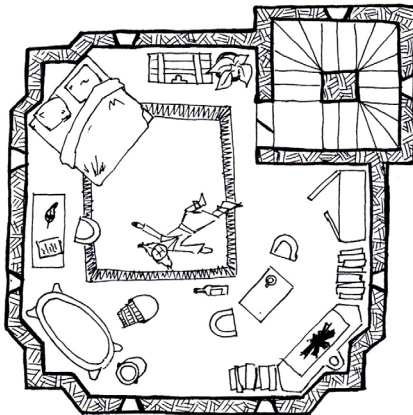
III.



IV.



V.



VI.



čtvrť. Její současný velitel Rubin Borzo a jeho nohsledi jsou zrovna v tomto jedni z těch horších. Případy o zmlácených či přímo zmizelých krysácích, kteří se do čtvrti vypravili třeba jen za účelem nákupů nebo návštěvy příbuzných, se cechu nelíbí. Je potřeba s tím něco udělat. Pouhé odstranění Borza ale nepomůže, prohnílá je celá tato garda a nejspíš by místo něj nastoupil někdo podobný. Bude potřeba vymyslet něco chytřejšího.

Možná, že družina nakonec potká nečekaného spojence v podobě městské gardy pod vedením Rivalda Corrého. Ta má se stráží univerzitní čtvrti taky spory. Dohodne se družina s Rivaldem, že mu pomůže převzít vliv nad univerzitní čtvrtí výměnou za to, že čtvrt' bude ke krysákům přívětivější? Nebo to dokáže vyřešit ještě elegantněji?

DALŠÍ ZÁPLETKY VE SLUŽBÁCH ČERNÝCH TLAP

- Speciální archiv Hledačů v Sále vědění je tak velká výzva, že pokud by se vám ho podařilo vyloupit, získali byste takový respekt kaluského podsvětí, že byste se mohli stát jeho novými vládci. Troufnete si na loupež století?
- Nekromantka Vilaria se pokusila oživit Štípače, legendárního mistra zloděje, který vedl Černé tlapy před více než sto lety. Nemrtvý s obzvlášť kvalitním otiskem vzpomínek se ale vymkl kontrole a nyní po městě běhá oživená mrtvola Štípače hnaná paranoiou, hrabivostí a nenávistí k Felixovu řádu. Co s tím uděláte? Zbavíte se nemrtvého, nebo z něj uděláte nástroj cechu? Vilaria se do toho bude také vkládat, protože by ráda zlodějovo oživené tělo dostala zpět pod svoji kontrolu.
- Zlikvidujte Jizvy – krysácký vražedný kult, který dělá krysákům špatné jméno. Jejich znakem jsou dvě hluboké rány vedené křížem přes záda oběti, připomínající rány od otrokářského biče. Možná, že mezi jeho členy se nachází bývalý přítel či spolupracovník někoho z družiny, aby to bylo osobnější.
- Surtská enkláva bleskovou akcí zabrala jistou malou část Podkalusu pro sebe a nechala tam hlídat dračí kočky. Problém je, že v této části se nachází jediný vchod do tajné magické dílny, ve které mají Černé tlapy schované nějaké cennosti. Družina bude mít za úkol proplížit se do oblasti hlídané dračími kočkami, dostat se do dílny a vše cenné z ní odnést. Dveře do dílny jsou dobře zamaskovány a dají se otevřít cechovním klíčem; družina bude mít náskok, kde se nacházejí. Surtové je zatím neobjevili. Akce by se neměla zvrhnout v masakr, protože Černé tlapy nechťejí válku se Surty.
- Krysáčka Morče se zamilovala do mladého houslisty Ibara. Ten je nízkého původu, nicméně kaluské dívky jej považují za atraktivního a obletují ho. Morče bude družinu prosit, aby jí pomohla získat srdce svého idola. Možná jejím členům za to dá něco cenného ze svých pokladů. Dohodit tento vztah by měl být úkol obtížný, ale ne zcela nemožný – Ibar je přece jen z chudých poměrů, musí se hodně přetvařovat, aby si ho lidé vážili, a dívky ho spíš využívají. Možná se Morče pak nad sebou zamyslí a přehodnotí svou žárlivost na krysáky, kteří mohou být odkouzleni. Co udělá družina, pokud se jí podaří Morčeti dohodit lásku a záhy zjistí, jaké ošklivé věci předtím Morče ostatním krysákům prováděla? Ona bude družinu prosit, aby to jejímu milému neříkala, že už ty věci nikdy dělat nebude. Mluví však pravdu, nebo ne?
- Výše postavený člen městské gardy, kapitán Irend Tanusay, si najal doktora Schultze, pofiderního felčara-alchymistu a člena Černých tlap, na vraždu své manželky. Součástí dohody bylo zničit všechny důkazy, aby z toho kapitán vyšel čistý. Schultz vraždu otravou provedl, ale Tanusay mu nezaplátil a místo toho se ho pokusil zabít, aby se zbavil posledního svědka, a když Schultz atentát přežil, vypsal na něj zatykač „živý nebo mrtvý“. Schultzovi se ještě nechce z Kalusu nadobro utéct, má tu už vybudované záze-



mí, a tak požádá družinu, aby mu pomohla problém vyřešit. Kolegové z Tlap by si přece měli proti gardě pomáhat, ne? Nabídne za to velmi štědrú odměnu ze speciálních substancí ze své dílny a samozřejmě nepoví, o co tam ve skutečnosti šlo. Pokud se družina v průběhu akce – například při konfrontaci s Tanusayem a prohlídkou jeho bytu, kde má stále někde baňku se zbytky jedu a substance je velmi podobná něčemu, co viděla v Schultzově dílně – dozví druhou stranu mince, co s tím udělá?

Koho také v Kalusu potkáte

BERAI

„Nasla sem tuble divnou minci. Nevim, co s ní. Chceš ji? Tak poslouchej. Di do toho paláce s Hledačema. Najdi tam záznamy o zvěstech o tom, že na město spadne obloha. Vim, že tam takový záznamy sou. Už sem tam kvůli tomu byla. A strážnej mě tam nazval špínou a já mu nacpala mrtvou krysu do huby a od té doby tam nemůžu. Přines to sem, pak mi to přečteš. Neumim číst. Jo a jestli mě zkusíš podrazit, a ty věci si vymyslíš, jako ten, co sem tu s ním seděla minulej tejden, tak si te najdu a ukousnu ti hlavu.“

Kdesi na Taurilu v jednom chudém kraji žilo děvče jménem Beraí. Jejím otcem byl horský ork a matkou elfka z Ellach komunity. Beraí nebyla přijata ani jednou ze skupin, a tak se většinou toulala a přežívala díky druidské magii, na kterou měla přirozený talent. Pak ale začala dostávat vize o apokalypse velikého města. Chtěla se jich zbavit, ale nevěděla jak. Vydala se tedy zjistit, zdali ono město přece jen neexistuje. Nakonec doputovala do Kalusu a zjistila, že ano. Toto město, to byl její cíl.

Jak s tím zjištěním dál naložit? Sama nevěděla. I vydala se do ulic a zvěstovala apokalypsu. Nikdo ji ale nebral vážně, protože byla

jen jednou z mnoha. Zkoušela se s ostatními pouličními proroky sblížit, ale zjistila, že většina z nich jsou blázni. Také se zkoušela přidat k Truchlícím, avšak ti by chtěli spíš apokalypsu rozsévat. Přebývala v Domově hlasů, ale tamní lidé byli s hlasy ve svých hlavách spokojeni, a dokonce je i uctívali. I když možná byla jen příliš vybíravá na společnost, anebo je v její mentalitě vyděděnecť už příliš zakořeněné?

Od té doby se toulá Kalusem. Občas má konflikty s městskou gardou kvůli své přímocnosti a hrdosti. Privydělává si vším možným a doufá, že se snad někde naskytně něco, impuls, výzva, cokoliv, co ji někam posune a zbaví ji vizi... Nebo by se svými vizemi měla něco dělat? Víc ovlivňovat věci? Město je přece jen vlastně takový organismus, že ano, a ona je jeho součástí... Nebo parazitem?

Beraí má dnes něco kolem pětadvaceti let. Díky orčí krvi má vysokou svalnatou postavu a sněhově bílou kůži, a po elfí matce pak dlouhé špičaté uši a až panenkovskou tvář, ta je však většinou zanesená strašidelným malováním z černých sazí. Na rozdíl od většiny lesních čarodějů a druidů, kteří se po příchodu do Kalusu snaží držet toho mála, co tu z přírody zbylo, aby si udrželi svou magii, Beraí si ji naopak přizpůsobila městu. Kalus vnímá jako bytost podobnou Matce Zemi a to, co z něj vyrůstá – odpad, prach, pot, hluk a další – vnímá jako jeho tělo. Díky tomu se umí napojit na prach v ulicích a získávat z něj informace o tom, co se kde děje, vytvořit elementála z odpadků nebo poslat někomu vzkaz ozvěnou uličního šepotu. Stále je divokou a hrdou bytostí, která říká, co si myslí a řídí se jen svým vlastním morálním kodexem. I když v hloubi duše tuší, že díky svým vizím zřejmě v osudu města sehraje důležitou úlohu, netěší ji to a raději se na to snaží nemyslet.

SAKAR ONDARO

„Alfede je dakijský zvyk ještě z předcírkevní doby. Pan Corré toto jistě musí vědět, vzhledem k tomu, jak je ve věcech Církve znalý. Proto mu vysvetelete,



že se nenecháme zastrašit ,znepokojenými občany‘, když nikoho s alfeďe neobtěžujeme. On je tu place- ný od toho, aby chránil dodržování Sedmi pravidel a tím pádem i naše zvyklosti. Odmítáme se vzdát naší identity kvůli jeho zbabělosti.“

Kmet Sakar je neformálním vůdcem početné komunity lidí dakijského původu v Kalusu. Ti k němu vzhlížejí jako k rádci a ochránci. Sám v mládí uprchl z Dakie před perzekucí, ale v Kalusu také nedochází klidu, neboť mnoho Kalusanů Dakijce nenávidí. Pravdou je, že díky rozsáhlé síti kontaktů Sakar dokázal mnohokrát zastavit rodící se pogrom na Dakijce. V posledních letech Kalusané rádi přičítali problémy města Truchlícím a městské gardě a Sakar je v tom nenápadně, leč aktivně povzbuzoval, aby odklonil hněv od své komunity.

Příchod dakijského velvyslanectví ale všechno změnil. Nyní musí komunita Dakijců čelit nové hrozbě, protože většina lidí Kalusu opět obrací svoji pozornost k Dakijcům jako k něčemu zlému a nepřátelskému. Ani dakijská komunita není zcela jednotná, jak se postavit k tomu, že nyní přicházejí do Kalusu ti, před kterými utekli. Sakar bude mít co dělat, aby to neskončilo pro něj a jeho blízké neštěstím.

Sakar je bělovlasý sedmdesátník, za jehož přívětivou tvář zdobenou drobnými vytetovanými runami se skrývá brilantní vyjednávač. Záleží mu na Kalusanech dakijského původu a snaží se je odvést od dobovačných snah a tíhnout k totalitní formě vlády, obojího typického pro jeho domovinu. Sám uctívá Ezil, nikoli Nebeského ducha.

NELYTH DOR

„Pojď ke mně a uvolni se. Podívej, jaké sladké dobroty tu dnes mám. Polož mi hlavu do klína a zavři oči...“

Kalusanka Nelyth byla před několika lety neprávem odsouzena k proměně v krysáčku. Předtím byla považována za jednu z nejkrásnějších dívek ve městě, a stala se terčem neopěto-

vaného zájmu mocného mága z Felixova řádu. Ten na ni hodil špinu, která vyústila v doživotní trest proměny v krysáka.

Nelyth se odmítla zdekovat do kanálů a vzít si pseudonym, naopak se snažila i přes handicap udržet ve světě lidí. Nyní je z ní vyhlášená a žádaná kurtizána, jakkoli to může znít šíleně. Mnoho mužů a žen si chce vyzkoušet něco speciálního, a Nelyth je nesmírně zručná a rozumí potřebám druhých. Mnoho dívek jí závidí klientelu a nechápe její úspěch.

GEBRIL MAANKE

„Platbu chci v destilované magenergii. Mrtvoly se zbavím sám.“

Gebril Maanke je zachmuřený, bledý a málomluvný muž, kterého vždy potkáte ozbrojeného slušným arzenálem smrticích zbraní na boj na blízko i na dálku, magických i nemagických. Říká si „Lovec krys“ a je to obávaný a krutý lovec hlav, zejména krysáckých. Je vždy doprovázen kočkou, které říká Krazzaesta a jejíž kůže je bezsrstá, a tak hladká, že vypadá jako noční obloha.

Gebril je šílenec, jemuž spona s kočkou vlezla na mozek a začal mít kočičí instinkty. Zároveň mu velmi chutná krysácké maso a nedokáže si je upřít.

DALŠÍ POSTAVY

Bertacan Laudrafe: Bohatý obchodník a filantrop. Vždycky snil o tom, že bude umět čarovat, ale moc mu to nešlo. Tak se dal na obchod, vydělal jmění, postupně nakoupil velkou sbírku magických předmětů a nyní „čaruje“ jejich prostřednictvím. Dostal se tak až do Felixova řádu. Naivně věří v čistotu a ideály Řádu.

Kail neboli princ Roland či děvečka Genevi: Klučina přivydělávající si drobnými pracemi na ulici, špinavý, bez bot a rozcuchaný. Mladý šlechtic v oblečení šitém na míru s osobním strážcem procházející se městem. Drobná dívka pomáhající v laboratoři mága Felixova řádu. To



vše a mnohem víc je Kail, který je již ve svém věku dvanácti let uznávaným mistrem obchodu s informacemi. Dospěl a zbohatnul příliš rychle a je to znát na jeho chování.

Ahra Segrau, „Vládce požitků“: Vysoký Surta středního věku. Stříbrně nalakované nehty. Specializuje se na zajišťování jakýchkoliv pozemských potěšení, které si jeho bohatá klientela vyžádá. Není droga, sexuální partner nebo delikatesa, kterou by do Kalusu nepropašoval. Jeho soukromé večírky jsou vyhlášené, i když nikdo vám neřekne, že na jednom byl, jelikož zvěřstva, která tam uvidíte, nechcete s nikým sdílet.

Sourozenci Iulo a Iula Karazovi: Elfí bratr a sestra. Oficiálně neoficiální prostředníci pro styk s krminálními živly. Sestra jedná s civilisty, bratr se zločinci. Oběma chybí jedna ruka (levá a pravá) a vždy se pohybují tak, že stranou bez rukou jsou vedle sebe. V jednu chvíli pokaždé mluví jen jeden a nikdy nemluví na sebe navzájem. Mají tak silné mentální spojení, že vždy ví vše o tom druhém. Jsou dokonale sehranými šermíři.

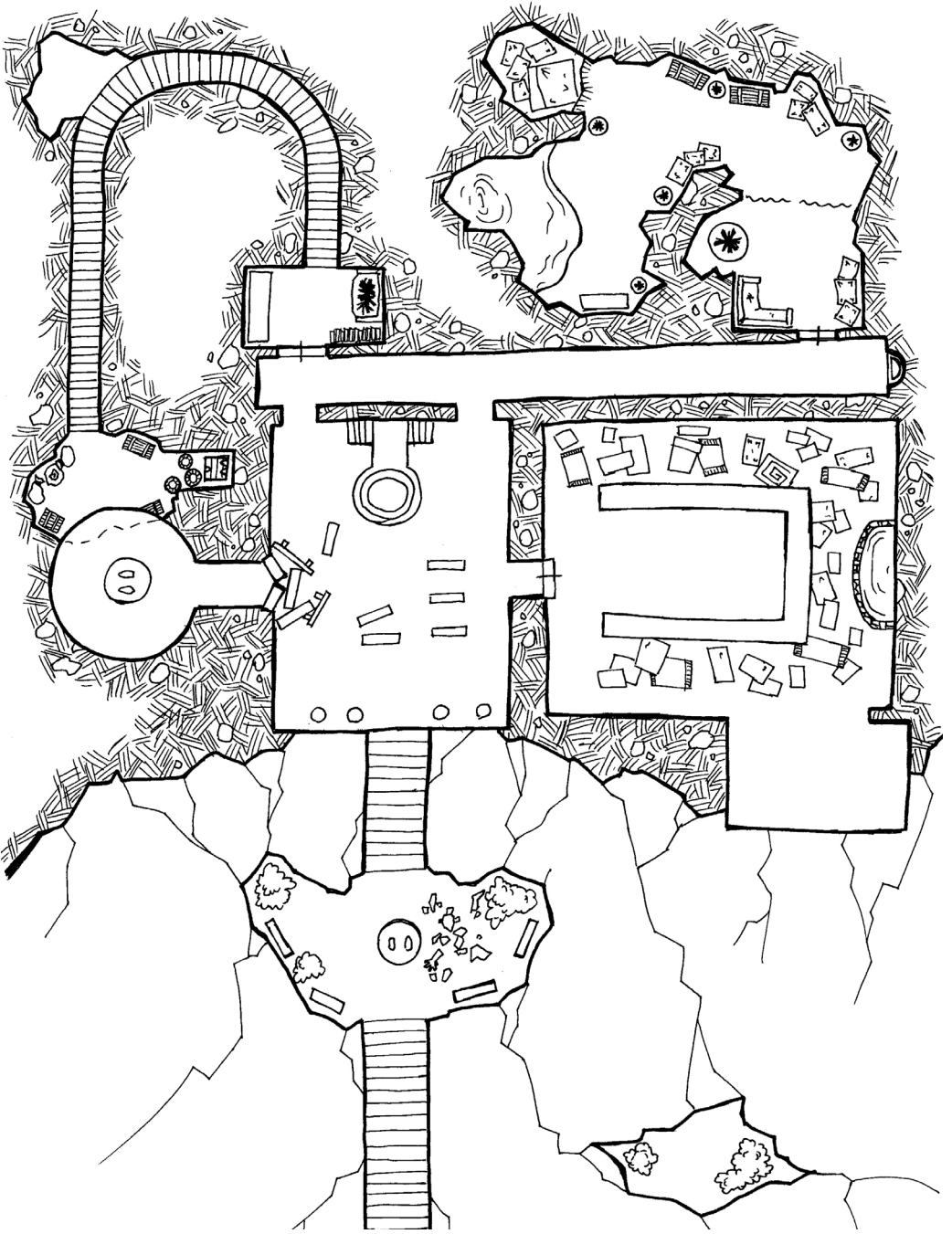
Marha Čaromlat: Zjizvená Surtka oblečená v dlouhé obnošené kroužkové košili se znakem meče z bronzových kroužků, která v nositeli velmi posiluje odolnost vůči magii. Je jedním z nejvyhledávanějších nájemných bojovníků ve městě. Nesnáší čaryfuky a ráda jim dává co proto.

Rayna Farindia: Členka Felixova řádu, profesorka alchymie a botaniky, která to přehnalas experimenty s ibišky a začíná se pozvolna měnit v kytkočlověka. Chce to zastavit a neví jak, tak zkouší všechno možné. Předtím byla namyšlená, teď jí to magové z Řádu vrací a utahují si z ní.

Isiolia: Stydlivá elfí bardka, s neustále milým úsměvem na tváři a zpěvným hlasem. Kvůli jejímu talentu se jí dostalo ve městě velkého věhlasu, a ona tu nadměrnou pozornost občas těžce zvládá. Navíc jí to komplikuje její druhé povolání, a to je nájemný vrah. Hodně lidí jí nyní pozná, ale také jí to otevře nejdříve dveře.

„Univerzální“ zápletky a příběhové háčky

- Kalima Riagel podpořila zřízení dakijského velvyslanectví, protože tuší, že Dakie ve městě tak jako tak chce provést něco velkého, a takto její lidi aspoň bude mít na očích. Jako podmínku ke spolupráci si Kalima dala, že Felixův řád do budovy velvyslanectví pošle několik svých zaměstnanců či spolupracovníků, aby hlídali velvyslanectví a „dohlíželi na to, aby rozzuřený dav budovu nevzal útokem“. A samozřejmě také čmouchali, co velvyslanec dělá, a nenápadně mu znepríjemňovali pobyt. Touto skupinou by mohla být právě družina. Kalima to má ještě pojištěné svými špióny, a družinu jen využívá k tomu, aby od jejích lidí odváděla pozornost.
- Jolee Whitfield prohlašuje, že „horké“ dakijské artefakty nemůže vrátit původním majitelům, ani kdyby chtěla, protože jí je před pár dny někdo ukradl. Prý je zapůjčila ke zkoumání nezávislé skupině mágů zvané Bratrstvo zlatého pŕlměsíce, ale bedna zmizela po cestě městem i s osmičlenným komandem zabijáků, které ji chránilo. Družina může být požádána o nalezení těchto artefaktů, ať už komunitou kaluských Dakijců, Felixovým řádem, Thurenci, nebo netrpělivými Kalusany, kteří doufají, že když velvyslanec dostane své artefakty zpět, bude Řád moci velvyslanectví zase zrušit. Možná postupně přijde na to, že velvyslanec Gillelmo de Nagora zmizení artefaktů pomohl, aby odvrátil pozornost od jiných věcí.
- Skupina radikálních Truchlících přijde na to, že obří mrazák v Kryopoli je poháněn aparátem, který by mohl být přenastaven a způsobit hodně velkou katastrofu, například zmrazení celého města nebo jeho části. Skupina se chopí této myšlenky a bude se o sabotáž Kryopole pokoušet. Za tímto účelem začne napadat nezávislé skupiny mágů a krást jim delikátní nástroje a zdroje, které bude





na vylepšení a předělání aparátu v Kryopoli potřebovat. Družina se k tomu může nachejtnout například tak, že je uloupeno něco z její dílny nebo dílny jejího zaměstnavatele. Zastaví ledovou zkázu?

- Před pár lety se skupina Kalusanů pod záštitou Truchlících rozhodla, že vyrobí alternativní hřbitov pro rebelující kočky, které odmítají vycházet dobře s kočičím společenstvím. Protože Ezil podle jedné verze věrouky spí pod městem, tak ony projektanty napadlo, že hřbitov v hlubinách města by mohl být blíže k Ezilu a magie by tu měla působit obdobně jako na hlavním kočičím hřbitově. Proto tajně vykopali v centru města šachtu do hlubin, jenže při tom vyrobili trhlinu, kudy začala vyvěrat síla Chaosu. To hned nezjistili a několik let tam kočky pohřbívali. Teď se ale něco opravdu pokazilo, například se tam z mrtvých koček vytvořilo monstrum, které se drápe nahoru. Pokud se družina vydá záležitost řešit, například proto, že něco ohrozilo její bydliště, bude mít problémy nejen s nestvůrou či nestvůrami, ale i s agenty Truchlících, kteří nebudou chtít, aby se o šachtě dozvěděla povolovaná místa.
- Dva mladíci (či dívky) z dobrých rodin byli k sobě připoutáni magickým provazem, který nejde rozvázat ani zničit. Problém je, že ti dva se upřímně nenávidí, ale nemohou si ublížit, jelikož pochází oba z dvou mocných a bohatých rodů, a kdyby jeden přišel k úhoně, mohlo by to vést k válce mezi rodinami. Dostaňte je z toho, a nezbázněte se při tom, jelikož se budete starat o dvě přerostlá nafoukaná děcka. Je to krutý vtíp mága Fieze Mosaga, pracujícího pro obě rodiny. **Alternativa:** Šlechtici jsou rozdílného pohlaví a toto je snaha jejich rodin dát je dohromady.
- Dračí kočky jsou mnohem chytřejší, než se o nich až dosud myslelo. Už je nebaví svou inteligenci skrývat. Nastal čas, aby se pokusily ovládnout Kalus. Do toho přidejte surtskou čarodějkou Zhondu, které se nepovedlo dokončit univerzitu ani získat *šponu* s kočkou, své chyby svádí na ostatní a teď

v surtských jeskyních trénuje dračí kočky pro lov těch kaluských a pro odvetný útok na univerzitní mágy.

- Chyťte záhadného zloděje, který dokáže obejít všechna možná zabezpečení a zámky na univerzitě, ať už magické či nemagické. Nekrade nikde jinde než na univerzitě, a na místě krádeže vždy nechává kovový jakoby kočičí dráp, což je jeden z původních, skoro zapomenutých symbolů univerzity. Popravdě je to démon lupičství, přivolaný mladým studentem jménem Katon, který zkoušel rituály ze zakázaných knih. Katon připoutal demona k soše Clarica Paraye, osmého rektora univerzity, která stojí v hlavní hale. Socha sama o sobě je však silně magická a démon tak získal spoustu vědomostí o univerzitě, jejich tajemstvích a pokladech. Ty teď postupně loupí a skrývá v zapomenuté komnatě, kterou si kdysi rektor Paray vytvořil a pak zapečetil heslem. Katon se bojí (a právem), že se kvůli tomu dostane do problémů. Proto dělá mrtvého brouka, „vypůjčené“ rituální knihy má však schované stále u sebe.
- Lehce šílený démonolog Aldrik Falkenheim si chce najmout družinu na ochranu při vyvolání mocného „hlídacího“ demona. Něco se samozřejmě zvrtně, možná démon nebude ochotný hlídat, nebo naopak bude hlídat věci i před svým stvořitelem, akci se pokusí sabotovat jiná skupina, nebo pro rituál bude potřeba lidská oběť, kterou démon musí dostat, jinak prolomí svá pouta a unikne.
- Obyvatelé jednoho bloku domů se rozhá dali a rozdělili na dva tábory, severní a jižní, a zprvu jen záplavy nadávek a občasná pěst přerůstají v malou válku. Problémem jsou spojené podzemní sklepy, se kterými má každá strana jiné plány, společný vodovod, který někdo ničí a znečišťuje, a přístup k místům se zesílenou magií ve vnitrobloku. Družina se může zapojit například tím, že v tomto bloku bydlí, nebo se tam vypravila za nějakými obchody, a najednou se ocitne ve válečném prostředí bloku, který se zabarikádjuje proti městu, a jeho obyvatelé se roz-



hodnou vzít spravedlnost (každá strana svou verzi, samozřejmě) do vlastních rukou.

- V jedné z hlavních ulic přes noc vyrašila díra do země. Již několik hlídek a skupin dobrodruhů v ní zmizelo. Sázky i odměna za odhalení této záhady se zvyšují. Družina možná zjistí, že díra se propadla do hluboko usazeného tajného sídla vyšinitého kultu, který jej zarputile brání a loví každého, kdo se o něm dozví, než stihne vše důležité přesunout poškozenými únikovými chodbami na jiné „bezpečné“ místo.
- Upocený chlap jménem Ormen se snaží prodávat lidem „magické pojištění“. Zákazníkům tvrdí, že když jim někdo způsobí újmu, mocná magická bytost zařídí kompenzaci, stačí jen zaplatit a podepsat vlastní krev tento zelený papír... Někdo družinu požádá, aby vyzkoušela, co je na tom pravdy.
- Dáma jménem Lazra Sambaris kontaktuje družinu, že se jí ztratila její kočka a chce ji najít. Je až hysterická, jelikož je na své kočce poměrně závislá. Družina může zjistit, že to není první kočka, která se v tomto domovním bloku v univerzitní čtvrti v posledním týdnu ztratila. Blok sám je dosti luxusní, čítá mimo jiné vyhlášené lázně, masážní salon, dva hostince s ubytováním a lukostřelecké cvičiště. Stopy mohou vést k Tusilovi, synovi správce lázní, který byl nedávno proměněn v krysáka kvůli finančnímu podvodu, který Felixovu řádu prozradila kočka, s nímž měl *sponu*. Teď Tusil loví kočičí familiáry čarodějů, týrá je a nakonec zabíjí. Tusilův otec bude družině mařit vyšetřování, protože tuší, že za vše může jeho syn a nebude ho chtít vidět na popravě. Pokud nebude zbyť, hodí vinu na sebe.
- Část města, v níž družina přebývá (ať už ve vlastním domě, squatu či hostinci) je přes noc uzavřena kvůli výskytu neznámé agresivní nemoci. Nejdřív nastane panika, první mrtvý se objeví v podvečer, přes noc přibudou další, a v poledne se z těl prvních mrtvých začnou rodit ošklivé chapadlovité nestvůry. Jak se odsud družina dostane?

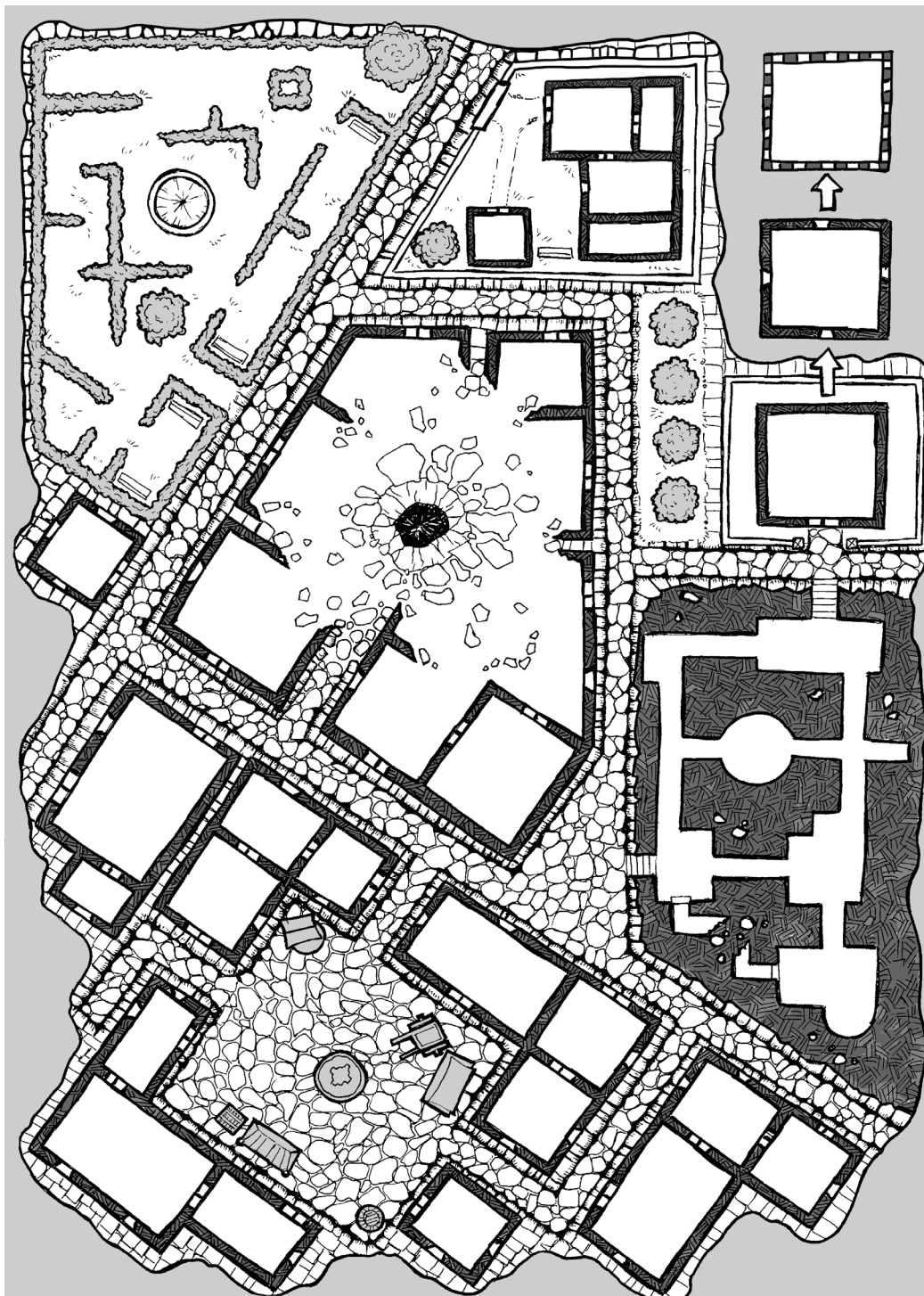
- Jedna z věží tyčících se nad vámi jako prst se zahalila kouřem a otrásl jí hlasitý výbuch. Chvilku na to z ní začaly padat dolů kusy zdiva a další části konstrukce. Poběžíte se co nejrychleji ukrýt před smrtelným deštěm, nebo se pokusíte zachránit několik nezas tak obratných a rychlých kolemjdoucích? Vypadá to, že věž je poškozená. Nahoře těžce zraněný mág volá o pomoc a nabízí neskutečné bohatství v magických předmětech a znalostech, pokud ho zachráníte. Risknete výstup nahoru skrz nestabilní magickou věž?

Náhodné tabulky

Pokud chcete prvky z těchto tabulek losovat, použijte hod k6 na určení čísla 1 až 6, dále znovu hodte k6 pro určení sudé nebo liché. Vznikne tedy 12 možností (L1 až L6, S1 až S6) se stejnou pravděpodobností, že padnou.

MĚSTO KOČEK

- L1 Tato kočka nemá žádnou srst, ale je celá pokrytá delikátním pulzujícím tetováním.
- L2 Kočka tvořená ze stínů, schopná mezi nimi dokonce i procházet.
- L3 Tato kočka má tři oči... nebo i více, záleží na vás.
- L4 Podivuhodná barva srsti. Možná je zelená, možná růžová anebo duhová a neustále se střídá.
- L5 Opravdu velká kočka.
- L6 Toto kotě má jen dvě nohy a chodí na nich jako člověk.
- S1 Kočka se dvěma hlavami. Snáší se dobře? Oblizují se navzájem? Nebo se nenávidí?
- S2 Devítiosasá kočka.
- S3 Tento kocour si s sebou vodí několik myší v řetězech jako své otroky.
- S4 Nemrtvá kočka.
- S5 Tenhle kocour je naprosto šílený. Chybí mu trsy chlupů, ucho; celkově má hromadu zranění z bitev.
- S6 Tahle kočka na sobě nosí nespočet různých hadříků a šperků docela významné hodnoty.





NEOBYČEJNÉ POKLADY

- L1 Klíč k jakýmkoliv dveřím, ale jakmile se zavřou, už nepůjdou otevřít žádným klíčem.
- L2 Malý homunkulus z hlíny, který má ve svém břiše drobná dvířka, z nichž každý den může vytáhnout nějaký náhodný předmět... Možná, pokud na něj budete hodní, tak to čas od času nemusí být náhodné.
- L3 Klíč, který odemýká všechny dveře, aby se za nimi objevil portál se vstupem do vaší malé osobní soukromé sféry.
- L4 Plášť, který se dokáže změnit v plátovou zbroj.
- L5 Píšťalka, na kterou když zapískáte, tak se z okolního prostředí vytvoří golem, který vás bude poslouchat. Opravdu na ni nechcete pískat na latríně.
- L6 Meč, jehož čepel není napůl v naší realitě a dokáže procházet všemi materiály kromě masa. Takže jakákoliv zbroj je vůči němu bezmocná, ale meč nemůže bytost z masa a kostí zabít ani zranit.
- S1 Brýle, jež dokáží vidět nemoci a duševní rozpoložení ostatních lidí.
- S2 Věčná rukavice, jež udělá ruku, která si ji obleče, nezničitelnou (ale jen tam, kam sahá ona rukavice).
- S3 Panenka prohození. Pokud tuto neumělou kamennou figurku obězní nahé dámy velikosti jablka políbíte, tak si s ní asi na deset vteřin prohodíte místo. Dobrá k dostávání se na místa, kam se nedostanete, ale dohodíte. (Musíte s sebou mít ale pomocníka, který hod provede.)
- S4 Trn svůdce. Pokud si tento trn z neznámého materiálu zabodnete do těla, ostatní vás budou vnímat jako krásnou osobu. Stojí to za tu bolest?
- S5 Slabochova hůl. Nositel této hole dokáže její pomocí vládnout silnou telekinezi. Díky ní dokáže unést až 200 kilogramů, ale on sám se hýbe velmi pomalu.
- S6 Sluneční hodiny bez ručičky. Každý den dokáží zastavit čas na pár sekund.

PODIVUHODNÉ BUDOVY

- L1 Trosky domu; jeho léty zčernalý kámen obrůstá suchý břečťan. Uvnitř je parta dětí, které kladivem roztloukají jeden z kamenů ze zdi na prach. Dům je prokletý a ony chtějí prokletý prach roznést po okrasných zahradách jedné rodiny, aby jim tam už nikdy nic nerostlo.
- L2 Tato budova nese nápis „Takumiho cestovní společnost“; je plná dveří, které fungují jako portály na jiná místa na tomto světě (možná i jiných světech), ale bez svého majitele, který záhadně zmizel, jsou momentálně nefunkční... Nebo ne úplně všechny?
- L3 Aréna pro zkoušení efektivity golemů, cizokrajných kreatur a nových kouzel.
- L4 Budova, jejíž stěny vypadají, že jsou pokryté vrstvou slizu a tkání, přičemž doopravdy je to obrovský žijící organizmus, jehož vědomí se nachází ve sklepě, a navenek se maskuje jako obyčejná budova.
- L5 „Zoo“ plná různých magických i nemagických stvoření. Vypadá už dlouho opuštěná, ale zvířata zde stále žijí, jako by je i někdo krmil. Některá z nich se volně procházejí chodbami... Kdo je pustil? A jak to, že se navzájem nepožirají?
- L6 Budova, která je vždy, když ji družina zahlédne, na jiném místě. („Počkat, tuhle budovu, přesně se stejným rozbitým oknem jsem viděl včera v docích...“)
- S1 Rozpadlá budova na zapadlém místě, kam snad nikdo nechodí. Popravdě je to kočičí chrám. Pokud sem někdo vleze, kočky ho nejspíš zabijí a snědí.
- S2 Z tohoto domu hrozivě fičí ven. Většina dveří, záclon a okenic sebou hekticky zmítá, nebo tam už dávno nejsou. Vítr je tak silný, že je snad nemožné dostat se do středu, a zjistit co (nebo kdo) tam působí takový silný průvan.
- S3 Tato budova je našťvaná. Komíny vypouští ze svých útrob páru a stavba syčivým hlasem ozývajícím se snad ze všech oken chrlí



do ulice nadávky a stížnosti na nešvary, které ji sužují.

- S4 V této budově si gravitace dělá, co chce. Najdeme tu komory, kde se dá létat, místa, kde chodíte po stropě, a podobně.
- S5 Chodící dům. Doslova. Má dvě nohy a dlouhou cestu před sebou. Občas je trochu neohrabaný, tak pozor, ať vás nezašlápne jako brouka.
- S6 Dům slov. V tomto domě se prý narodil slavný spisovatel Ithien A. E. Thiemon, a proto sem chodí turisté, kterým učarovaly jeho příběhy o Kalusu, a píší na zdi různé vzkazy. A to by nebyla čarotvorná atmosféra Kalusu, aby to zůstalo jen tak. Když se totiž jeho zdi dotýkáte, zhmotňují se vám v hlavě příběhy z napsaných vzkazů i příběhy o jejich autorech.

DÉMON...

- L1 ... počtů. Má podobu starého učitele s krkavčím pohledem. Vyžaduje vyřešit mate-

matický úkol. Nebo to může být obří psací tabule, která vám blokuje cestu.

- L2 ... strachu ze psů. Obří šestihlavý pes, jehož tři hlavy se dají oddělit na menší, zato agresivnější psy. Žere kočky a velmi hlasitě štěká, vyje a podobně.
- L3 ... obchodu. Vypadá jako obtloustlý mužík. Zachytil se myšlenky vyměňování věcí, ale obchoduje víceméně náhodně. Anebo je posedlý příběhem o sedlákově, co vyměnil jehlu skrz sérii obchodů za krávu, a chce dosáhnout něčeho podobného, ale ještě většího, lepšího a dražšího.
- L4 ... zkoumání. Má podobu humanoida se skleněnou křivulí místo hlavy. Vytváří v závratném tempu nesmyslné nové výtvořky, většina z nich se ihned rozpadne, ovšem vzhledem k tomu, jak neúnavně a rychle produkují další, jsou některé z nich třeba i užitečné – mnohem více jich je však nebezpečných.
- L5 ... byrokracie. Obvykle starší žena s obřími brýlemi a vypoulenýma očima. Slibuje poklad, vyžaduje však předtím sérii podivných





a úmorných úkolů. Některé vyžadují interakci s jinými demony byrokracie. Jejich instrukce si však vzájemně odporují.

- L6 ... stresu. Může vypadat jako cokoli znepokojivého, například ohavně se šklebící klaun cvakající zuby a dělající trhané pohyby. Umí otrávit lidem mysl a trápit je nočními můrami.
- S1 ... davového šílenství. Banda přízračných lidíček, kteří všichni provádějí stejnou činnost. Jsou lehce průsvitní, ale nemusíte si toho včas všimnout. Pokud vás obklopí, pomocí mentální magie vás nutí dělat totéž, co oni.
- S2 ... únavy. Spletenec řetězů a provazů. Chytá lidi, zamotává je a zabraňuje jim v chůzi.
- S3 ... hladu. Obří kulatá hlava. Má tlamu, a když ji otevře dokořán, je skoro tak velká jako celá ta hlava. Valí se ulicí a žere všechno, co se jí postaví do cesty. Nebo je to záplava kobylek či krys.
- S4 ... filosofování. Humanoid z bílého mramoru bez očí a nosu. Můžete s ním zabřednout do debat a cvičit se v argumentaci. Když se do toho ale příliš zamotáte, může vás dohnat k pochybování o smyslu vaší existence a depresím.
- S5 ... síly. Obrovský humanoid až absurdně pokrytý pletenci svalů velkých jako kotevní lana lodí z přístavu. Vyhledává silové výzvy jako je páka, přetahování lanem či hod sudem do dálky. Má velmi omezenou inteligenci a nesnáší, když si z něj někdo utahuje. Pokud prohraje, nechá soupeře jít, když ten se mu nebude vysmívat, že prohrál. Občas se ale zblázní a ničí vše, co mu stojí v cestě.
- S6 ... otroctví a služeb. Drobná, hubená, pokřivená osůbka s prázdnými očima a řinčícími řetězy na ruce a nohy. Chytne se nějaké osoby (nejlépe té, z které vyzáruje důležitost, nebo která jí dá jako první příkaz) a bude ji obskakovat, sloužit jí a snažit se za ní dělat všechnu práci. Což ze začátku může být příjemné, ale po chvíli to bude nesmírně otravné, když se vám bude snažit zavazovat tkaničky a utírat zadek.

NÁZVY OBCHODŮ

- L1 Nielsovy neskutečně neposedné nože
L2 Bouřky do kapsy
L3 Rickovy proklatě pozeňnané předměty
L4 Zázračný Krieger, Pěstitel lidí
L5 Pilulky na Všechno
L6 Kočičí kadeřnictví „Nafoukaný kožíšek“
S1 Jakilův a Ybizův salón prezervace mrtvých schránek
S2 Baziliščí oko, alchymistické emporium
S3 Kimperovy kvalitní pergameny
S4 Urshulla, rituální masáže pro uvolnění těla i duše
S5 Orčí stan, zastavárna, bereme všechno!
S6 Klub Třetí přání

MÍSTNÍ LEGENDY A DRBY

- L1 V zahradě arcimága Natrise se nalézá nesmrtelná krůta, která jednou za rok na jeho narozeniny prý snese vejce, které je celé z ryzího zlata. Nyní má ale mág šedesáté výročí, tak si pro něj jako překvapení připravila diamantové!
- L2 Mágové z Felixova řádu prý vypouštějí do stok a Podkalusu podivuhodná monstra, aby se zbavili odpadu, nebezpečných tvorů a zlé jazyky tvrdí, že i krysáků.
- L3 Některé patroly městské gardy jsou jen vyčarované iluze, protože je to levnější než platit skutečné strážné.
- L4 Ve městě je vrah, který si jako svou oběť vybírá jen... (vlozte archetyp, který sedí na některého člena družiny).
- L5 Pokud v noci uslyšíte u Staré fontány hlas vaší matky, jak vás volá, utíkejte! Jde si pro vás duch Matky s krvavými rukama.
- L6 Zargorion Omáčka, jeden z představených Spolku mistrů transmutace, pořádá svůj každoroční večírek ve svém sídle. Je to jedna z nejvyhlášenějších akcí v Kalusu, a to nejen kvůli luxusní zábavě, ale taky kvůli tomu, že opilí transmutátoři vždycky na konci zábavy vytvoří něco šíleného.



- S1 Do sousedství se prý přistěhoval Hamin Alley, také známý jako Paladin probodnutého srdce. Písně o jeho hrdinských skutcích zná v Taurilu snad každý bard.
- S2 Za nenadálým úspěchem a kvalitou cestovního vybavení orčí rodiny Garbranů prý nestojí jen zkušenosti a špetka té magie, ale pakt s prastarou přírodní entitou, které orci musí platit v krvi.
- S3 Tento blok domů je prý silným magickým vodičem či rituálním kruhem, pokud někdo dokáže zjistit, kde se nalézá jeho střed.
- S4 Na místním tržišti se bude dražit starý moudrý prsten. Prý je to ale pečetní prsten samotného arcimága Adoraida, pátého v řadě rektorů univerzity!
- S5 Pod velitelstvím městské gardy jsou tajné chodby vedoucí do nejzvrhlejších hampejzů a drogových doupat.
- S6 Městem pobíhá neznámý cizinec, který se ukrádá po nocích k trpaslíkům a řeže jim jejich vousy.
- L5 Pohřeb vysoce postavené kočky a jejího mága. Provází je velký průvod, po okolních domech a střeších spolu s lidmi dole pochodují desítky koček.
- L6 Právě probíhá zásah městské gardy na černý obchod s magickým kontrabandem. Zásah má spoustu čumilů, protože všichni očekávají, že se to může zvrtnout.
- S1 Veřejná poprava, jíž předchází kamenování a vrhání shnilých rajčat. Jedná se o skupinu zločinců usvědčených z organizovaných soubojů odchycených kaluských koček.
- S2 Magií řízený obr tančí pro pobavení lidí. Chtěl by se z kouzla dostat a všechny ty prcky rozšlapat, ale sám to nezvládne.
- S3 Slavnostní průvod vyznavačů Nebeského ducha pod velmi přísným dohledem ochranky. V Kalusu jsou sice všechna náboženství povolena, ale hodně lidí tento kult nevidí rádo a mohlo by k něčemu dojít.
- S4 Akrobaté, v jejichž středu je i pár super ohebných mutantů, si zabrali zdejší náměstíčko pro své vystoupení a ignorují, že zde potřebuje projet několik obchodníků s povozy.
- S5 Městská hra na lovení barevných potvůrek, které vyčarovali mágové Felixova řádu. Když se bytosti dotknete rukou, rozplyne se a vám v ruce zůstane žetonek. Žetony jsou vázané na toho, kdo je získal; při předání jiné osobě zmizí. Na konci soutěže dostanou nejlepší z lovců odměny.
- S6 Vystupující bard, jenž má jako doprovod skupinu magicky oživených loutek s malíčkými hudebními nástroji. Jedna z nich hraje naschvál falešně a barda to začíná neskutečně vytáčet.

SVÁTKY, ZÁBAVA A ATRAKCE V ULICÍCH MĚSTA

- L1 Mladý pár tančí a zpívá pro pobavení lidí na ulici. Potřebovali peníze po útěku z domova a dobře se jim daří, soudě podle obnosu v klobouku před nimi. Jejich tajemstvím je, že používají mentální magii svázanou s jejich rituálním tancem a zpěvem, a tím ovlivňují lidi, aby jim dávali větší obnosy.
- L2 Obyvatelé z okolních bloků se oblékají do těžkých jednobarevných kostýmů, scházejí se na střeších a připravují si magické račejtla. Bude každoroční ohňo-barevný boj mezi domovními bloky!
- L3 Okolní ulice se připravují na lokální slavnost plnou hudby, umělců a trhů. Krásné barevné ozdoby, papírové květiny i magické lucerny zdobí celé okolí.
- L4 Do kaluské zoo přivezli nová monstra až z Quidrony a zrovna je vykládají v přístavu. Jednomu z nich odeznívají magická sedativa.

Pár tipů na závěr

Kalus jsme schválně postavili jako místo plné pokladů a nebezpečí, v kterém půjdou hrát nejen městské „pátračky“ a „vyjednávačky“, ale i pořádné vymlacování míst obývaných podivnými živly a nestvůrami.



Úlohu koček v chodu města jsme schválně popsali vágně. To abyste si sami mohli nastavit, zdali kočky budou jen atmosférická kulisa pro vaše příběhy, nebo tam budou mít stěžejní úlohu. Ať už dáte ve vaší verzi Kalusu kočkám schopnost lidské řeči a inteligenci na lidské či nadlidské úrovni, nebo pokud to budou stále spíše zvířata, nemělo by to nic narušit. Po úpravě některých reálií můžete hrát i variantu, že jsou to naprosto klasické kočky – i ty si přece umějí omotat lidi kolem prstu!

Pokud chcete inteligentní kočičí společenství a interakci s ním postavit do středobodu kampaně, pak zvažte, že zrušíte pravidlo, že lidé a kočky by se neměli míchat do politiky těch druhých. Je ale potřeba si uvědomit, že čím více se ve vaší verzi Kalusu budou inteligentní kočky zapojovat do lidských konfliktů, tím víc je budou lidské zájmové skupiny využívat na špionáž, odposlechy, udávání, nájemné vraždy a podobně, až to může zastínit schopnosti a možnosti hráčských postav. Nechte kočkám určitou samolibost a nevyzpytatelnost, aby se na jejich pomoc nedalo úplně spolehnout.

MORÁLNÍ DILEMATA

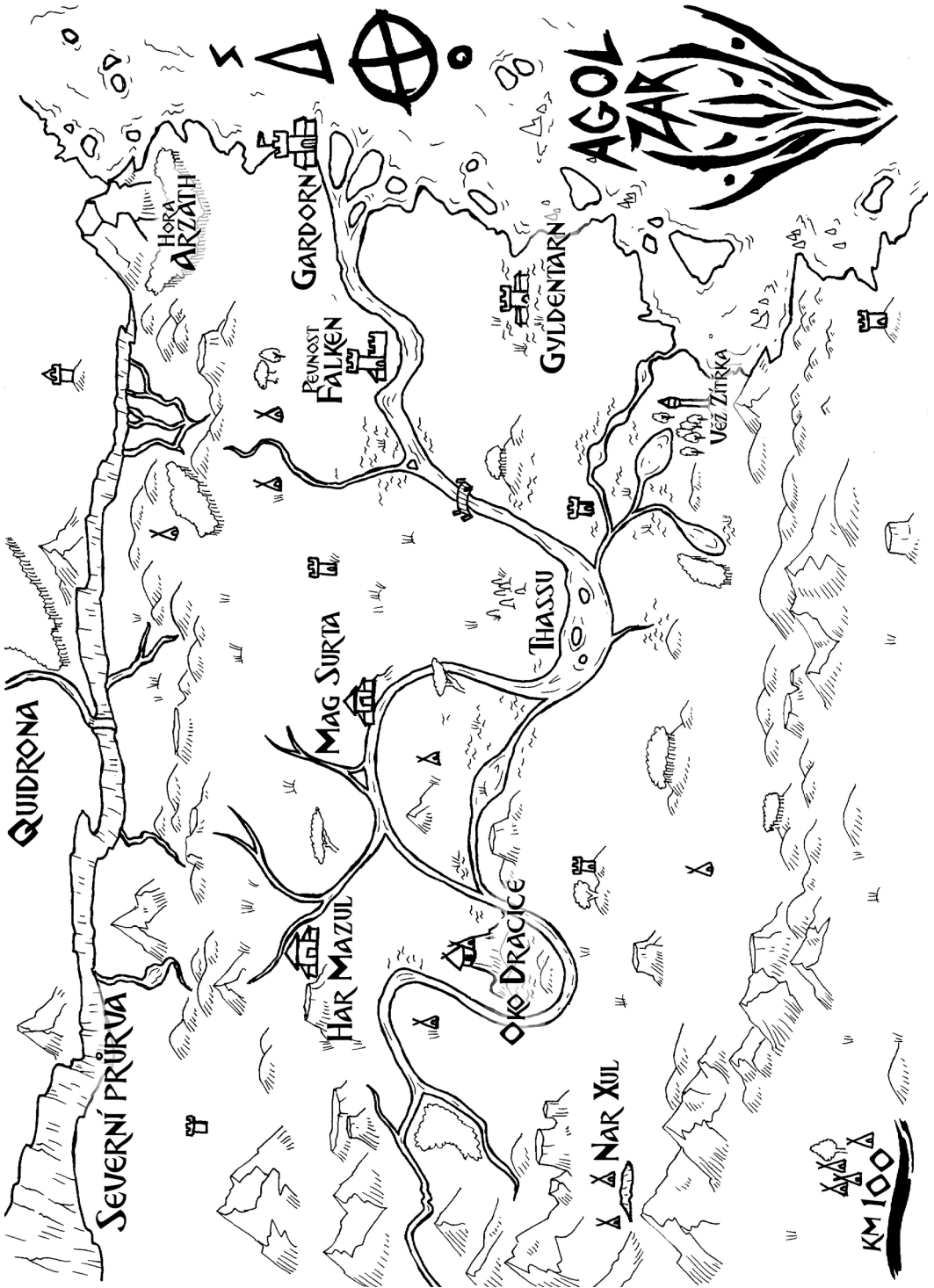
- Jak moc je správné být tolerantní vůči kultům, které necítí loajalitu ke Kalusu, i když zatím nic vysloveně nepřátelského či rozvratného proti městu neprovedly? Je dobré takové skupiny preventivně zničit?
- Jsou magické anomálie Kalusu škodlivé pro Matku Zem? Měly by být zastaveny?
- Měl by být Felixův řád svržen? Pokud ano, kdo by se o chod města postaral lépe?
- Jaké prostředky jsou ospravedlnitelné při boji za „lepší Kalus“?
- Stojí někomu za to mít *sponu* s kočkou, pokud se s ním kočka snaží manipulovat a tlačí ho do toho, aby jí pomáhal vyřizovat její účty?
- Je lepší nemíchat se do politiky kočičího společenství, když je patrné, že se v něm dějí nespravedlnosti a trpí tím konkrétní kočky, které si třeba členové vaší družiny oblíbili?

- Je správné kvůli ochraně své vlastní komunity odklánět agresi a nenávisť lidu ke členům jiných komunit?

VÁŠ KALUS

Mnoho informací jsme záměrně nechali nevyřčených, dotvořte si je sami nebo s pomocí svých hráčů. Nad čím se můžete například zamyslet:

- Jak se kaluské kočky dorozumívají s lidmi? Umí lidskou řeč, navazují telepatické spojení, berou do pacek pero a píší vzkazy, nebo něco jiného?
- Co se stane, pokud do Kalusu přineseme obyčejnou kočku odjinud?
- Jak zvládne přežít v Kalusu pes? Je to prostředí pro něj vysloveně nepřátelské, nebo musí uznat nadřazenost koček a pak tam může fungovat, či něco jiného? (Pokud má některá postava z vaší družiny psa, bylo by dobré nechat ho v Kalusu fungovat, aby hráč nebyl frustrovaný.)
- Co všechno způsobuje *spona* kromě menší únavy z čarování? (Měla by být něčím prospěšná i pro nekouzlicí postavy, aby se některý z hráčů necítil znevýhodněný.)
- Proč mají neurozené kočky zakázáno vytvářet *spony* s lidmi? Je to jen výmysl urozených s cílem udržet nadvládu nad nižší třídou, nebo to má racionální základ, například že *spony* s neurozenými kočkami jsou méně stabilní, mají vedlejší účinky...?
- Co by se stalo s magií ve městě, kdyby lidé přestali dodržovat Sedm pravidel?
- Co bylo příčinou moru, který vyhubil většinu obyvatel města?
- Je to, čemu Glint Raumann věří, pravda, nebo ne?
- Proč Nebojí donáší z Černých tlap Felixovu řádu? Dělá to kvůli vidině odměny, z přesvědčení, nebo ji někdo vydírá? Dala by se obrátit na opačnou stranu?
- V čem spočívá dakijský zvyk *alfede*, že tak Kalusany pobuřuje?



Agol Zar

Veliká dračice Svahama hledala místo pro své děti. Letěla nad nekonečnou vodní plání, až spatřila zemi s vysokými horami. Svým tělem polámala jejich štíty a zem rozhrnula do velké pláně. Znavená velkou námahou se pak na pláni rozvalila a usnula. Ve snech se jí zjevilo, že nová země je pustá a musí jí dát život, ze kterého by její děti mohly čerpat. Ona splynula se zemí a z její dračí síly se zrodilo vše živé. Učinila se mohutnou řekou, která dodnes přináší život a smývá vše zlé a cizí. Svým dětem pak uložila, aby se o svůj domov dobře staraly. Nejen draci, ale i další tvorové – mohutné šelmy, hladoví krokodýli, hbité antilopy i lidská stvoření; ti všichni přísahali chránit její životadárný spánek. Ti, kdo Svahamu ctí a žijí dle zásad, které jim uložila, se k ní jednou budou moci vrátit, aby roztránila jejich pozemská těla a učinila je sobě rovnými, nebo je vrátila zpět na zem, protože ještě neporozuměli světu a jejich místu na něm.

Tak začíná báje, kterou si Surtové vypravují o Agol Zaru, Dračí zemi, v níž žijí. O nekonečné rovině pokryté stromy, travinami a slepými říčními rameny, které se s deští mění jako tanec slunečního svitu mezi listy. To se prý Svahama ve spánku převaluje, jak říkají moudří dračí kněží.

Shrnutí

Agol Zar je málo probádaná země s teplým podnebím, kde život plyne s tokem posvátné řeky Svahamy a roste z jejích darů. V krajně střídajících se deštů a suchých období žijí domorodci, kteří věří, že jsou pokrevně spřízněni s draky. Statečně čelili opakovaným výpravám Církve Nebeského ducha a většinou se ubránili.

Cizinci tu však způsobili rány, které se ani 40 let po rozpadu Církve nehojí. Nyní přichází nové vlny cizáků – dobrodruzi, zlatokopové a průzkumníci, které i přes mnohá nebezpečí,

kteří jim hrozí, láká nezměrné přírodní bohatství. Dají vaši hrdinové do pohybu změny, které panenský Agol Zar navždy poznamenají? A budou to změny k dobrému či zlému?

Nerovný boj

„Agol Zar býval zemí zaslíbenou. Pak zlý duch sestoupil z nebes a vrazil Svahamě do srdce hničící trn.“

— Galghaz

Agol Zar je od nepaměti domovem Surtů, lidí žijících v kmenové společnosti uctívající draky – velké létající ještěry, kteří se tu prohánějí po obloze. Surtové věří, že jsou s draky spřízněni i pokrevně, a že draci byli, a možná stále jsou, stejně inteligentní jako lidé.

Od nepaměti žili Surtové na území kolem řeky Svahamy v těsném spojení s přírodou. Jejich život se řídil příběhy o Svahamě, matce všeho, a moudrostí předků. Církev Nebeského Ducha to však prohlásila za tmářství, které je třeba vymýtit a přivést Surty na správnou cestu.

První misionáři Církve přišli do Agol Zaru zhruba před třemi sty lety, Surtové jim však odmítli naslouchat a vyhnaní je. Církev neúspěch nemohla dopustit a víru přišla zanedlouho šířit silou. Možná si ve skutečnosti od obracení domorodců na víru zas tolik neslibovala, dokázala tím však aspoň uspokojit hlad vlastních lidí po ziscích a ztlumit napětí panující mezi taurilskou šlechtou. Zároveň na výpravy do Agol Zaru Církev posílala ty vyznavače, kteří byli i na její poměry příliš radikální. Zkazky o lidožroutech a okřídlených stvůrách podněcovaly zápal pro „spravedlivou výpravu proti zlu“ a zároveň odváděly pozornost od stále neutěšenějších výsledků svatých výprav jinde.

V přímém boji se nedokázali Surtové dobře vyzbrojeným cizincům vyrovnat, vetřelci však



zase nebyli připraveni na odpor, který jim kladla samotná země. Po počátečních úspěších se svatí válečníci ocitli uprostřed divočiny, závislí na síti čím dál nákladněji budovaných pevností a nejjistém přísunu zásob přes nebezpečné moře. Každý krok do divočiny mohl končit v surtské pasti nebo zubaté tlamě šelmy. Cesty brala voda; surtské vesnice se stěhovaly, kdykoli byly objeveny. Domorodci přepadali vojáky ze zálohy a s drtivou převahou. Dokonce i drakům severské maso zvlášť zachutnalo. Většina svatých výprav tak končila fiaskem a jen ty nejmúspěšnější dokázaly získat nad zemí kontrolu alespoň na pár let.

Konec svatých výprav však nezpůsobila ani komanda surtských partyzánů, ani dračí čelisti: Církev Nebeského ducha se kvůli pádu svého ústředí před čtyřmi dekadami náhle stáhla. Zanechala po sobě vítězné a hrdé Surty, ale i zbytky svých osadníků a lákadla cizí kultury. Jasně nebezpečí pominulo, jed pohodlnějšího života a snadného nabytí majetku však začal pomalu rozežírat tradiční život. Do země začali přijíždět cizinci dychtící po přírodním bohatství.

Surtové zvítězivší nad společným nepřítelem se nyní potýkají s rozpory, které se objevily v jejich vlastních řadách, a země zjizvená válkou se stále ještě plně neuzdravila. Současná doba se rozhodně nedá nazvat klidnou a mírumilovnou.

Krajina

„Bohatství Dračí země patří lidem, kteří se o ni starají. Přijít si sem, brát si plody a nazpátek nevrátit nic je zločinem proti Velké dračici a její služebníci s vámi budou nakládat jako se zloději.“

— Galghaz

Agol Zar je jako obrovská mělká mísa s nerovným dnem. Pokrývá ji pestrý koberec mokřadů, slepých říčních ramen, tůní a jezírek, s hustými lesy na vyvýšeninách. V období sucha se část mokřiny mění na podmáčené pastviny, zatímco v období dešťů je velký kus země tvořen jedním líným tokem. V západní části země je ráz kra-

jiny občas narušen strmými a mohutnými kamennými výčnělkami ze kterých, jak se zdá, někdo smetl vrcholky. Na plošinách těchto stolových hor s oblibou hnízdí draci.

Agol Zar se táhne od obří severní průrvy s nespočtem vodopádů, zakončené na severovýchodě tajemnou horou Arzath, přes nekonečné, dosud nikým nezmapované jižní planiny a zapovězenou vrchovinu na západě, ve které Svahama pramení, až k východnímu pobřeží s útesy oddělujícími moře od bažin.

Střídají se tu období vytrvalých dešťů, kdy se mraky celé týdny převalují nízko nad krajinou a bez loďky se nikam nedostanete, se slunnými měsíci, během nichž krajina pomalu vysychá, stojatá voda se zkazí a vše zachvátí rozklad a nemoci, které nakonec odplaví nové deště.

Příroda se hemží pestrébarevnými tvory, jejichž kožešiny a peří se na Taurilu velice cení, a pro sušené listy a drčená semena některých místních rostlin by mnozí alchymisté zabijeli. Potkáte tu buvoly, hrochy, slony, krokodýly, vodní antilopy, papoušky, pijavice i kapybary, ale stejně tak zelenočerné tygry, lidožravé říční želvy, vodní hady měnící barvu, velké ochočitelné ještěry a to hlavní – draky. Flóra je také rozmanitá: v Agol Zaru roste rákos, papyrus, divoká rýže, obří lekníny, porosty mangrove...

Surtové

„Traduje se, že mezi Surty a zemí, kterou obývají, existuje magické pouto. Dokud to nebude zprětrháno, nelze tento lid z Agol Zaru vyhnat, ani ho zotročit nebo zabít. Faktem je, že iklitští otrokáři Surty nechytají. Prý je to dáno tím, že oběti z jejich řad nejsou hlasy z hlubin dobře přijímány.“

— Reginald Westenholt

O Surtech jako o jednotném národu lze hovořit jen krátce, a možná jejich existence nebude mít dlouhé trvání. Díky Církvi si silněji uvědomili svou sounáležitost, a někteří začali pohlížet dál do budoucnosti, než jen k dalšímu období sucha, ale také začali opouštět své zvyky. Co z jejich kultury zbyde, ukáže až čas. Zatím je to



jen skupina lidských kmenů, které mají tmavší barvu pleti a podobnou kulturu.

Surtové sdílí pověsti o bratrství s draky a do jisté míry se cítí spřízněni se vším, co kolem nich žije. Mnoho znalostí a dovedností připisují svému poutu s draky. Ti jim prý dodávají sílu překonat nemoci, mstí se jejich vrahům, provází je sny a ukazují jim cestu bažinami. Výklady, co to přesně znamená, se ale od vesnice k vesnici liší.

Surtové se zpravidla skvěle vyznají v bažinách a umí se jimi rychle a nenápadně pohybovat. Umí se také vyhnout mnohým nebezpečným místům, jejich tělo dokáže strávit rostliny pro cizince nepoživatelné a netrápí je horečky, kterými tu jiní lidé často trpí. Surtští bojovníci a lovci vynikají svou nenápadností a účinností jejich zbraní často vylepšuje jed, který svou oběť dokáže zcela nebo částečně ochromit.

Surtové jsou snědší a mají až nepřirozeně zářivě bílé zuby. To prý díky zubaté trávě, kterou snad všichni stále žvýkají, jakmile přejdou deště. Jejich vlasy jsou černé jako havraní peří, husté a rovné, ale to je k vidění jen vzácně, neboť obvykle nosí na hlavách složité účesy ve tvaru šupin, rohů, či ostnů. Součástí úpravy vlasů je také barvení. Výsledný účes je pak zpevněn pryskyřicí, díky níž drží i ve vodě. Jednotlivé surtské kmeny se od sebe dají rozeznat právě podle barev vlasů a tvaru korálků, kterými jsou ověšeni nebo které mají zapleteny do svých účesů. Těla si Surtové zdobí spletitým tetováním a někdy je doplňují i rituálními jizvami. Významné jsou také amulety, jejichž nošení prý umocňuje pouto s draky.

Část Surtů, zejména z oblastí, které se v minulosti dostaly do církevního područí, se přizpůsobila přistěhovalcům a začala žít podle jejich vzoru. Tito domorodci si stíhají vlasy nebo mají dokonce holé hlavy, dávají si cize znějící jména a na rozdíl od ostatních Surtů je nepotkáte bez kousku oblečení. Na své příbuzné hledí jako na zaostalé. Přistěhovalci se však na tyto Surty dívají úplně stejně přes prsty jako na ostatní Surty. Tito „civilizovaní“ Surtové také ztrácí tradiční úctu k moudrosti starších.

Na opačné straně stojí pak Surtové, kteří svým chováním napodobují draky až do krajnosti. Takové kmeny stráží své území před jakýmikoli vetřelci a stejně jako draci pojídají syrové maso a to včetně lidského. Kontakty s těmito kmeny jsou zvlášť ošemetné dokonce i pro ostatní Surty. „Dračí“ kanibalové však ovládají některé klíčové oblasti a nedá se jim často úplně vyhnout.

Tradiční jména – mužská: Aghul, Aryx, Aughir, Bantal, Daxuun, Fazenat, Folaar, Hurtar, Kavok, Kesvar, Larek, Murad, Nasghal, Oghuzal, Sareg, Rakalaz, Zarkal, Ziltak.

Tradiční jména – ženská: Akali, Dargha, Esra, Gixa, Guthi, Inate, Ighisa, Jakla, Khiita, Lurassa, Maja, Malada, Ralisi, Reva, Taola, Xadare, Zarsi.

Život v Agol Zaru

„K rukám děkana fakulty magenergie Kaluské magické univerzity

Žádost o navýšení výzkumného grantu

Pozorování prováděná osobně při výpravách do divočiny Agol Zaru ukázaly, že zvýšená koncentrace magenergie v ovzduší na území určitých tradičních surtských vesnic se po přesunu vesnice přemístí spolu s vesnicí na novou destinaci téměř beze ztrát na intenzitě. Toto je v rozporu se současnými poznatky o bromadění magenergie. Bylo provedeno dostatečné množství pozorovacích seancí, aby se dala vyloučit náhoda. Podrobnou zprávu přikládám.“

— Syada

TRADIČNÍ VESNICE

Surtskou vesnici zpravidla tvoří dřevěné domy na kůlech se stěnami z rákosových rohoží. Domy obklopují duchovní střed vesnice, což bývá kámen tvarem připomínající draka a ozdobený směsí pomalovaných leštěných kostí, šupin, lesklých předmětů a květů. Každá rodina bydlí ve vlastní chýši, kterou během půl dne



dokáže celou rozebrat, případně nově postavit, kde je třeba. Součástí chýše bývá kánoe, která bývá zavěšená pod střechou nebo tvoří přímo její vršek.

Jediným, kdo bydlí samostatně, je dračí kněz, obývající podivnou konstrukci bez oken či dveří připomínající vejce spletené z listů. Dračí kněz či knězka je hlavním vesnickým duchovním vůdcem, vykladačem snů a léčitelem smutku v duších. Dračím knězem se stává Surta díky své moudrosti nebo věštbě. Věští se z hvězd, letu ptáků či pohybu hmyzu lezoucího po zemi. Talent pro magii je vedlejší a ten, kdo jej má, je spíš zván šaman či čaroděj a nemusí být zároveň dračím knězem.

Surtská společnost je na taurilské poměry velmi volnomyšlenkářská, nevyžaduje se mužská věrnost ani poslušnost žen vůči mužům, i když zvyky se kmen od kmene liší. Malé děti vyrůstají pod dohledem starých Surtů, kteří už mají s prací obtíže, starší děti se pak učí práci s ostatními. Hlavní autoritu v kmeni mají jeho nejstarší členové.

„CIVILIZOVANÁ“ VESNICE

Na území pod vlivem přistěhovalců, tedy zejména při pobřeží a v ústí Svahamy, napodobují Surtové cizí životní styl. Stále si většinou staví pro Agol Zar typické (a praktické) domy na kůlech, ale využívají některé novoty: jemné látky proti hmyzu, železné nástroje, a především kovové peníze.

OSADA PŘISTĚHOVALCŮ

Kromě dobrodruhů toužících najít v Agol Zaru bohatství a zmizet, se občas přes moře přeplaví i tací, kteří se zde chystají usadit natrvalo. Osady těchto lidí vznikají především na pobřeží, kde se mohou zapojit do obchodu se světadílem.

Život nových osadníků však kromě nepřátelských domorodců komplikuje i podnebí, protože domy ze dřeva a cihel jsou pravidelně ničeny dešti. Vesnice proto většinou stojí na jakékoli vyvýšenině, která je po ruce, nebo jsou neustá-



lým stavenišťem složeným ze stanů a dočasných přístřešků. I přes praktičnost domů na kůlech se přistěhovalci často tvrdošjně drží architektury svých domovin.

Hybatelé

„Víš, proč mi lezeš tolik na nervy, Kalimo? Protože jsem z Agol Zaru. Tam by ti to tvé sladké žvanění nikdo nesežral. Jediné, co by sežrali, bys byla ty.“

— Myghal U'Ren

Ústně tradované, na náboženských zvyklostech postavené surtské právo je velice nepřehledné i pro samotné Surty, natož pro přistěhovalce. Kdo má nad kým (a čím) moc, není nijak zřetelné a politická situace se tu umí měnit stejně rychle jako tok Svahamy.

AMUL

Skupina sedmi starších honosících se titulem Amul řeší spory mezi kmeny a spravuje město Mag Surta. Jsou nejbližší tomu, co by se v Agol Zaru dalo nazývat vládou, a jejich slovo má obvykle velkou váhu. Jsou ale nejednotní a svárliví. Jen málokdy se jejich sněm obejde bez křiku, obviňování a kleteb. Stát se Amul stojí mnoho úsilí a udržet si toto postavení dokáží jen prohnání a moudří. Ani toho nejméně mocného z Amul není radno si rozhněvat.

ZARAKI

Za dob Církev a jejích svatých výprav se obrana Surtů mohla opřít o smrtící partyzánské skupiny zvané Zaraki nebo také Oči země. Jsou to odhodlaní lidé mistrně ovládající komunikaci na dálku i boj otrávenými zbraněmi, schopní cítit narušení v zemi, a dokonce prý i povolávat na pomoc draky. Způsobili zkázu nejedné svaté výpravy. Po vyhnání Církev se Zaraki přeměnili v ozbrojené strážce a strážkyně surtských tradic a zájmů. Uplatní se v nich fyzicky zdatní i magicky nadaní Surtové. Podmínkou k přijetí je zahrnout svůj kmen i rodinu a přísahat oddanost Agol Zaru, jehož ochrana je primárním úkolem všech Zaraki.

Dnes Surtové vnímají Zaraki hlavně jako poslední možnost obrany před hrozbou, která je příliš velká či složitá na to, aby si s ní poradili domorodci. Když na jih od Mag Surty začne zuřit neutuchající požár i přes to, že je období dešťů, je jasné, kdo si s tím bude muset poradit. Jedna věc je zničit zdivočelého ohnivého elementála, druhá pak chytit mága, který jej neprozřetelně pustil na svobodu, a zajistit jeho potrestání i přes to, že má kontakty na mocné osoby.

Nyní procházejí Zaraki krizí identity, protože Církev se stáhla a noví cizinci nepřicházejí vždy s cílem dobývat a drancovat. Zaraki tak hledají nového nepřítele a zároveň se snaží nerozložit pod tíhou vlastní slávy, která k nim přitahuje i chvástaly nedbající na ideály. Zároveň se neobejdou bez podpory Amul. Zaraki tuto skupinu sedmi starších však podezřívají, že čím dál častěji nejedná v zájmu Surtů, ale zabývá se vlastními cíli a úklady.

CÍRKEV NEBESKÉHO DUCHA

Nenáviděná víra sice sešla z očí, ale nezmizela docela. Zbyli tu konvertité mezi domorodci, věřící osadníci z řad přistěhovalců a také tajné spolky usilující o nadvládu moudrosti Nebes nad silou přírody. Někteří jsou přesvědčeni věřící, jiní fanatici a nechybí ani pár podvodníků.

Církev jako jednotná organizace možná padla, ale víra v Nebeského ducha přežila a věřící se vzájemně podporují.

UČENCI A MÁGOVÉ

V Agol Zaru se usadilo několik věhlasných čarodějů a badatelů v oblasti cizokrajných věd a poznání: odborníci, excentrici nebo blázni. Možná vše dohromady, podle úhlu pohledu. Důvody, proč tráví čas zde, a ne například v Kalusu, jsou občas ještě šílenější než to, čím se zabývají. Magikové ochotní zkoumat výrony Chaosu v terénu kolem průrvy, nekromanti, vyznavači učení Kosmického řádu... Většina z nich se vzájemně zná a také k smrti nenávidí. Nejžádanější mezi nimi jsou dračí vejce, která touží v nějakém pokusu použít snad všichni, nicméně jejich získání je nutno držet v naprosté tajnosti, protože jen málokdo upoutá pozornost Zaraki tak jako zloděj dračích vajec.

NAR XUL

Jeden z nejnebezpečnějších kmenů západního Agol Zaru se jmenuje Nar Xul. Žije okolo obří jámy, kterou postupně plní kostmi, z nichž byl vysán všecken morek. Surtové z Nar Xul věří, že „obyčejné“ kanibalství pro návrat lidí k velikosti dračích příbuzných nestačí, je potřeba dostat se až k duším či esencím mrtvých. Jak přesně jejich rituál získávání duchovní esence z obětí probíhá, je předmětem dohadů, neboť se nenašlo mnoho těch, kteří by mohli podat svědectví. Nar Xulové mají za to, že trochu esence lze najít také u starých mrtvol, a tak pojídají i ostatky, které odněkud vyhrabou. Rozpoznat tyto Surty od krvežíznivých nemrtvých ghúllů je čím dál těžší.

GANGY

Nejznámější zločinecké skupiny v Agol Zaru si říkají Gardornské dýky a Mravenci. Gardornské dýky pašují zboží a lidi z jižních zemí na sever a obráceně s pomocí rozsáhlé sítě kontaktů, kte-



ré v cizích přístavech mají. Prý profitují téměř z každého důležitého obchodu, který prochází agolzarským městem Gardorn. Mravenci jsou skupina Surtů, která se zaměřuje na výrobu a vývoz alchymistických přípravků, jedů a drog. Jsou zavilými nepřáteli Gardornských dyk, proto musí využívat malé loďky a mizerná přístaviště jinde na pobřeží.

Významná sídla

„Naštvals Zarakí, vid? No dokud seš tu, v Mag Surtě, máš to dobrý. Voni tady dodržujou klid zbraní. Taková dohoda. Jakmile ale vodsud' vystrčíš nos, seš jim vydanej napospas.“

— Rupert řečený Kozel

MAG SURTA

Mag Surta, největší město Agol Zaru, vyrostlo ve vnitrozemí na břehu Svahamy na místě jednoho z největších starých surtských obřadíš. Osídlení původně zahrnující jen starobylou plošinu z nasucho poskládaných kamenů, která své obyvatele chrání před povodněmi, se dnes rozlézá přes tři velká schodiště směrem od řeky a čítá něco kolem deseti tisíc obyvatel. Čtvrté schodiště vede k přístavní čtvrti.

V Mag Surtě se vedle sebe tísní tradiční rákosové chatrče, dvory Amul, rezidence obchodníků, provizorní stany žoldáků i nuzné přístřešky chudiny. Žijí zde mocní lidé, ale zároveň je tu největší množství hladovějících, žebrajících a těch, kdo dávno utopili svou duši v alkoholu a opojných bylinách.

Amul, kteří zde sídlí, se snaží z Mag Surty udělat správní centrum Agol Zaru, jako by snad stařešinové už vládli nějaké říši. Dobrodruzi ocení příležitost přivydělat si například lovem zločinců, na jejichž hlavy Amul ve snaze prosadit v zemi vlastní právo vypisují tučné odměny.

Usadila se zde i vlivná, byť nevelká komunita přistěhovalců soustředěná kolem velké opevněné budovy zvané *Dvůr paže a štítu*. Osazenstvo Dvora mimo jiné organizuje výpravy do divočiny a dobře zaplatí za schopnou ochranku nebo

za informace, které mohou výpravě zachránit život.

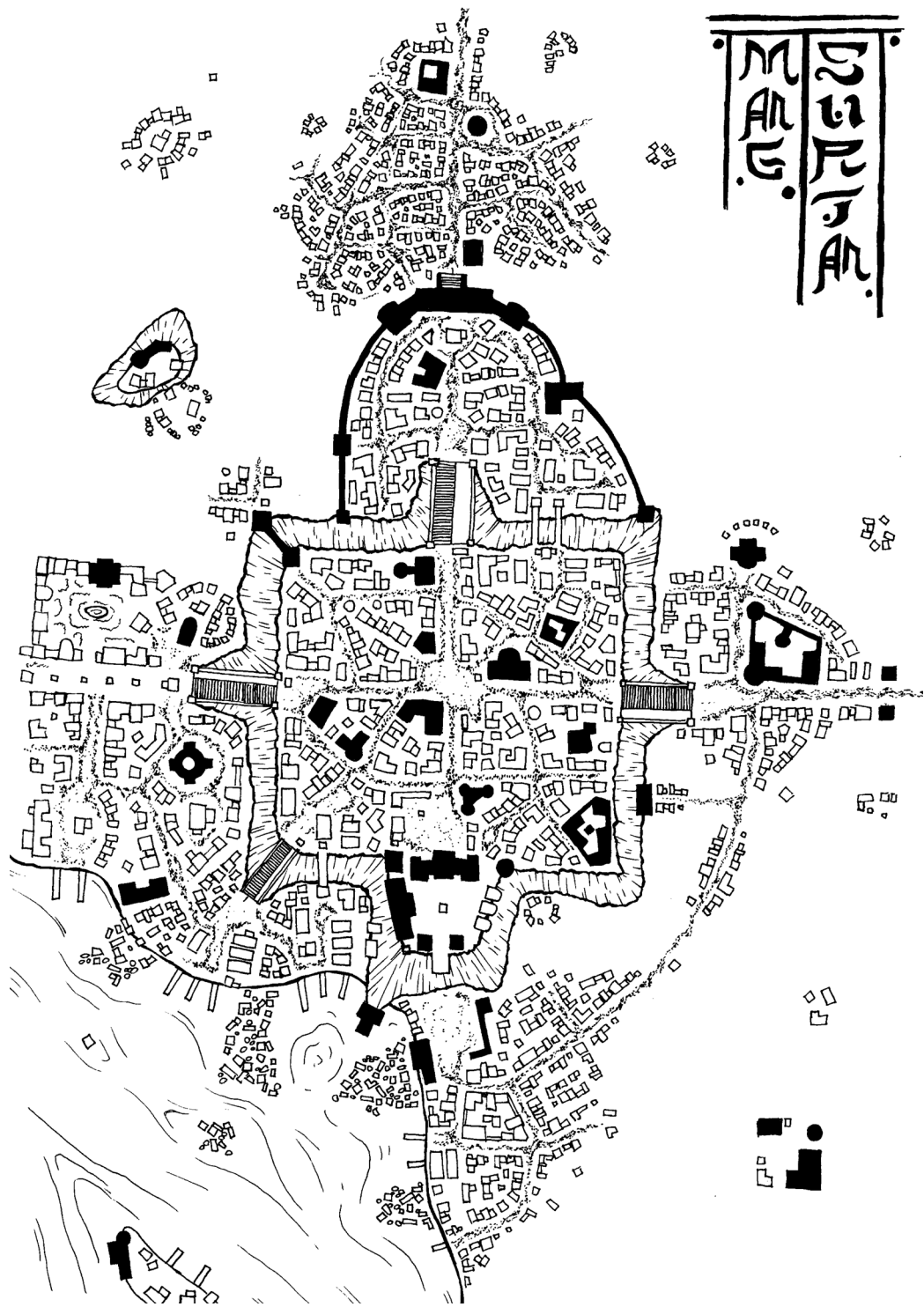
Mag Surta se zejména v posledních letech stala lákadlem pro nové příchozí, mladé venkovany hledající práci i cizince toužící po slávě a moci. Jen málokdo si uvědomuje, že je jen otázkou času, kdy město zničí hlad, nepokoje, požár nebo epidemie pramenící ze vsudypřítomné špíny a nedostatku čisté vody. Většina Surtů věří, že Svahama jim skrz posvátné pouto odpradávná zajišťuje dost potravy i imunitu vůči epidemiím. Problémy v Mag Surtě pak svádějí na přistěhovalce, kteří prý toto pouto narušují.

GARDORN

Přístav Gardorn je vstupní branou do Agol Zaru a také baštou přistěhovalců. Velký přístav chvatně vybudovaný při ústí Svahamy umožňoval Církvi do Agol Zaru dopravit velké množství zásob i lidí a bezpečně zde ukrýt lodě před bouřemi. Původní plán byl udělat z města nejen opevněný opěrný bod, ale také demonstraci církevní moci. Velké a rozlehlé kamenné stavby, směle konkurující známým katedrálám, dodnes připomínají tuto zašlou slávu. Špína a slaný vzduch od moře spolu s častými dešti však dávno původně bílé zdi zbarvily došeda a v současnosti se v nich rozlézají lišejníky a mech, stejně jako se některé prostorné ulice a náměstí proměnily ve stísněné slumy a stánky prodejců všeho možného i nemožného.

Surtové z Gardornu si dříve nesli pověst odpadlíků, kteří přešli k Církvi, a dodnes mezi nimi a obyvateli Mag Surty panuje rivalita. Faktem je, že dnes nikdo příliš nepochybuje o tom, že město je skrz na skrz prorostlé korupcí a zločinnem. Ačkoli zde panuje čilý ruch a každý týden připlouvají a odplouvají nové lodě, přístav trpí špatnou údržbou a navzdory snahám tomu zabránit Svahama neustálým přísunem bahna postupně zanáší vlnolamem chráněné přístaviště.

Obyvatelstvo Gardornu se od dob církevních výprav změnilo k nepoznání. Skvěle vybavené a disciplinované bojovníky Nebeského ducha vystřídaly zoufalé existence z celého Taurilu,



ᠮᠠᠨᠨᠠᠨ
ᠮᠠᠨᠨᠠᠨ



kteří přijely do Agol Zaru s vidinou nalezení pokladů a slávy, a nakonec skončily v Gardornu jako pohůnci místních gangsterů. Hlídky jsou tu nedbalé, skladiště levná a otázek málo. Na prodej je téměř vše, jakékoliv zboží ze severu či jihu. Bere tu každý a plnými hrstmi. Život tu nemá valnou cenu a správci města toho mistrně využívají.

HAR MAZUL

Surtské klany, obývající oblast skal bohatých na břidlici v odlehlé severozápadní části země, se po odchodu Církve sjednotily a vybudovaly silné opevněné sídlo. Město Har Mazul je posazené do dobře chráněného údolí a oproti tradiční architektuře většiny země je zde hojně využíván kámen. Kamenné hradby a domy tu navíc doplňují zvláštní trnité stromy a křoviny zpevňující zdi.

Důležitým vývozním artiklem města jsou dva speciální druhy kamene. Harmazulské kamenné hroty pro šípy, které se snadno štípou a zůstávají v ráně (jsou velmi žádané mezi lovci). A dále posvátné bílé kameny, které se vždy lámou do tvaru připomínajícího ostrý zub. Ty najdete jen v údolí Har Mazul, mají hodnotu pro mystiky a Surtové si jejich výskyt vykládají jako zvláštní požehnání Velké dračice.

Klany z Har Mazul jsou pověstné svojí nevyzpytatelností a krutostí. Obyvatelé města jsou fanatickými vyznavači starých tradic, pro jejich lačnost po lidském mase z nich jde oprávněný strach, a provozují rovněž otrokářství, což je další důvod k obavám před nimi. Ohrady z keřů s jako prst dlouhými trny jsou jen málokdy prázdné a obchodníci s lidským masem, živým i mrtvým, se tu překrikují jako na dobytčím trhu. Běda těm, kdo skončí na špatné straně plotu.

Zajímavá místa k navštívení

„Dorazili jsme k hájku hustě spletených keřů, které si co do pevnosti mnoho nezadaly s ocelí a byly po-

rostlé palec dlouhými trny. V jednu chvíli se nám zazdalo, že jsme našli skrytou cestu do legendární skrýše dračích pokladů, a vydali jsme se dovnitř. Chodby se však dělily a splétaly jako v nějakém bludišti, a nakonec jsme se jen tak tak prodrali ven skrz malé ptáčky pijící krev, hady, co vypadali jako větve, a mravence, kteří vylézali z do běla obraných kostí našich nešťastných předchůdců.“

— Reginald Westenholt

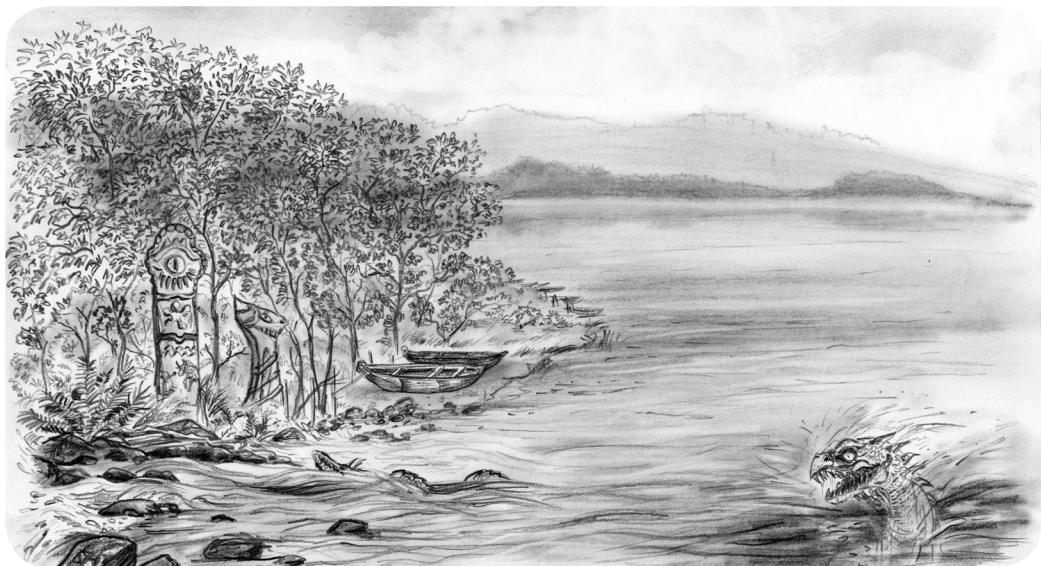
SVAHAMA

Bez mohutné řeky Svahamy by Agol Zar byl jen nejsevernějším výběžkem nekonečných jižních plání. Díky ní je ztělesněním zeleně a domovem neuvěřitelně rozmanitého života. Svahama je zdánlivě klidný a líný veletok, který z vesnic na protilehlém břehu dělá jen matné tečky. Protéká jím však neskutečné množství vody. Zatímco u břehů často najdete rozsáhlé mělčiny prorostlé rákosím a obývané množstvím zvířat všeho druhu, tak uprostřed toku jsou místa tak hluboká, že nikdo nedokázal změřit jejich hloubku. V říčním proudu se někdy zmítají zbytky tak podivných tvorů, že pohled na ně v normálním člověku vyvolává mrazení do morku kostí.

Svahama je dopravní tepnou a zdrojem obživy. Surtové se jí klaní jako matce všeho. Brázdí ji bárky tažené obřimi želvami, které řídí domorodci stojící na přídích pomocí hry na píšťalu z kostí. Posvátnost řece dodávají také všudypřítomné totemy a obětiště postavené podél hlavního toku. Je prý šílenstvím odvážit se do vod Svahamy bez modlitby či složení obětiny na jednom z těchto obětišť. Také dračí kněží z okolních vesnic se vydávají na břeh nebo na vodu děkovat Velké dračici za hojnost. Často se nad vodní hladinou nesou do dáli jejich bubnování a zpěvné modlitby.

THASSU

Největší jezero na řece Svahamě se jmenuje Thassu. Na plovoucích ostrůvcích z rákosí tu přebývají stovky příslušníků stejnojmenného surtského kmene. Tito lidé jsou typičtí malým



vzrůstem a hlubokým hlasem, který prý dokáže návštěvníka zmámit, pokud se mnoho členů kmene dá naráz do zpěvu.

Uprostřed jezera leží zarostlý ostrov nápadný ohlušujícím bzukotem nezměrných hejn bodavého hmyzu. Hejna o sobě dávají vědět už z dálky a během minut dokáží ubodat dospělého člověka. Jedinou ochranou je rituální očista před vstupem na ostrov a silná vrstva rudého bahna ze břehu jezera, kterou se člověk potře od hlavy až patě. V bahně se však občas množí šípoví červi, kteří se jako pružina vymrští na nic netušící oběť a zavrtají se jí do masa. Ve svém hostiteli se množí dál, dokud jej zevnitř zcela nerozežerou.

Traduje se, že na ostrově se zhmotňují vize a sny Velké dračice a duchové předků se tu dělí o svou moudrost. Každý Surta nadaný silnou magickou mocí by sem dle starých zvyků alespoň jednou za život měl vykonat pouť. Ne každý se odtud ale dokáže vrátit.

CÍRKEVNÍ OPEVNĚNÍ

Aby mohla Církev proniknout do vnitrozemí, budovala řadu opevněných zásobovacích stanic. Po celé zemi tak vznikaly pevnosti, někdy dokonce kamenné, i když dobrý kámen je v někte-

rých částech Agol Zaru vzácný a musí se velmi komplikovaně dopravovat. Kolem pevností pak Církev držela domorodce, ze svých staveb dohlížela na jejich pohyb a snažila se je obracet na víru.

Po pádu Církev se tyto kamenné připomínky svého utrpení Surtové nejdříve snažili vyplnit. Protože si však neuměli poradit s obléháním, nakonec nechali zbytky posádek vyhladovět. Když pronikli dovnitř, těžko říci, co našli. Ví se jen, že chvatně odtáhli zpátky do divočiny a dál o tom nemluvili. Surtové se dodnes k pevnostem zdráhají přiblížit a vyhýbají se jim, i když jde většinou jen o opuštěné ruiny.

OKO DRAČICE

Velitelství Zarakí stojí na úzké, příkré hoře v západní části země. Na jejím vrcholku se odehrávají větší události, zatímco běžný život probíhá hlavně v systému jeskyní a chodeb, které protínají skálu jako velké termitišťe. Hora se nachází kousek od hlavního toku Svahamy, ovšem pokud neznáte tajnou cestu, nejspíš se chytnete do pasti, nebo vás sežerou krokodýli či popálí žahavé rostliny dřív, než k ní dojdete. Zarakí zde mají dokonalý výhled na okolní krajinu, takže dokáží včas zakročít proti blížícímu se nebezpečí.



Dokonce se zdá, že vidí i do vzdálenějších koutů Dračí země – jak je to možné si však střeží.

PEVNOST FALKEN

Kamenný hrad Falken postavili noví přistěhovalci na hranici jimi spravovaného území. Leží v záhybu Svahamy na základech vystavěných do tvaru mandle tak, aby lépe odolával povodni. Má impozantní hradby, padací most a vysokou věž, vnitřek je ale stíněný a členitý jako bludiště, a na rezavých bodcích nad branou se šklebí seschlé hlavy zločinců a záškodníků, kteří se pokusili do hradu proniknout. Pro mnohé je toto opevnění hranicí „civilizace“.

Zástupci, které vysílají blízké přistěhovalce osady, volí purkrabího Falkenu. Volba je vždy na pět let a purkrabí mimo jiné zajišťuje, aby v hradu bylo vždy dost zásob nejen pro obyvatelstvo, ale také pro výpravy, které mívá do vnitrozemí a kupují zde potraviny a další potřebné věci. Pevnost spolupracuje se skupinou půlčicových obchodníků, kteří sem po řece pravidelně vozí zboží.

HORA ARZATH

Mezi severní průrvou a Hořkým mořem se tyčí obrovská masa kamene, jíž Surtové říkají Arzath. Hladký kus žuly, která jinde v Agol Zaru není, ční nad krajinou jako obelisk, a kolem rostou podivné rostliny a žijí zvláštní zvířata. Domorodci říkají, že je to zlé místo, a bojí se k hoře přiblížit. Podle jedné ze starých legend je v hoře uvězněno jedno z prvních dětí Svahamy, které se prý své matce vzepřelo.

Poslední pokus přistěhovalců o vybudování kamenolomu zde proběhl před dvěma lety a jednoho dne veškeré jeho osazenstvo beze stopy zmizelo.

SEVERNÍ PLÁŇ

Poměrně rozlehlé území na severu země je prosté výrazných vyvýšenin a odlišuje se hlavně tím, že je takřka bez života. Hlavními obyva-

teli jsou bahenní termity, stavějící si sídla jako člověk vysoká, která je chrání před plazivou, „hladovou“ mlhou vystupující občas z místních jezírek. Ta prý požívá dech všech, kdo se v ní déle zdrží. Na termityštích žijí pološilení poustevníci, kteří celé dny nehnuté sedí na vysokém hliněném sloupu, bičování provazci deště nebo žhnoucím sluncem. Pojídání jedovatých termitů jim sice pomátlo hlavu, ale prý jim dalo dar vidět budoucnost.

Podle pověstí se tu někde nachází Koruna včel, patřící dávnému Amul, který přinesl do Mag Surty bohatství v podobě medu, ale pak zmizel kdesi na severní pláni.

MODRÁ CESTA

Nedaleko Mag Surty začíná řada modrých vajec z pálené, glazované hlíny. Každé z vajec obsahuje tělo jednoho zesnulého hrdiny či Amul. Rituál, kterým byli do vajec surtskými šamany vloženi, je prý v pravý čas znovu zrodí jako skutečné draky. Rozbitím jednoho z vajec přistěhovalci začalo kdysi povstání proti Církvi, které bylo nakonec krvavě potlačeno. Mnoho vajec bylo tehdy ukryto a ne všechna se znovu našla.

ŽLUTÁ ZEM

Neustále se rozrůstající území bahna, podivně zbarvených kališť a rýžovišť obklopuje dobře opevněný tábor zlatokopů. Odpad vznikající při čištění kovu otravuje vše kolem, ale hlad po zlatě je velký a cizinců je příliš na to, aby se dali snadno vyhnat. Co udělá větší povodeň, která se tu už pár let neobjevila, je otázkou, kterou mohou zodpovědět už příští deště.

GYLDENTARN

Původní megalomanský plán Církve počítal s výstavbou města na jih od Gardornu, které mělo podpořit další výboje na jih. Rozpad Církve a náhlá povodeň ale téměř dostavěné město proměnily v náhrobek církevní rozpínivosti. Katedrála, zbrojnice, hradby i domy pořád



stojí, ale vše je tiché a opuštěné. Ulice a domy zavalilo bahno až do výšky pasu, ale jinak se město zdá být netknuté. Nedávno však v jeho zdech zmizela výprava mající za cíl zhodnotit, zda by se Gyldentarn nedal opět využít.

VĚŽ ZÍTRKA

Nejvyšší kamennou stavbou v Agol Zaru je hrozivá strážní věž postavená na jižní hranici tehdejšího území Církev. Postavila ji jedna z úspěšnějších církevních výprav jako součást ochrany před vpádem zuřivých Surtů z jihu. Ve věži prý býval obří roh, jehož zvuk byl slyšet až v Gardornu a domy se při tom chvěly jako při zemětřesení. Nedávno se na vrcholu věže uhnízdil vzácný druh draka.

SEVERNÍ PRŮRVA

Bezdná jáma odděluje Agol Zar od zpustošené země, jež byla kdysi královstvím Quidrona. Z Agol Zaru sem ústí několik menších řek, které v nezvyklém tichu chrlí vodu do propasti. Ta

jako by neměla dno, do kterého by voda mohla s duněním narazit. Stěny propasti jsou z obou stran plné puklin a temných otvorů. V těch na protilehlé straně je prý za bezměsíčných nocí vidět něco, co Surtové popisují jako „záři zeleného nesvětla“.

KRVAVÁ JIZVA

V zářezu, který do stěn Severní průrvy vyhlodal jeden z mnoha vodopádů, kdysi církevní výprava objevila bohatá naleziště drahých kamenů. Po celá staletí se Surtové marně snažili Církev odsud vyhnat a bylo tu prolito mnoho krve. Vstupy do dolů spojují můstky a chrání pevnůstky v různém stádiu rozpadu. Dodnes zde prý leží pohřbena jedna z církevních výprav, která se pokusila vylomit obří kámen proscený čistým Chaosem.

Zvláštní bytosti a stvůry

„Na svém těle nosím mnoho památek na setkání s bytostmi, kterým cizáci tak rádi říkají ‚netvoři‘. Ty šrámy nejsou však ničím v porovnání s tím, co dovedou způsobit lidé. Tolik temných zákoutí jako lidská mysl nemá žádné jiné stvoření.“

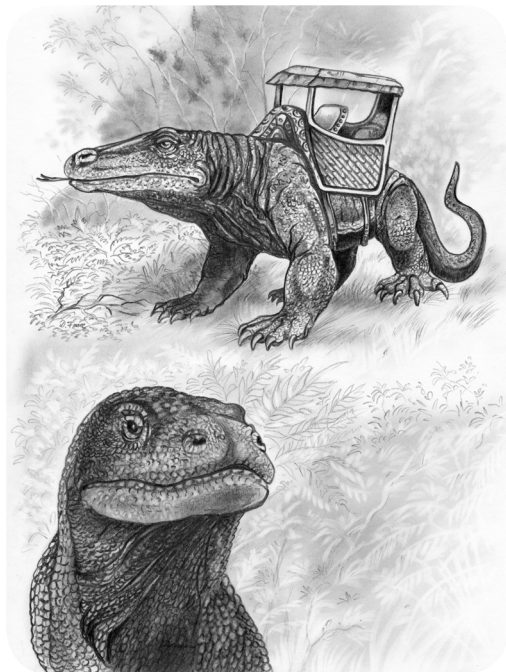
— Galghaz

PERSEVAK, JEZDECKÝ JEŠŤĚR

Persevak je druh nelétavého ještěra, který se dá vycvičit jako jezdecké zvíře. V Agol Zaru se používá místo koně, protože díky širokým prstům nezapadne do bahna a umí také dobře šplhat a plavat. Občas ho ale zajímá pastva víc než povely jezdce a pak je těžké mu to přes jeho tuhou kůži rozmluvit.

XIG AGOL, MALÝ DRAK

Malí draci jsou barevná stvoření dorůstající v některých případech do velikosti tygra. Inteligenci mají zhruba na úrovni velké kočko-





vité šelmy, a to včetně svéhlavosti. Za deště létají jen neradi a krčí se mezi stromy pod jakýmsi stanem z křídél. Bývají pak zvláště podráždění a je lépe se jim vyhnout. V Agol Zaru jich žije několik tisíc.

RHYA AGOL, VELKÝ DRAK

Velký drak může být i čtyři metry vysoký a často se stěhuje kvůli potravě. S oblibou se vydává lovit za tmy či deště. V Agol Zaru se jich vyskytuje prý i několik stovek. Velcí draci občas chrání vesnice na svém území, ale možná si pouze hlídají nouzový zdroj potravy. Obětiny domorodců v tom určitě také hrají svou úlohu. Draci, kteří by se nechali osedlat a byli by ochotni dopravit lidi na určené místo na svých hřbetech, jsou předmětem legend.

MAHTII, „MASOŽRAVÁ SIRÉNA“

Mahtii je šelma velká jako vlk se zabarvením podobnému hyeně, mohutnějšími předními tlapy a hlodavčím obličejem, na němž má jako v ošklivé grotesce lidské oči, uši a ústa plná ostrých zubů. Dokáže dobře naslouchat lidským rozhovorům a pak je opakovat, čímž je láká do pastí. Pak hoduje na lidském mase a krvi. Postrádá ale dostatek inteligence na to, aby dokázala vést rozhovor, nebo rozuměla tomu, co říká. Při požívání lidských ostatků si zpívá. Většinou loví sama, ale občas se spojuje do tlup a společné krmení mahtii se pak nese krajinou jako ošklivý sbor.

Dle legend jsou ale přece jen některé z nich dostatečně chytré na to, aby pochopily lidský jazyk, a ty se většinou stávají vůdci těchto smeček. Taková inteligence se u nich prý může dostavit, pokud pozřou dostatek lidských mozků.

ANAKH

Podle pověstí byl anakh prvním velkým zvířetem, které kráčelo po Agol Zaru. Bylo však moc pyšné, a to se Svahamě nelíbilo, roztrhla jej proto na tři menší zvířata a vznikl slon, krokodýl

a had. Duch anakhů však prý stále existuje, jeho duše prostupuje mokřinami a lesy, a občas se z jeho zloby zrodí bestie, mající v sobě sílu a rysy všech těchto tří zvířat. Je agresivní a pyšná a vybírá si za svůj cíl především ty, které vyhodnotí jako tuhé protivníky s velkými ambicemi.

DUCH RENESMEE DELLAMY

Thurenská paladinka Renesmee Dellamy je již zhruba sto let po smrti. Zapsala se do historie jako vůdkyně nejúspěšnější církevní výpravy do Agol Zaru: držela pod kontrolou velkou část země celých pět let. Nakonec byla zabita v souboji se surtským čarodějem, ale stačila vyřknout mocnou kletbu. Dodnes se v Agol Zaru občas zhmotní její duch a je velmi nebezpečný. I když se ho podaří porazit, vždy se opět objeví jinde.

Renesmee vypadá na něco kolem pětaticeti let, má výrazné oči a rty, dlouhé vlasy a je vybavena velkou palicí. Někdy bývá doprovázena přízračnými strážci. Za úplné tmy je prý zranitelná a přístupná k debatě, i když o způsobu, jakým se dorozumívá, kolují navzájem si odporující zkazky.

Vaše kampaň v Agol Zaru

RYCHLÝ START

Zde najdete několik nápadů, jak zahájit novou kampaň v Agol Zaru, případně jak přimět družinu z jiné, delší kampaně, aby do Agol Zaru přicestovala.

- Družina pochází z agolzarské vesnice, kterou po návratu z výpravy našla vypálenou. Na zemi jsou stopy bosých nohou, v ohništi doutná ohořelý oštěp, který zlomený trčí z těla jednoho ze sousedů člena či členů družiny, ale kůly podtála sekera a jsou zde i otisky okovaných bot. Najít pravého viníka nebude lehké.



- Předkové některého člena či členů družiny odjeli za starých časů z Agol Zaru do Kalusu, kde postupně vybudovali silnou komunitu. Nyní se jejich potomek vrací do země svých prapředků, ať už proto, že ji chce poznat sám od sebe, na žádost umírajícího příbuzného, nebo proto, že má v Kalusu horkou půdu pod nohama.
- Družina byla vyslána některým z dobročinných elfích řádů do Agol Zaru vybudovat misionářskou stanici se špitálem. Nejprve potřebuje najít vhodné místo, nejlépe silné magické zřídlo, a získat ke stavbě souhlas místních autorit, tedy především Amul, Zaraki a stařešinů okolních vesnic. Poté elfové pošlou další peníze a lidi. (Elfové sem vyslali misionáře již před třemi lety, ti však záhadně zmizeli. Krátce předtím však od nich elfové dostali zprávu, v níž se misionáři zmiňují o varování, které měli obdržet od Zaraki.)
- Těžce nemocný taurilský šlechtic si najme družinu, aby mu sehnala do vzácného léku přísady, které se mají nacházet v Agol Zaru. Mezi položkami ze seznamu, který družina dostane od šlechticova lékaře, jsou i játra velkého draka. Vystopovat jednoho z Rhya Agol ale není snadný úkol a přemluvit nějakého Surtu, aby družině pomohl, půjde velmi těžko. V Gardornu se ale proslýchá, že v hlásce známé jako Věž zítřka jeden takový sídlí. Družina se také může dostat ke skromným zmínkám o Surtce jménem Zurela, která se ve speciálních substancích vyzná lépe než kdokoli jiný.
- Družině se dostala do rukou stará církevní mapa Agol Zaru s vyznačenými místy, v nichž Církev prý mívala (a nejspíše i zanechala) něco velmi cenného. Mohlo by se jednat o nechvalně proslulé Kanelovy hřeby, kterými chtěl paladin Kanela navždy přibít Svahamu k zemi a zkrotit tak celý Agol Zar...
- Družina je najata Fenegarem, cizincem, který se doslechl o obří drahokamové žíle v Krvavé jizvě a potřebuje schopné lidi, kteří mu pomohou vybudovat důl. Traduje se

sice, že hněv země to nedovolí, ale mohla by z toho být spousta peněz.

- Družina do Agol Zaru pronásleduje významného nepřítele. Netuší ale, že jejich protivník zde má mocné spojence...

JAK POUŽÍVAT NAŠE NÁMĚTY

Následují nápady na konkrétní cizí postavy, události a dobrodružství. Přinášíme jako ukázkou náměty pro:

- družinu ve službách Dvora paže a štítu,
- družinu ve službách Zaraki,
- družinu ve službách Amul.

Družinu zapojte do zápletek primárně něčím osobním, variantu „družina bude někým pověřena splnit určitý úkol“ používejte až jako poslední možnost. Za splnění úkoly by družina měla získat pokud možno něco, co ji někam posune, i když základní zápleтка je „zažehňte problém“.

Náměty zde uvedené záměrně nejsou pospojovány do jedné souvislé kampaně. **Pokud jste hráč a nechcete si kazit překvapení z dějových zvrátů, zvažte, zdali nepřeskočíte rovnou na stranu 177.**

Vysoká hra

Nejprve uvedeme pár stěžejních cizích postav, které se mohou prolínat dějem mnoha zde nastíněných dobrodružství.

GERESAL

„Želví hřbitov je pár mil odtud na sever po pobřeží. Nenechte se zmást, všichni, co tam v příbytcích z krunýřů žijí, jsou pašeráci a překupníci. Jejich nekalé aktivity kazí klid a mír v našem krásném městě. Zničte to doupe a čeká vás štedrá odměna. A nevěřte ničemu, co vám budou říkat.“

Správce Gardornu je stárnoucí požitkář, syn Surtky a Dakijce. Díky pečlivě pěstěné pověsti nestranného vyjednavče pomáhal při vzní-



ku mnoha (zvláště pro něho) výhodných dohod a své nemalé bohatství stále zvyšuje. Před pár lety to dotáhl až na správcovskou stoličku Gardornu, která mu umožňuje držet prst na tepné mezi Agol Zarem a vnějším světem.

Jakožto míšenec musel Geresal celý život zažívat opovržení od Surtů i cizinců, a tak všechny nenávidí spravedlivě stejnou měrou a využívá je, kde může. Má dvě tváře, přičemž ta druhá není nikdo jiný než Strouhač, velitel Gardornských dyk. Skutečnou identitu tohoto zločince, o jehož metodách mučení zrádců gangu kolují hrůzné historky, neznají ani jeho nejbližší spolupracovníci.

Geresal má něco kolem padesáti let. Vlasy mu již řídnou, ale stále je udržuje dlouhé a objem jim dodává černými stuhami s nákrasy vetkanými zlatou nití. Do každé stuchy si nechal vložit jedno ochranné kouzlo. Na pravém zápěstí má připevněný pásek se zabudovanou lahvičkou s jedem a šipkovým mechanismem, na levém rameni mu posedává velký cvičený potkan, se kterým si rád povídá.

NATARA

„Lidé, kteří tu před vámi stojí, se nechali zaslepit přísliby našich nepřátel a zaprodali svou svobodu a hrdost. Kvůli takovým jako oni nám Svahama může odepřít svá požehnání a lásku! To přece nemůžeme dopustit! Ale vy... ve vašich tvářích vidím odhodlanost. Vy chcete dostat zpět duši, kterou nám cizí síly kradou a ničí. Nuže, dávám vám dnes možnost, abyste sami sprovodili zrádce ze světa! Chopte se obřadních dyk!“

Natara nosí titul dračí velekněžky a je největší duchovní autoritou v Har Mazul. Proslýchá se, že právě ona ovládá toto město, nikoli stařešinové a kmenoví náčelníci. Vysoká a vychrtlá žena středního věku vyznačuje autoritu, které není radno odporovat. Na veřejnosti se pohybuje na hřbetě dvouhlavého jezdeckého ještěra, ze kterého velmi nerada slézá.

Natara svému lidu káže o velké moci Surtů a o příchodu nového věku draků. Věku, v němž

národy, které se drakům neklaní, budou vykoupány v krvi. Věhlas jejich kázání, při kterých dochází i k obřadnímu lynčování cizinců, dosahuje až do Mag Surty.

HANNA BRETON, „STARÁ PANÍ“

„Zlatička, váš příchod byl přímo darem od našeho milovaného Pána! Několik mých dobrých přátel, mírumilovných misionářů, se ztratilo, když byli na cestě z jedné z mých vesnic. Obávám se, že je dostali ti příšerní kanibalové z kmene Raga Zar. Zkuste je zachránit... a kdyby bylo pozdě, jeden z nich měl koženou brašnu, jejíž obsahem je pro mě velmi, velmi důležitá svatá relikvie. Doneste alespoň tu... a je jedno, kolik bezvěrců u toho umře.“

Hanna byla zamlada součástí invazních jednotek Církve v Agol Zaru. S nuceným odchodem kvůli pádu Církve se nikdy nesmířila, a tak se nedávno vrátila zpět. Nyní se tato od pohledu milá stará dáma s vyholenou hlavou pokouší dokončit svůj „svatý úkol“: konvertovat Surty na víru v Nebeského ducha nebo je vykoupat v krvi, pokud ji nepřijmou.

Zatím Hanna ovládla tři vesnice na jih od Gardornu a částečně opravila opuštěnou pevnůstku. Má po ruce skupinu kultistů také cizího původu a nyní se snaží rozšiřovat svůj vliv na Surty. Hanna udržuje usměvavý a vlídný zevnějšek, k lidem občas mluví tónem, jako by byli malé děti, což leckomu může lézt na nervy. Pod touto maskou se však skrývá žena, jejíž srdce patří jen výlučně Nebeskému duchovi.

Dvůr paže a štítu: Bohatství patří těm, kdo ho najdou

Dvůr paže a štítu je opevněný dvorec v Mag Surtě, čítající mimo jiné hostinec, noclehárnu, cvičiště a zbrojírnu. Byl založen cizinci pro cizince před necelými deseti lety a z nevábne boudy se postupně vyvinul do dnešní podo-



by. Komunita, která se kolem něj soustředí, je velmi proměnlivá. Většina obyvatel a návštěvníků Dvora je totiž v Agol Zaru za určitým účelem a nemá v plánu strávit tady zbytek života. Neexistuje tu žádné formální členství ani hodnosti, lidé se tu oslovují jmény a zakladateli Dvora, který tu má dodnes hlavní slovo, většina osazenstva říká „šéfe“.

Jestli se družina rozhodne brát od Dvora pouze příležitostně práce, nebo se bude snažit budovat si tu postavení a snažit se skrz Dvůr něco v Agol Zaru změnit, je na ní. Surtové nemají zakázaný vstup do Dvora, i když se získáním důvěry lidí v něm to budou mít surtské postavy těžší, ale nemožné to není.

Dvůr se nikdy neměl rád se Zaraki. Pokud se s nimi družina bude příliš brát a ve Dvoře se to rozkřikne, může to další vztahy s Dvorem zmrazit, či tam dokonce nebude družina vpuštěna vůbec.

RUPERT ŘEČENÝ KOZEL

„Tolik sem zaplatil za ten kouzelný zaměřovací krám, a ten idiot Florian si ho nechal při převozu z Gardornu do Mag Surtu vyfouknout! Ale já vím, kde to skončilo. Tady ve městě, a má to ta půlčická matrona, Girka. Dostaňte to z ní. Jakkoliv. Nikdo tu ze mě ani z mejch lidí nebude dělat voly.“

Kozel je válečný sirotek z dalekého Thurenu a v Agol Zaru žije již deset let. Je neformálním vůdcem cizáckých žoldnéřů a dobrodruhů v Mag Surtě a také tím, kdo tu z ničeho vybudoval Dvůr paže a štítu. Většinu času v něm přebývá a pomáhá odtud dobrodruhům sehnat práci, mluví za ně před Amul, radí, jak se usadit a přežít, a organizuje výpravy do divočiny.

Kozel k Surtům příliš velký respekt nechová. Má pocit, že po tolika letech snažení by si zasloužil Mag Surtě vládnout. Domorodce má za primitivy, kteří by mu měli děkovat, že jim v zemi chce udělat pořádek. O dobrodruhy z jiných než surtských kultur se ale stará, jako by byli jeho dětmi. Obzvláště na družinu zvanou Thurenští sirotci, mladé lidi stejně jako

on osířelé thurenskou Válkou holubic, nedá dopustit.

Kozel je starý něco málo přes třicet a od pohledu působí „od rány“. Je nepřehlédnutelný díky své hlučnosti a vychloubačné nátuře. Hrdě se chlubí svou paží s vytetovanou hlavou šklebícího se kozla a málokdy je vidět bez velkého rohu na pítí zdobeného bronzovými ornamenty.

LOIS A RASKA

„Věděly jsme, že tam těch ještěrů musí být hodně. To nás nezastavilo. Ale s čím jsme úplně nepočítaly, bylo to, jak byli úplně bez sebe, když uviděli člověka. Raska to cítila i v magické rovině. Lidí jim museli provést něco hodně ošklivého. Tolik k tě jizvě, a proč jsme se nedostaly až na konec. Tak co, kolik nám dáte za tu mapu? Nebo se tam vydáme společně?“

Lois je rudovlasá rytířka ze středního Taurilu, která utekla do Agol Zaru před sňatkem dohodnutým jejími rodiči. Krátce po příjezdu zachránila život domorodé lovkyni Rasce. Mezi dívkami brzy vzniklo pouto silnější než pouhé přátelství a už spolu zůstaly. Nyní si přivydělávají, jak dovedou, i když jejich nejlepším kouskem je odchyt vzácných zvířat na zakázku. Každá výprava, které se nedostává schopných rukou s mečem, nebo potřebuje průvodce, si jako břitva ostrou Lois a tichou Rasku může najmout. Nekladou příliš zbytečných otázek a samy na ně nerady odpovídají, ale budují si pověst lidí, kteří si své zlato umí odpracovat.

Momentálně dívky usilují především o to, aby se zbavily svých závazků vůči Kozlovi, který jim kdysi pomohl, a odbouraly závislost svého živobytí na Dvoru. Jeho osazenstvo se totiž k Rasce nechová zrovna pěkně. Lois však ze své mysli nikdy úplně nevymazala vysoký šlechtický původ, a jejím snem je postavit v Agol Zaru hrad (ať už rekonstrukcí některé ze starých církevních pevností, nebo úplně nový) a se souhlasem místních obyvatel okolo něj vybudovat malé knížectví, které bude společně s Raskou svědomitě a spravedlivě řídit.



WINI

„Rozšířila se nám tu po městě taková speciální droga. Říká se jí Sussa; umí, tišit bolest ve zlomeném srdci“. Jenže má to i vedlejší účinky. Blbne z toho jak ten, kdo to bere, tak ten, kvůli komu se to bere. Místní lůza si ji většinou dovolit nemůže, naši lidi ale ano. A dcerky místních papalášů, se kterými si tak rádi užívají, taky. Otravuje nám to Dvůr. Dokázali byste přijít na to, kdo to vyrábí, a zarazit to? Pokud možno nenápadně, aby se ve Dvoře nerozkřiklo, o co se tu snažíte. To víte, dobrodruhově, některý nemaj o moc víc rozumu než místní... To jsem ale nikdy neřekl.“

Winston „Wini“ Fearnham je členem Thurenských sirotků a Kozlovým oblíbeným dobrodruhem. Narodil od Kozla nevyrůstal na ulici a nemá v Agol Zaru potřebu dokazovat si za každou cenu, že je „někdo“. Proto se drží spíš v pozadí a většina lidí ve Dvoře si neuvědomuje, kolikrát už někomu zachránil krk tím, že mu rozmluvil neuváženou věc, nebo že pohotově proklál šípem protivníka, který se blížil z nečekaného směru.

Wini je o pár let mladší než Kozel, má nakrátko ostříhané blond vlasy a jeho brada je vždy hladce oholená. Umí číst a psát, vyzná se v lidech a v jemných nuancích obchodování. Jeho poznávacími znameními jsou dlouhý luk vytvořený z pokroucených kořenů a rukavice z kůže vzácného modrého hada.

Wini je pragmatický člověk, kterému záleží především na tom, aby Dvůr prosperoval. Sám byl prvním Thurencem, který se v Agol Zaru přidal ke Kozlovi do party, do rozvoje Dvora od té doby investoval mnoho času a úsilí a nechce už nikde nic budovat od začátku. Nemá potřebu Dvůr za každou cenu ovládat, se svým současným životem je relativně spokojený. Poslední dobou však zjišťuje, že Kozel je příliš zaslepen touhou po moci a že se začíná pouštět do akcí, které ohrožují existenci Dvora. Proto pomalu začíná zvažovat variantu, že pro dobro Dvora Kozla, ač nerad, bude muset svrhnout.

SYADA

„Dámy a pánové, vyhláшуji čtvrtý letošní turnaj ve stolní koulené! Trochu jsem obměnila pravidla, jednou za zápas můžete panáčka přemístit rukou, jinak platí klasicky tyčka nebo telekineze. Najde se konečně někdo, kdo mě dokáže porazit, aniž bych si musela dávat předtím sedm piv jako při posledním finále?“

V pestrobarevných látkách zahalená osůbka s pery zdobeným turbanem na hlavě působí mezi téměř nahými domorodci v Mag Surtě nepatřičně. Excentrická trpasličí čarodějka sem přijela z Kalusu a s pomocí Dvora se snaží najímat dobrodruhy, aby jí vypomohli se zkoumáním magických energií v Agol Zaru. Její žoviální povaha leze Kozlovi na nervy, ale přes všechny výstřednosti přináší její magické kejkle do Dvora nemalé peníze, a proto si ji Kozel drží. Syada sama je pak většinou příliš zaměstnána zuřivým bádáním a korespondencí s Kalusem, kdykoliv ji přepadne zoufalství z nedostatečných výsledků jejího univerzitního výzkumu.

DALŠÍ POSTAVY

„Lord“ Florian Laytren: Kudrnatý proutník a žvanil. Tvrdí, že je dědicem významného panství v Thurenu. Ovládá vodní magii. Ve skutečnosti je synem podkoního a v Agol Zaru by si chtěl žít jako šlechtic.

Nathan nebo také Nate: Svalnatý, černě oděný dobrodruh. Trpí rozdvojenou osobností, buď se chová cynicky a vyžívá se v brutalitě, nebo je naivním romantikem. (Hodte kostkou každé ráno, s jakou osobností se na daný den probudil.)

Bliss: Pihovatá bruneta. Léčitelka a alchymistka, zabývá se však i „alternativním“ léčením pomocí morbidních a nekromantických praktik. Ráda by se naučila přišívát lidem chybějící končetiny tak, že je vezme z mrtvého těla a udělá je funkčními. Za tímto účelem pátrá po



vědomostech surtských kanibalů. Sama si do sebe vpravila speciálního červa, který jí zevnitř pročišťuje organismus. Je viditelné, jak jí červ prolézá pod kůží.

Marlene: Robustní blondýna ze severu Thurenu. Uctívá Nebeského ducha a má kontakty na sympatizanty Církve v Mag Surtě a okolí. Miluje lov draků a má z nich již kvalitní zbroj a luk z dračích ostatků. Je pyšná na gigantickou kuš namířenou směrem k obloze, kterou nainstalovala na střechu Dvora a již ji dvakrát úspěšně použila.

VSTUP DO SLUŽEB DVORA

- Nejjednodušší způsob, jak získat práci od někoho ze Dvora, je navštívit jej. Dvůr je známý tím, že je v něm spousta lidí, kteří najímají dobrodruhy na nebezpečnou práci.
- Syada hledá lidi, kteří by jí dávali tipy na magické anomálie v přírodě, případně ji na taková místa doprovázeli, nebo pro ni něco testovali. Možná družina narazí na její leták či pohůnka, nebo ji potká v divočině.
- Poté, co se družina dostane do konfliktu se surtskými autoritami, jí Kozel pomůže z problémů. Zřejmě za to bude chtít protislužbu, možná hned, možná v budoucnu.

ZÁPLETKY A HÁČKY VE SLUŽBÁCH DVORA

Kosa padla na kámen

Trpasličí obchodník Laue hledá někoho, kdo by se podíval po jeho zmizelých společnících. Zhruba před měsícem mu nějaký Surta v Mag Surtě prodal zvláštní třpytivý drahokam, který prý našel vyplavený na říčním pobřeží kousek od jisté domorodé vesnice. Laueho kamarádi se vyrazili k té vesnici ihned podívat s vidinou toho, že tam najdou těch drahokamů víc. Laue se bál, že je to past narafičená kanibaly, a tak zůstal ve městě, a jeho kamarádi se už opravdu dlouho nevracejí.

Pokud se družina vydá po stopách zmizelé výpravy, může zjistit, že Laueho kamarádi byli zmasakrováni domorodci z oné vesnice; například při průzkumu vesnice družina může najít jejich věci či přímo ostatky. Vesničané je zabili proto, aby uchránili tajemství: kousek od vesnice, u pramene řeky, se otevřela díra do hlubin země a z ní občas vylézají stvůry Chaosu. Některé chaotické výrony na vzduchu tuhnou, mění se v drahé kameny a pramen řeky je vyplavuje ven.

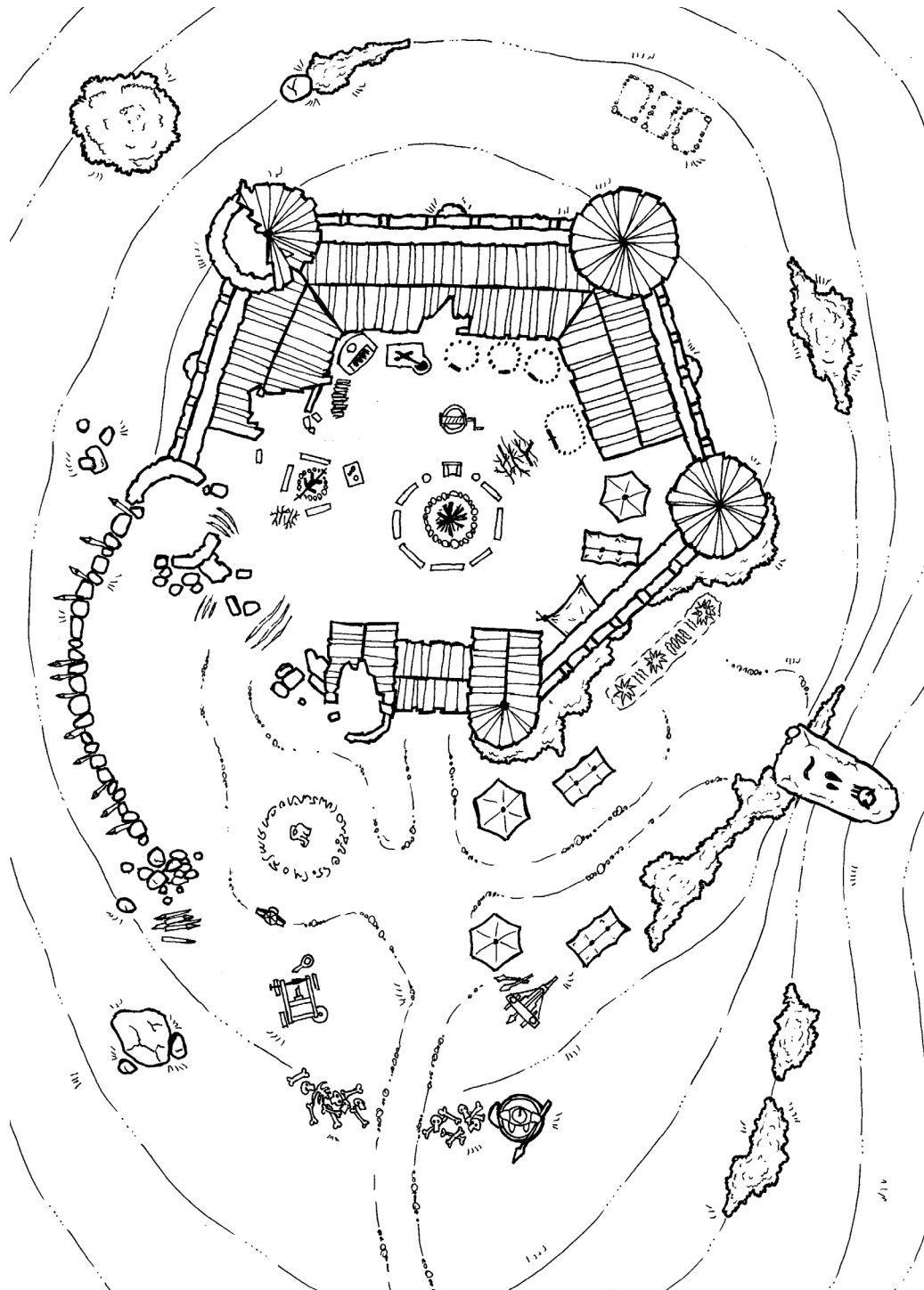
Vesničané se bojí odhalení díry, protože jejich radikální dračí kněz jim řekl, že díra je trestem za to, že se vesnice začala poslední dobou odvracet od uctívání Velké dračice a přátelila se s cizáky. Svým způsobem mluví pravdu, protože díru vytvořil on sám, aby do ní lapil náčelníkovu dceru a jejího milence – taurilského obchodníka, se kterým se dívka za vesnicí tajně scházela.

Pokud se družina dostane ke zdroji drahokamů, možná přijde na to, že jáma se zvětšuje, stvůry jsou agresivnější, a bude to potřeba zasypat, zavalit či kouzlem ucpat, jinak to způsobí katastrofu obřích rozměrů. Vydat se do hlubin a vyzvednout odtamtud ostatky nešťastných milenců je jednou z možností, jak zem uzdravit. Ale s drahokamy bude konec...

Poslední večere

Velký drak sežral dobrodruha Kinsela. Někdo od Dvora to viděl a poslal zprávu Kozlovi, který vyšle družinu, aby se vypravila na místo činu a přinesla to, co z Kinsela zbylo. Dobrodruh měl totiž u sebe cenný magický prsten se světle modrým diamantem. Družina ale nic takového nenajde a stopy po obíracích mrtvol také nikde nejsou, takže Kozel usoudí, že prsten musí být v útrokách draka. Drak při boji s dobrodruhem přišel o roh a kus ocasu a pochroumalo se mu křídlo. Jeho schopnost létat je díky tomu omezená a bude možné ho stopovat.

Družina může zjistit, že se uchýlil na jeden z dračích hřbitovů, což jsou místa, kam draci odlétají zemřít, když už mají síly jen na poslední let. Nicméně pokud bude chtít dostat z jeho





útrob onen předmět, bude se muset popasovat s okultní půlčickou sektou, která je fascinována umíráním, u hřbitova si vystavěla provizorní osadu a zkoumá umírající draky přímo u zdroje. Další nepřijemností může být setkání s agresivními duchy zde zemřelých draků.

Jak vyrušit draka

Ve městě se rozkřikne, že někdo pomocí cizácké magie vyprovokoval dračici sídlící v jeskynním komplexu zvaném Zotakova zkáza k útoku na okolní vsi, a že na místě byl nalezen předmět ukazující na jednoho z dobrodruhů od Dvora. Amul ho zatknou. Dvůr vyšle družinu, aby dobrodruha očistila. Mladý Lusko bude družině tvrdit, že se nechal naverbovat jakousi domorodou ženou jménem Unga, aby jí asistoval při rituálu „usmíření Země“. Lusko přitom podle svých slov netušil, že by na tom bylo cokoli škodlivého.

Unga, skutečným jménem Rhulii, momentálně putuje mezi Gardornem a Falkenem, kde se snaží získat komponenty na vylepšení svého rituálu, aby mohla draky dráždit i z delší vzdálenosti. Vypytávání se místních na ženu jejího popisu by mohlo přinést ovoce, další možností je došlápnout si na osoby, o kterých se ví, že obchodují s přísadami potřebnými pro rituál. Někdo z nich o ní bude něco vědět.

Lusko ve skutečnosti z různých indicií tušil, že Unga je uctívačkou Nebeského ducha a rituál má draka vydráždit, ale rád na něčem takovém spolupracoval, jelikož jedna z vesnic poblíž Zotakovy zkázy patří kanibalům, kteří mu snědli snoubenku a nechybělo mnoho, a skončil by v kotli i on sám. A že to odneslo pár okolních vesnic s nimi? Beztek to určitě byli také kanibalové, všichni si zasloužili zemřít!

Kozel panovníkem

Kozel uzavře v určitou chvíli spojení s kultisty Nebeského ducha vedenými Hannou Breton a společně plánují pokus svrhnout Amul. Wini tuší, co se chystá a vůbec se mu to nelíbí. Pokud odhadne členy družiny jako lidi, kteří by

mu mohli pomoci zajistit, že se to celé nezvrtně v průšvih pro Dvůr, poprosí je o pomoc.

Nejdříve bude potřeba nasbírat informace, co se přesně chystá. Družina může například zjistit, že v jedné z nedalekých ruin církevních pevností mají kultisté základnu. V ní shromažďují silné zdroje magické energie a často tam dochází Kozlův člověk. Kultisté mají v plánu vypustit na Mag Surtu magicky řízenou explozi a pokud možno pozabíjet všech sedm Amul. Kozel doufá, že exploze se nedotkne Dvora a on v nastalém zmatku bude moci převzít vládu nad městem. Jak moc je Kozel v tomto pomýlený, a co skutečně exploze způsobí, pokud jí družina nezabrání?

Další zápletky ve službách Dvora

- Obchodující cizinci mají oproti místním nevýhodu v neznalosti tajných stezek a zkratk bažinami. Nabízejí peníze dobrodruhům, kteří pro ně stezky vypátrají. Surtští obchodníci a pašeráci jsou ale velmi opatrní a sledovat je v terénu není nic snadného. Možná by bylo snazší někoho podplatit, ale ani to není bez rizika, neboť nikdo nemá rád čmuchaly a surtští obchodníci by si mohli najmout vrahy, aby je slídilů zbavili. Ti nejbohatší z nich navíc vybavují své posly malými zelenými ptáčky, kteří pomáhají s orientací v terénu. Tyto ptáčky chová, cvičí a prodává surtská čarodějka Notoka, cizincům je však nebude chtít jen tak dát.
- Kozel se dozví, že družina získala zajímavý kontakt v jiné mocenské skupině, například v drogovém gangu, v Har Mazul nebo u Zarakí. Navrhne družině, aby se do této skupiny vetřela a donášela mu zprávy. Rád by získal prestiž zničením obávaného kanibalského kmene nebo dokázal svou moc tím, že se před ním vůdce Zarakí skloní. Nejdříve ale potřebuje najít nějaké snadné vítězství, protože si nemůže dovolit příliš plýtvat silami.
- Pokud družina bude plnit úkoly pro Syadu a získá si její důvěru, po nějaké době se o ni začne blíže zajímat i Kozel. Syada se totiž



čím dál víc začíná ponořovat do teorií o tom, že do temných hlubin Svahamy proniká surový Chaos, a dokonce zvažuje hypotézu, že pod Agol Zarem je skutečně obří bytost, která k Surtům i k drakům může „promlouvat“ a dávat jim „dary“. Nemá to však být Pravládkyně, nýbrž gigantická stvůra Chaosu. Trpaslice však není příliš zběhlá v politice, o svých tezích si pouští hubu na špacír, a je jen otázkou času, kdy její výzkum popudí Surty a Dvůr na sebe upoutá silnou nežádoucí pozornost dřív, než bude Kozel připraven převzít moc. Kozel se proto pokusí přesvědčit družinu, aby Syadu hlídala a hlásila mu, co dělá. Její peníze se Dvoru velice hodí, ale pokud nebude zbylí, Kozel je připraven ji odstranit, s pomocí družiny nebo bez ní.

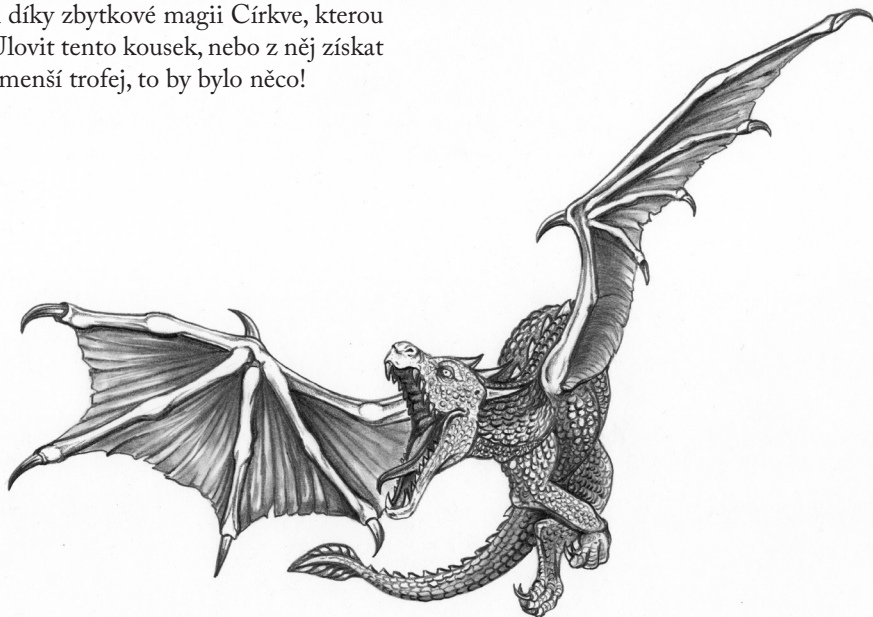
- Mezi Surty se začalo šeptat o Gaan Agol, „obřím drakovi“, který snad sídlí kdesi v agolzarské divočině a dosahuje výšky kolem deseti metrů. Povídky ho popisují různorodě. Podle jedněch leží na prameni jednoho z přítoků Svahamy a svým dechem vypouští vodu do říčního koryta. Podle druhých sídlí v jedné z bývalých ruin církevních pevností a vyrostl díky zbytkové magii Církve, kterou se živí. Ulovit tento kousek, nebo z něj získat alespoň menší trofej, to by bylo něco!

Zaraki: Co chránit a co zničit

Zaraki mají po celém Agol Zaru rozestě malé základny. Každá má svého velitele, ten odpovídá ústředí v hlavní základně – Oku dračice. Jednou do roka, v mimořádných případech častěji, pořádají Zaraki ve svém velitelství sněm. Dostavují se na něj jejich mystici, velitelé základen a jiní vážení členové z celé země.

Ve všech otázkách má hlavní slovo vůdce Zaraki, který je volený sněmem doživotně. Tradice však velí, aby se aktivně účastnil ochrany země a bránil Agol Zar v první linii. Pokud toho není schopen, například kvůli zdraví, očekává se, že dobrovolně odejde do ústraní. Vůdce pochopitelně nestihá sledovat vše a jeho poradci mají také nemalý podíl na chodu organizace.

Družina se může stát jak plnohodnotnými členy Zaraki, tak vnějšími spolupracovníky či zvláštními agenty. Problémů, které ochránci Agol Zaru mohou řešit, je vždy dost. Zároveň jsou ale Zaraki příliš hrdí, aby družinu žádali o pomoc zadarmo. Vždy se jí budou snažit ně-



čím odměnit, i když družina, která to nebude se svými požadavky přehánět, bude pochopitelně vítanější.

GALGHAZ

„Dokud budu mít v téhle zemi slovo, nejtěžším zločinem ze všech myslitelných bude usmrcení velkého draka. Najděte mi viníka a přiveďte ho sem. Musí sejít ze světa stiskem dračích zubů. Taková je vůle Svahamy.“

Tajemný velitel jednotek Zaraki nenávidí politiku a ve městech se příliš neukazuje. Pro mnohé Surty je spíše mýtickou figurou a nepanuje shoda o jeho věku ani schopnostech. Ví se, že má velký magický talent, pouhým hlasem dokáže ovládat ještěry všeho druhu a doprovázejí ho dva draci, kterým říká Kaan a Tual. I když o dracích se říká, že jsou svěhlaví jako velká kočkovitá šelma a nenechají se od člověka nikdy zcela zkrotit, pro Kaana a Tuala to zjevně neplatí.

Galghaz vyznačuje dravčí hrozbu, kterou jen umocňuje propracované tetování pokrývající celé jeho tělo. Táhne mu na třícítku, ale jeho žluté hadí oči bez bělma nechávají mnohé na pochybách, jestli doopravdy není mnohem starší. Vyjednávání s ním není jednoduché, protože je znechucený tím, jak surtské zvyky upadají, a dává to dost najevo. Nehledá moc ani slávu, svoji službu bere jako povinnost a snaží se dělat to, co mu velí tradice. Bohužel svět není tak jednoduchý a černobílý, jaký by si ho přál mít, a denní konfrontace s tímto faktem ho naplňuje frustrací.

Jen málo lidí ví, že Galghaz pochází z bestiálního kmene Nar Xul a původně byl předurčen k cestě kanibalského mága vládnoucího velkou mocí, ale schopného konzumovat pouze lidské ostatky. I když na prahu dospívání svůj kmen zavrhl, ještě dlouho mu trvalo, než si zvládl upravit jídelníček a zbavit se závislosti na kanibalských rituálech. Zaraki se snaží vést k tomu, aby nejedli lidské maso a nevráždili bez důvodu; sám přitom nejí vůbec žádné maso. Dělá se mu z něj zle... a ze sebe také, kdykoli pomyslí na svou minulost.

TASRA

„Nějací cizáci se zabydleli ve staré důlní jámě poblíž totemového háje. Viděla jsem na vlastní oči, jak háj teď krvácí. To znamená, že tam provádějí něco strašného. Zarazte to. A zařídte, aby už nepřišli žádní další. Věřím, že přijdete na způsob, jak zlikvidovat tuble bandu natolik... výmluvně, aby to odradilo další.“

Tasra, zkušená členka Zaraki, je nejlepší Galghazova průzkumnice a lovkyně. Ona a její stopaři, Nejčistší, jsou však samozvaní strážci „správné cesty“. Jejich víra mimo jiné zahrnuje i kanibalismus a nulovou toleranci k cizincům. Trestné výpravy Nejčistších nechávají jen rozlámané kosti v bahně.

Tasřin obličej je poškozený kožní nemocí, na hlavě nosí přilbu vyrobenou z ostatků obřího brouka, včetně hrozivých černých kusadel, které visí dolů k jejím tvářím. Jedná mírně a tiše, s dokonalým sebeovládáním. Ráda by se zmocnila vlády nad Zaraki, nebo alespoň většinou z nich, a vnutila jim svoje radikální názory na to, co mají praktikovat a ochraňovat. Zaraki však hodně dají na „znamení přízně Svahamy“, což Galghaz v jejich očích svým mimořádným talentem na ovládání draků splňuje. Tasra nic podobného nemá, ale to jí nebrání ve snaze si to obstarat. Její největší zbraní je v současnosti utajení, protože v případě, že by se někdo o jejich plánech dozvěděl, dopadla by zle.

NUALI

„Už jsme ho v tomhle stavu našli, chudáčka. Nejspíš to udělal někdo od té trpaslice z Mag Surty, co pořád nabírá nějaké vzorky. Ona si asi myslela, že to doroste, ale ne, těmto žlutým nedoroste skoro nikdy nic. Musím z ní dostat kompenzaci, jinak ho nemám šanci vyléčit. Pomůžete mi?“

Mladá Surtka Nuali má u Zaraki úlohu ošetřovatelky draků. Svou práci vykonává s láskou a pečlivě, umí dokonce i odchovat draka z opuštěného vejce. Uzdravené draky se snaží vypouštět



tět zpět do přírody. Je tak oddaná své práci, až se někdy zdá, že má raději draky než lidi.

Nuali má tělo poseté drobnými jizvami od kousnutí dráčat. Vůbec se za své jizvy ale nestydí, naopak je ráda vystavuje na odiv. Je však těžké stočit hovor s ní na jiné téma než na draky. Nuali dospěla k názoru, že draci by neměli sloužit člověku. Proto se jí příliš nezamlouvá, že Galghaz si je přivolává a ochočuje. Zatím ale nenašla odvahu říci svůj názor nahlas.

NELS

„Ve Falkenu mají církváci svoje lidi a mají tam ukryté zbraně a alchymické věci. Mě už tam znají, takže je to na vás. Obhlédněte to tam, zjistíte, kdo tam přesně slouží církvákům, a tu skrýš jim vyberte. Když ty církváky sejmete, bude to takový malý bonus. A pamatujte, ve Falkenu nevěřte ani bezkým děvčatům, ani malým dětem. Těm už vůbec ne...“

Kníratý pŕlčík středního věku je už tolik let spojencem Zarakí, že jej spousta z nich bere za plnohodnotného členu. Nels je oddaným lovcem uctíváčů Nebeského ducha a má na svém kontě mnoho skalpů jak věřících přistěhovalců, tak surtských konvertitů.

Nels je však také čarodějem, vyznavačem Kosmického řádu a špehem Rasnů, kteří jej naučili řemeslu. Jeho úkolem v Agol Zaru je přimět důležité Surty uctívat Kosmos a udělat z nich spojence pro připravovanou pomstu na zrádných říších Taurilu. Nels tuší v Galghazově minulosti něco temného, proto se na něj zaměřil. Rád by dokázal Zarakí, že spojení Kosmické magie a tradičních surtských schopností by mohlo přinést silnější pouto s draky, které by Surtům umožnilo tyto ještěry osedlávat a létat na nich, případně vytvořit dračí armádu. Takovou, která jistě bude chtít vrátit dobyvatelům ze severu všechny rány, které kdy Agol Zaru způsobili...

DALŠÍ POSTAVY

Xumar: Zarakí příliš starý na to, aby pokračoval v roli bojovníka. Prochází mezi skrytými mís-

ty se zprávami, kde si je mohou ostatní Zarakí vyzvednout, a vesnicemi, kde může zjednat pomoc a podělit se o novinky. Mazaný holohlavý dědek je mrštnější, než se zdá, a vyzná se v okolí, ale jeho hlavními zbraněmi jsou stále bystrá mysl a množství kontaktů.

Karzsat: Statný Zarakí s kopím a lukem zdobeným znaky dračice. Nerad se baví s cizinci, podle něj přinesli do jeho země jen války a utrpení. Hledá ztraceného přítele.

Kirsa Rabadon: Mladá míšenka, dcera válečníka Zarakí a taurilské dobrodružky. Nováček u Zarakí. Vyrůstala na přibězích obou svých rodičů, a i když se cítí více jako Surtka a miluje historii této země, myslí si, že ze spojení více tradic vznikne lepší budoucnost pro všechny.

Naladi: Duch mrtvé válečnice, jedné z prvních Zarakí. Posedl Erazei, jednu z mladých bojovnic Zarakí, která našla Naladin hrob. Teď je Naladi velmi rozladěná, jak se její země změnila, a zatím neví, jestli víc nenávidí cizince, nebo v jejích očích zbabělě Surty. Musí jíst lidské maso, aby si dokázala udržet moc nad svým novým tělem.

VSTUP DO SLUŽEB ZARAKI

- Pokud jsou v družině Surtové, možná se budou chtít mezi Zarakí dostat sami. Pro většinu Surtů je obrovská čest být Zarakí. Musejí však splnit několik obtížných vstupních úkolů.
- Zarakí potřebují na svůj provoz prostředky a dary od vesničanů rozhodně nestačí. Musejí k tomu brát ještě podporu od některé z vlivných skupin, jako například Amul nebo Har Mazul... A tyto skupiny samozřejmě očekávají protislužby. Galghazova pozice je tady více než nevděčná. Politikou je zhnusený a připadá mu, že všichni v úvalu přicházející sponzoři jsou jeden horší než druhý. Velmi rád by se od nich distancoval. Ve své situaci je ochoten zkusit spolupráci s kýmkoli novým, kdo projeví zájem pomáhat místním. Pokud družina bude konat



záslužné skutky pro obyčejné Surty, a nebude za to vyžadovat přemrštěné odměny, mohou ji Zaraki zkontaktovat a nabídnout jí spolupráci.

- Družina je někým najata, aby vystopovala zvláštního ještěra s neviditelnou kůží. Ještěr byl prý poprvé spatřen v agolzarské divočině před třemi lety a od té doby se občas někde zjeví. Jeho kůže je neviditelná, ne tak zbytek. Ještěrový svaly a další části těla jsou viditelné dobře. Neví se, kolik takových ještěrů existuje, jejich kůže má ale kvůli výzkumu kouzel neviditelnosti pro mágy z Kalusu obrovskou hodnotu. Pokud družina ještěra vystopuje, zjistí, že patří bojovníci Zaraki jménem Myraan. Ta se zotavuje po těžkém zranění a ochočený ještěr je jejím věrným společníkem. Pokud se družina s Myraan dohodne (například nechají ještěra být, nebo si vezmou jen část kůže z jeho ocasu na uspokojení chamtivého vyslance kaluských mágů), může se jim tím otevřít cesta k Zaraki.
- Družina se v divočině dostane do ohrožení života a Zaraki ji zachrání. Časem její členy mohou zkontaktovat s prosbou o protislužbu.

ZÁPLETKY A HÁČKY VE SLUŽBÁCH ZARAKI

Tygr a drak

Hanna Breton chce pomoci intrik, korupce a teroru Surtům dokázat, že za jejich útrapy může víra v moc Velké dračice a Nebeský duch je cesta k vysvobození. Podařilo se jí získat dračího kněze ze surtského kmene říkajícího si Tygří lid. Kmen ovládá tři vesnice, které nedávno potkala neštěstí: jedna vyhořela, druhou napadli tygři, které tam měli ochočené, a u třetí došlo k otravě vody. Vše bylo zinscenované Hannou a jejími lidmi. Dračí kněz, který byl do konspirace zapojen, pak provedl „zázrak“, díky kterému se voda očistila, tygři uklidnili a požár zastavil.

Zdecimovaný kmen se neshodne, jak se k událostem postavit. Část kmene přimklnula

k dračímu knězi a zavrhla uctívání Svahamy, část se přemístila do nejbližší malé základny Zaraki, kde ti lidé požádali o přístřeší. Základna je ale chudá a nemá prostředky uprchlíky živit. Kahsa, vůdkyně této základny, poprosí družinu, aby jí pomohla problém vyřešit.

Ze tří vesnic kmene je jedna zcela zničená, druhá sotva přežívá a třetí se naopak opevnila, nepouští cizince dovnitř a její obyvatelé se klanějí nové víře. Družina může při obhlídce vesnic a dotazováním jejich obyvatel přijít na to, že požár byl založen úmyslně, tygry někdo očaroval a u pramene potoka tábořili kultisté. Pak už bude na ní, jak to vyřeší. Pokud se její členové budou příliš dlouho ochomýtat kolem, kultisté je mohou přepadnout.

Myslel jsem, že neumíte číst

Zaraki nejsou jen bojovníky a strážci Agol Zaru, ale také se cítí zodpovědní za zachování kulturního odkazu Surtů. Přistěhovanci možná přinesli do Agol Zaru mnoho špatného, ale někteří Zaraki zároveň uznávají, že ne vše bylo ke škodě. Viacena, jedna z misionářek v době prvních pokusů o konverzi Surtů na víru Církve, pořídila detailní popis kmenů a jejich zvyků ve východním Agol Zaru. Tyto kmeny byly později často do posledního muže vybity církevními výpravami a manuskript Viaceny by tak byl nedocenitelným zdrojem vědomostí o dávno zaniklých bratrech. Kde jej ale hledat a jak ho získat?

Jeden přepis je údajně v Gardornu v rukách správce Geresala. Ten si je ale dobře vědom, jakou má tato kniha cenu. Zaraki mu ji nedokáží snadno vzít. Bude třeba sehnat něco, co bude za knihu možné vyměnit, aniž by tím Zaraki utrpěli na cti, a zároveň zajistit předání tak, aby družina akorát neztratila vše kvůli tomu, že ji vlákají do pasti Gardornské dýky, které má Geresal pod palcem.

Velká hadice

Na jižní hranici Agol Zaru žije kmen jménem Jessalo. Jessalové sami sebe nepovažují za Surty, mají ještě tmavší plet a zároveň se mezi nimi



vyskytuje velké množství albinů. Podle Jessalů jsou draci škůdci, kteří se prožrali ze země a tím vytvořili obrovské tunely. Skrze ně by Chaos pronikl na povrch, nebýt zásahu Svahamy, která se obětovala a tunely zacpala vlastním tělem. Jessalové si Svahamu zpodobňují jako velkého hada, nikoli dračici.

Jednoho dne se Galghazovi ztratí jeden z jeho draků a vše ukazuje na to, že jej ulovili Jessalové. Družina může být požádána draka nalézt, či aspoň zjistit, co se s ním stalo. Bude se snažit hrozící krveprolití spíše usmířit nebo vyhrotit? Galghazův drak je skutečně na území Jessalů, kde se otevřel tunel do útroby země, z nějž cosi začalo „volat“ a draka to přilákalo. Stále je naživu a uvnitř, ale drží ho tam uvězněného skupina démonů svou podobou připomínající velké, deformované hady. Popis přesně odpovídá představě, kterou nechtěně vytvořil jessalský náčelník. Jessalové se snaží tunel zacpat, aby Chaos nepronikl nahoru, a družina je bude muset nějak přesvědčit či odstranit, aby mohla draka vysvobodit.

Do toho přimíchejte elfího alchymistu Zatheira, který nedávno přicestoval do Agol Zaru. Ten považuje srdce jessalského albína za mocný magický zdroj a začne proto organizovat lov Jessalů.

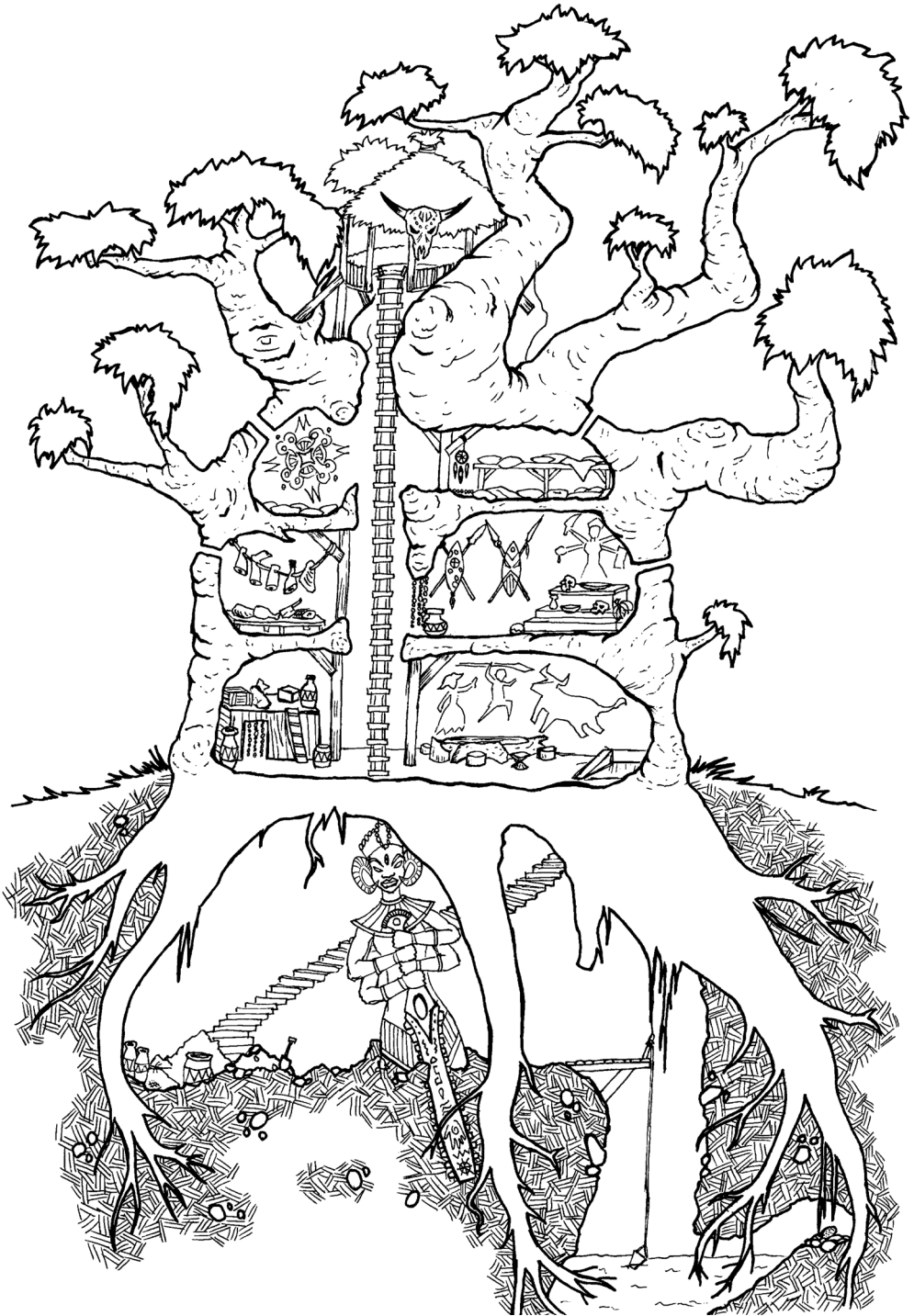
Maso a krev

Surtské kanibalské kmeny se spojily a daly se do pohybu. Přepadají cizince i příliš „civilizované“ Surty a hlásají, že jen jejich cesta dokáže obnovit pouto Surtů se zemí, které je oslabováno úpadkem víry ve Velkou dračici. Zarakí nejsou jednotní, jak se k tomu postavit. Někteří z nich totiž stále vyznávají radikální myšlenky a začnou obviňovat Galghaze, že se tím, že prosadil věci jako zákaz požívání lidského masa nebo zákaz hubit cizince jen za jejich přítomnost v zemi, příliš odklonil od tradic, a kanibaly vlastně vyprovokoval k akci on. Část základen Zarakí se proti svému vůdci vzbouří, zatímco kanibalové postupně přiberou za spojence Har Mazul a přibližují se k Mag Surtě. Pomůže družina tuto pohromu zastavit?

Do toho přimíchejte Nelse, který bude v Galghazovi živit zahořklost nad tím, jak si Zarakí (a další Surtové) vůbec nevází toho, co pro ně dělá, a bude se ho snažit vehnat do náruče Rasnů, jejichž podpora by mu údajně mohla pomoci z problémů. Přijme-li Kosmický řád, už se nebude muset nikdy ohlížet na ty, které nenávidí. Družina by měla dostat možnost Nelsovy plány zarazit – i když možná mu dá za pravdu? Pokud Nels bude vidět, že prohrál, tak členům družiny v náhlém hnutí upřímné sebereflexe prozradí, že pro dobro všech by měli Galghaze zabit, protože jeho magická moc je nesmírně silná a nebezpečná, a duše poznamenaná kanibalskou minulostí zase příliš zranitelná. To, co s ním plánoval on, může jednou dokončit někdo jiný, mnohem horší... Jak se družina postaví k tomuto dilematu?

Další zápletky ve službách Zarakí

- Velká, ale pomalá stvůra Chaosu, obrovská masitá hmota pod jejímž dotykem se vše promění v neživé krystaly, se sune k domorodé vesnici. Základna Zarakí, ve které se družina nachází, o tom dostala zprávu. Protože nikdo neví, kdy se stvůra vyčerpá a rozpadne, dostane družina úkol vesnici evakuovat. To nebude jednoduché, protože vesničany jejich starý dračí kněz přesvědčil, že nemají svůj domov opouštět. Podle něj je před zkázou ochránit očarováný kruh kamenů, který vytvořil kolem vesnice on sám. Prohlídkou kamenů ale magicky nadanější členové družiny mohou zjistit, že žádné rozumné očarování, které by mohlo stvůru zastavit, na nich s nejvyšší pravděpodobností není. Dokáže družina přesvědčit zabedněné vesničany, že musejí odejít? Nebo je evakuuje násilím i proti jejich vůli? Nebo se rozhodne ponechat je svému osudu, poněvadž každý je sám svého štěstí strůjcem?
- Poté, co družina splní úkol pro Zarakí a půjde si na smluvené místo vyzvednout odměnu, nalezne tam členy Zarakí těžce pošramocené bojem s... (použijte toho, kdo se vám hodí do kampaně: otrokáře, kanibaly, hleda-





né zločince, vyznavače Nebeského ducha, nestvůry...). Zarakí potřebují veškeré magické léčení, které však mělo být součástí odměny pro družinu. Vzdá se družina své odměny? Navíc to vypadá, že někdo z nepřátel utekl a jeho stopy vedou k zákutě Svahamy.

- Mezi Surty se začalo šeptat o Gaan Agol, „obřím drakovi“. Pokud takový tvor existuje, tak Zarakí musejí zjistit co nejvíc! Bude však přátelský? Bude moudřejší než člověk a bude schopný jim říci, jakým způsobem mají svou víru vlastně vyznávat, a zda je kanibalismus správná nebo pomýlená cesta? Nebo jde o bytost zdeformovanou magií Církve či Chaosu, jak se také říká?
- Duch Renesmee Dellamy narušuje život v Agol Zaru a možná by se dal definitivně utišit, kdyby se našly a řádně pohřbily ženi-ny ostatky. Nyní se přišlo na to (například to mohla družina najít ve starém svitku, který našla v jiném dobrodružství), že Renesmee zemřela při výpravě na území narušeného kmene Nar Xul. Možná budou její ostatky uvnitř jeho posvátné obří jámy? Nar Xulové si ale rádi pochutnávají na vetřelcích. Družina je požádána, aby ducha zničila. Galghaz se nechce se svým kmenem osobně konfrontovat, ale může poradit například s tajnými cestami do srdce jeho území.



Amul: Vybudovat říši

Funkce Amul se mezi Surty těší respektu z doby Církve, kdy byli stařešinové většinou obránci tradic a s Církví spolupracovali jen minimálně – nebo to dokázali mistrně tajit. Snaha přeměnit Agol Zar v říši je však něco nového, s čím nemají zkušenost, a snahy tímto směrem budou často spíš „hurá akce“. Pro zkušené a schopné dobrodruhy to ale může být příležitost rychle dosáhnout postavení a bohatství.

Družina se může uplatnit jako osobní síla jednoho ze sedmi Amul nebo ve službách „úřadu Amul“, jehož organizace je nicméně silně chaotická.

RIGHAST

„... to jsou skvělé zprávy. Děkuji. A mimochodem, doneslo se ke mně, že na jihu země se objevil nový surtský kmen, který se prý narodil z vod řeky Svahamy. Kdybyste měli cestu okolo, zaskočili byste mi tam zjistit, co je na tom pravdy? Určitě na tom neproděláte.“

Righast se už jako mladý horlivě angažoval ve snahách zlepšit život v Mag Surtě a i dnes, když je jedním z Amul a váženou osobou, chodí pravidelně mezi lidi a povídá si s nimi. Rád vyhledává řečnické souboje, zakládá si na skromném způsobu života a vystupuje proti plýtvání, které je jeho kolegům vlastní.

Ve skutečnosti Righast před lety dospěl k závěru, že současné společenské zřízení v Agol Zaru nefunguje. Surtové jsou podle něj příliš primitivním a nepřizpůsobivým národem, který nemá šanci v dnešním světě přežít bez řádu a pevné ruky; mnoho Surtů nyní umírá kvůli kmenovým válkám, chudobě a obecnému bezpráví v zemi, a je to dokonce horší, než to bylo za dob Církve, protože Církev sice také zabíjela a mučila Surty, ale spousta obětí byli boječtí partyzáni, kteří prolili krev jako první. Církev v očích Righasta neměla za cíl Surty povraždit ani zotročit, ale jen jim dát vzdělání a začlenit je do nové doby... Z toho postupně došel k pře-



svědčení, že jediná správná cesta je svěřit Agol Zar do rukou mocnější síly, ideálně reinkarnované Církve Nebeského ducha.

Párkrát se snažil své názory opatrně vysvětlit Surtům, ale málem jej za to ukamenovali, i když vše podal jen v jemných náznacích. A tak se rozhodl držet to v tajnosti. Nyní se snaží zjišťovat informace o možnosti návratu Církve do země, i když nezavrhuje ani možnost, že by se novým spasitelem země stali Rasnové nebo jiná dle něj vyspělá síla. Zároveň se pouští do jemných intrik s cílem oslabovat politický vliv všech kolem sebe, například tím, že poštvává různé frakce mezi sebou. Zatím si počínal velmi opatrně, ale pokud dostane správný impuls, je připraven uvést své sny ve skutek. V takový okamžik by svou mašinerii rozjel opravdu ve velkém a nezastavilo by ho ani krveprolití, které by přesvědčilo ostatní o tom, že země se řítí do záhuby a potřebuje spasitele. Righast je přesvědčený, že takto prolitá krev v konečném důsledku bude pro dobro Surtů.

Righast nedávno oslavil šedesátiny. Od pohledu působí jako přívětivý člověk, „ochranitelský táta“ s noblesním chováním, jaké Surtům není vlastní. Na veřejnosti chodí nejčastěji v róbě, na které je ručně malovaná mapa Agol Zaru, a rád si poslechne novinky, které mu umožní „svou“ mapu obohatit o něco nového, zajímavého.

BOZAR

„My Surtové jsme jako řeka. Dáváme této zemi život, pomalu ji měníme k obrazu svému, a přitom jsme stejně divocí a nezastavitelní jako Svabama. A i když může přijít období sucha a voda skoro vyschne, brzo zase zaprší a my zde stále budeme. Jestli se chcete naučit naslouchat řece tak, jak to umím já, budete se předtím muset naučit naslouchat Surtům.“

Nejstarší ze současných Amul je slepý, ale vidoucí, jak mu říkají. Svůj zrak ztratil, ale zůstala mu bystrá mysl, díky níž může mnohé předvídat. Je bělovlasý a většinou ho potkáte ověšeného přívěšky s mušlemi; v každé z nich je vyryt

symbol jednoho surtského kmene. Kromě toho je bratrem stařešiny z Har Mazul.

Bozar strávil dětství a mládí na plovoucím obydlí na řece Svahamě a dodnes je velmi upnutý na vodu a vše, co s ní souvisí. Každý den se vydává na pouť do přístavu, kde několika kroky vejde do vody a zde si „povídá s řekou“. Poslední dobou je však znepokojen vizemi o zkáze Mag Surty, která má přijít z řeky. Komu se ale s nimi může bezpečně svěřit?

GARANA

„Tak vy jste ta nová senzace v Mag Surtě? Hmmm, máte kolem sebe hodně zvláštní auru. Určitě by se vám hodil někdo s mými konexemi, a já bych zase měla využít pro vaše jiné přednosti. Zastavte se v mém domě zítra večer.“

Garana, stará a rázná Amul, má pověst jedovaté a všeho schopné ženské, hlavně díky způsobu jednání s rádoby delegacemi všeho druhu, protože má na starosti cizince. Zatím dokázala zvládat výstřelky Kozla i nových cizinců tak, aby v Mag Surtě nedocházelo příliš často k lynčování. Garana je patriotkou, ale zároveň se jí zamlouvá luxusní zboží z ciziny. Ráda by skloubila tradice s novými výtobky pro vlastní pohodlí, což spouště Surtů nevoní.

Garana se nijak netají svým magickým nadáním. Nosí nárameníky, na nichž jsou upevněné svíčky, které umí rozhořet a zhasnout myšlenkou. Říká se, že barva plamene těchto svíček odráží její náladu a že pokud svíčky planou černě, raději se jí kličte z cesty.

AKKA

„A vy jste kdo? Aha, budu vám říkat dobrodruzi. Ale prý vás někdo viděl po boku vévody Eugena Frazze. Možná bychom si mohli být navzájem prospěšní, milí dobrodruzi.“

Mladá vnučka Garany Akka se ráda prohlašuje za princeznu Agol Zaru. Fascinují ji dobrodruzi a zároveň je nesmírně přezírává vůči všem,



kteří považuje za méně urozené. Nepovažuje za vhodné si ani pamatovat jejich jména. Její neumělé napodobování cizích mravů a vlasy obarvené na blond dráždí snad úplně všechny. Akka by si ráda našla urozeného cizince a odjela s ním do jeho domoviny jako skutečná cizokrajná princezna, právem se ale obává hněvu své rodiny. Mezitím si svůj dům v Mag Surtě nechává přestavovat na palác, jak jen jí to její um a prostředky dovolí.

DALŠÍ AMUL

Mezi sedm Amul se mohou dostat autority z velkých kmenů i lidé, kteří se vypracovali díky výjimečným talentům. Vymyslete si vlastní Amul nebo sáhněte po jednom z těchto:

Vaskyr: Vaskyr je starý muž belhající se o holi, jejíž horní konec je vyřezán ve tvaru lidské lebky. Za starcem věčně cupitá jeho písař: muž, jenž jej provází již několik desetiletí, a který nese tolik spisů, jako by měl s sebou snad půl knihovny. Vaskyr je jeden z mála Surtů, kteří ovládají čtení a psaní. Je znalý starých tradic jako málokdo. Vyžívá se v drobných pletichách a svým kolegům hatí plány z čisté škodolibosti. Mistrně ovládá jemné zákruty zvykového práva a často dokáže najít tradici, která převrátí celý soudní spor vzhůru nohama.

Nazruk: Nazruk je oblečen ve velmi formálním drahém oblečení, ale i přesto je na něm jasně vidět, že je Surtou, čemuž pomáhají divoce vypadající šperky, tetování a jizvy. Po jeho boku jsou vždy dva jeho osobní ochránci; jeden Surta a jeden cizinec. Nazruk je nejmladším z Amul a je mu něco málo přes padesát. Je schopným obchodníkem a organizátorem. To, že Mag Surta ještě nevymřela hlady, je nejspíš jeho zásluha.

Ranula: Ranula je šlachovitá žena se složitým účesem a dřevěnou rukou, na kterou si připíná svůj štít. Ten není překvapivě v barvách Mag Surty, ale jejího kmene. Zdobí jej zelený hromový pták na černém pozadí. Tento štít nosí jako připomínku svých slavných bitev. Kdysi mocná bojovnice a pořád ještě skvělá velitelka

v posledních letech pomalu kostnatí jako vůdkyně gardistů Mag Surty, kteří se zabývají hlavně výběrem daní a sledováním míst s rizikem požáru.

Jalva: Tlustá Jalva prý sní sama tolik, co polovina Mag Surty. Praktická manipulátorka a čarodějka se zabývá záležitostmi řemesel a prý zoufale hledá lék na svou postupující artritidu. Bez ohledu na počasí s oblibou nosívá plášť a většinu kůže jí pokrývají důmyslná tetování, které ale kvůli její tloušťce poněkud ztratily ze svých barev a ostrosti.

VSTUP DO SLUŽEB AMUL

- Amul vypisují odměny na zločince, takže nejpřímější cesta, jak si u nich udělat jméno, je splnit pár takových výzev.
- Garana má ráda luxusní věci, ale nemůže je dovážet a ohánět se s nimi příliš otevřeně. Nejen kvůli konzervativnosti Surtů, ale také kvůli chudobě a zločinnosti ve městě. Obzvláště Amul Righast, pokud se dozví o něčem „nepotřebném“, co Garana pořídila, si dává záležet na tom, aby se o tom lidé dozvěděli a odsoudili to. Garaně se bude hodit družina, ať už Surtů nebo cizinců, která bude ochotná jí pomáhat se zabezpečením jejího životního stylu, například propašováním určitého zboží do města. Garana se velmi zajímá o nové příchozí do Mag Surty, a tak si družinu může vyhlédnout a zkontaktovat sama.
- Akka pořádá čas od času, když jí na to dá Garana prostředky, ve svém paláci večírek. Na něj zve cizince a hledá mezi nimi takového, který si ji odvede do své domoviny a tam z ní udělá princeznu. Pokud je mezi hráčskými postavami muž, který by na Surty mohl působit jako „urozený“, ať už to znamená v jejich očích cokoli, zastaví ho v Mag Surtě sluha Akky a předá mu pozvánku. Vnučka jedné z Amul by se jako spojka jistě hodila. Jak se ale náš hrdina s bizarním večírkem vypořádá a co udělá, pokud se do něj Akka opravdu poblázní?

ZÁPLETKY A HÁČKY VE SLUŽBÁCH AMUL

Boj o sny

Vesnice Litheera nedaleko Mag Surty pěstovala a obchodovala s jinde běžnou a oblíbenou thifou, rostlinou navozující příjemný spánek s živými sny. Poblíž polí s touto lehčí drogou se však z bahna vynořil obelisk nabitý energií Chaosu. Droga má nyní nepředvídatelné účinky a prý propůjčuje i nevidané dary prohlédnout skrze prostor a čas. O vládu nad tímto místem se začínají přetahovat zločinecké skupiny. Amul vyšlou družinu, aby odtamtud cizí bojůvky vyhnala a přesvědčila vesničany, že jediný, kdo je ochrání (a bude mít výnosy z rostliny), jsou Amul.

Litheere momentálně vládne Vesik, bratr bývalého náčelníka, který to tu vzal se svými syny tvrdě do rukou a zatímco jedná s gangy o tom, komu bude drogu dodávat, opevňuje vesnici a nutí její obyvatele, aby pro něj pracovali. Dospěl k názoru, že dřív nebo později se do toho opře někdo, komu se vyplatí místní eliminovat úplně a nahradit je svými, a tak chce co nejrychleji zbohatnout a pak utéct.

Vesnice je nyní plná unavených lidí a neobvyklého počtu ozbrojenců, a jakékoli vyjednávání bude obtížné. Družina by však mohla přijít na to, že nedaleko se nachází tábor vzbouřenců, kteří se odmítli Vesikovi podrobit, chtějí se vrátit k původnímu životu a plánují pole s thifou podpálit. Zničit kámen Chaosu by problém vyřešilo zrovna tak, jen nevědí, jak to udělat.

Do toho přimíchejte démona moci, který se zhmotnil u kamene Chaosu a část vesničanů se k němu chodí klanět. I když by se družině podařilo převést vesnici pod vliv Amul a zlikvidovat démona, obelisk nabitý Chaosem bude stále zdrojem možných problémů. Mohou se u něj zhmotnit další démoni a je jen otázkou času, kdy se do toho vloží samotní Zarakí. Nejbližší základna Zarakí, do jejíhož „rajónu“ Litheera spadá, je však známá svou zkorumpovaností.

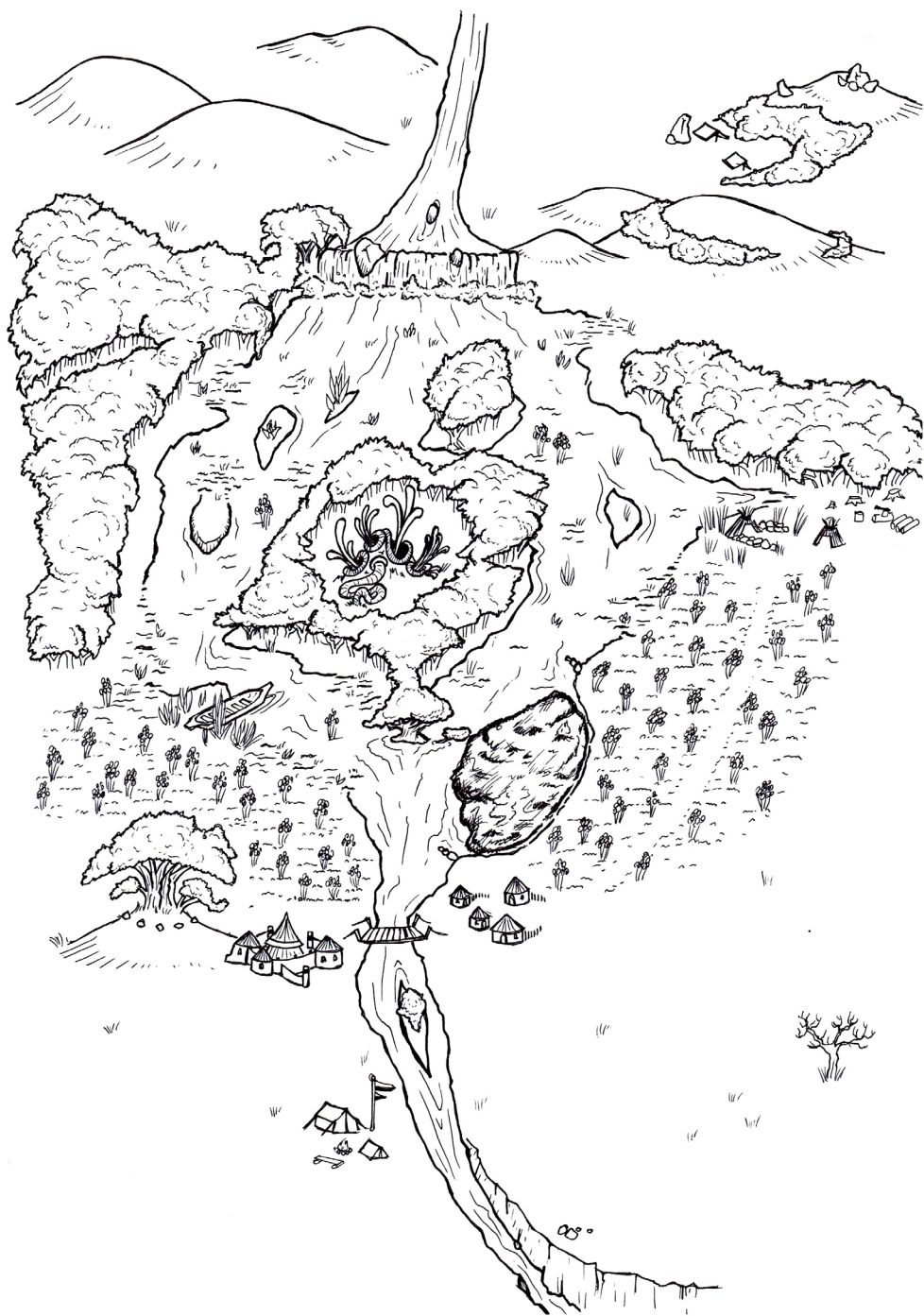
Jste přece vládci...

Svatyně prvního slova je magií nabitě místo, které se nachází v jeskyních nedaleko Har Mazul. Je poutním místem vyznavačů magie Kosmu, kteří se zde údajně mohou blíže propojit s Kosmickou knihou, pokud se tu pomodlí. Donedávna existovala dohoda, díky níž místní Surtové pouštěli poutníky Kosmického řádu do svatyně za úplatu. Jenže nedávno území, kde se jeskyně nachází, zabral jeden z agresivnějších kmenů z Har Mazul. Poslední výprava poutníků Kosmu byla zajata a rituálně obětována.

Přežil to jediný, Venox Lerati, kaluský dobrodruh s rasenskými kořeny. Teď se vydal do Mag Surty na slyšení k Amul, aby je poprosil o spolupráci. Venox Lerati chce, aby mu svou politickou mocí pomohli svatyni opět uvolnit pro další poutníky Kosmu, a také aby byli pomstěni jeho přátelé. Družina bude pozvána k Amul na slyšení, protože Amul zvažují její účast na daném úkolu, případně se do záležitosti ještě dřív aktivně sama zapojí například tím, že najde ostatky oněch poutníků a jejich deníky, zachrání Venoxe před obětováním nebo zaslechne konverzaci Surtů z Har Mazul o tom, že chystají něco velkého...

Sněm Amul, na kterém se bude jednat o tom, jak se mají „vládci Agol Zaru“ k záležitosti postavit, bude velmi napjatý a náročný. Amul nebudou jednotní v tom, co dělat, někteří budou mít strach vyvolat válku s Har Mazul a buď se budou bát jakkoli zakročít, nebo budou jemně naznačovat, že Venoxovi půjčí družinu na nenápadnou akci, aby se mohl pomodlit, získat předměty ukradené kamarádům a odjet. Jiní to budou brát jako možnost konečně demonstrovat moc nad Har Mazul. Venox nabídne družině odměnu, pokud by mu pomohla získat od Amul co největší podporu. Dokáže družina na sněmu přednést správné argumenty a přesvědčit Amul k akci?

Pokud se výprava do jeskyní uskuteční, družina bude povolána k účasti, a pak bude výsledkem záležitosti mimo jiné i na tom, jak velkou podporu od Amul má. Přece jen je protivníkem celý nepřátelský kmen.





Pro vyšší cíl

Righast požádá družinu, aby doručila důležitý zapečetěný dopis určité osobě v... (použijte místo, které se vám hodí do příběhu) a přinesla zpátky odpověď. Ve skutečnosti si testuje důvěryhodnost družiny, zdali odolá čmouchání po obsahu dopisů a nebude se vrtat v tom, do čeho jí nic není.

Pokud družina takto uspěje v několika jeho testech, začne jí dávat ke zprostředkování důležitější věci: bude se chtít spojit s Dakijci a Rasny, kteří žijí v Agol Zaru a mohli by mít dobré kontakty ve svých domovinách, aby zjistil, zdali je možné získat od některé z těchto mocností podporu v chystaném převratu.

Další možností, jak Righast družinu může využít, je špehování Kozla, neboť mu neunikly jeho snahy převzít moc v Mag Surtě. Kdyby se to Kozlovi povedlo, nic by to podle Righasta neřešilo, naopak by vznikly jen další problémy. Righast Kozla nepovažuje za žádnou cizineckou elitu, leč za odpad, který v Agol Zaru zůstal jen proto, že ve vyspělejších zemích by ničeho nedosáhl. Zvažuje ho však využít – například na to, aby za něj zlikvidoval ostatní Amul nebo oslabil Zarakí. Družina může být pověřena vetřít se do Kozlovky přízně a donášet Righastovi informace, nebo přímo na Kozla působit „žádoucím“ směrem.

Pokud družina Righastovi pomůže dosáhnout jeho cílů, mohla by v novém zřízení získat vysoké postavení. Righast si myslí, že vše dělá pro dobro Surtů, a tak nemá důvod vrážet nůž do zad schopným a loajálním lidem, kteří mu mohou být ještě někdy v budoucnu užiteční.

Před bouří

Nedaleko od Mag Surty se v zemi začnou objevovat narušení, která předznamenávají, že se dere na povrch Chaos. Přesně řečeno bezbřehá bouře, která by dokázala z povrchu zemského smést celé město. Surtové nemají s tak silnými projevy Chaosu zkušenosti, neboť takové bouře se jejich zemi doposud vyhýbaly.

Surtští mystici přijdou s myšlenkou náročného rituálu, který by dokázal bouři utišit.

Amul se pokusí lidem naznačit, co se děje, ale Surtové to nechápou. Jsou přesvědčeni, že Svahama je právě proti takovým věcem chrání, a naopak začnou být agresivní vůči Amul. Amul však potřebují na rituál nashromáždit prostředky: potravu pro šamany, kteří budou rituál provádět, alchymistické přísady, nádoby a předměty nabitě magickou energií. Jejich snaha tyto prostředky od ostatních získat za každou cenu začíná mezi chudými Surty vyvolávat nepokoje. Družina bude přizvána jako posila na odvrácení katastrofy nevidaných rozměrů.

Do toho přimíchejte vyznavače Nebeského ducha, kteří by rádi viděli Mag Surtu spálenou, a mohou se pokusit rituál překazit. Nebo to může ještě zkomplikovat skutečnost, kterou Amul budou tajit i před družinou – že rituál, má-li mít kýžený efekt, se neobejde bez lidských obětí.

Další zápletky ve službách Amul

- Bozar najme družinu, aby doprovázela drobnou mladou surtskou léčitelku jménem Lurga z Mag Surty do Oka dračice. Ta poveze k Zarakí nějaké byliny a lektvary od Amul. Po cestě skupina narazí na agresivního obřího hada, a pokud se nedokáže střetu vyhnout, čeká ji lýtý boj. Pokud družina hada přemůže, bude je Lurga přemlouvát, aby se před Zarakí zmínili, že ho udolala sama, protože chce udělat dojem na Galghaze. Opravdu je do něj zamilovaná, jak tvrdí, nebo to jen předstírá a ve skutečnosti je někým placená za to, aby se vetřela do přízně obávaného vůdce Zarakí? Podpoří družina její plán?
- Bozar se rozhodl splnit prosbu jedné ze svých věrných služebných a vyšle družinu jako své zástupce do Har Mazul, aby vykoupili jednoho z tamních otroků. Je jím synovec Bozarovy služebné, Wukat, chlapec, kterému chybí ještě pár let do dospělosti. Družina ho má v bezpečí dovést do Mag Surty. Bozar dá družině na jeho vykoupení peníze spolu s magickou runou. Ta má členům družiny (i kdyby mezi nimi byli cizinci) po vstupu do Har Mazul zajistit ochranu Bozarova bratra Mesola, který je ve městě stařešinou. Ve městě se pravidelně



konají slavnosti spojené s velkým obřadem vedeným dračí velekněžkou Natarou. Wukat je majetkem Mesolova kmene a Mesol družině po příchodu do města sdělí, že jí chlapce předá, a dokonce zadarmo, ale až poté, co se její členové zúčastní nejbližších oslav jako vzácní hosté. Ustojí hrdinové pár dnů v jámě lvové? A jaká bude jejich reakce, až na vlastní oči uvidí, jak na vrcholu obřadního kamenného zikkuratu Natara vyrvává srdce z těl ještě živých zajatců? Mesol nemá v plánu družinu podrazit, chce jen demonstrovat vyslancům svého bratra sílu a připomenout Mag Surtě „skutečné“ surtské tradice. Ale to neznamena, že shovívavost musí zachovat i v případě, že se něco zvrtně. Har Mazul je velmi nebezpečné místo a někoho si tu pohněvat může být poslední omyl, který družina udělá. Až se půjde podívat na trh s otroky, možná zjistí, že její dávný nepřítel sedí v jedné z klecí a nabízí zajímavé informace výměnou za osvobození. Zaplatí za něj, pokusí se ho unést, nebo ho tam družina ponechá? A pokud zaplatí, bude ho chtít v celku, nebo nakrájat?

- Gardornské dýky už to se svou hamižností přehánějí. Obchodní stezky mezi Mag Surtou a cizinou vedou přes Gardorn, jinudy je to velmi obtížné, a výpalné za „bezpečnost“ obchodníků začíná být neúnosné. Amul požádají družinu, aby s tím něco udělala. Může zlikvidovat či alespoň ochromit gang ovládající Gardorn, nebo najít jinou alternativu. Možná se družina pokusí sama převzít kontrolu nad byznysem?
- Amul organizují výpravu vůči kanibalskému kmeni Nar Xul. Pokud se družina připojí, zadá jí Bozar ještě speciální úkol: v obří jámě v srdci území Nar Xul se má nacházet Uloxuv dráp, mocný artefakt z pradávnej doby. Tento artefakt je třeba získat takovým způsobem, aby se o tom nedozvěděli Zarak ani jiné skupiny, které se nejspíš budou do boje proti kanibalům také zapojovat. To může být docela obtížné, například proto, že Uloxuv dráp je velký jako dospělý půlčlvek a také tak těžký. A navíc to ani není Uloxuv

dráp, ale dráp prastarého draka, který umožňuje draky ochočovat. Ten, komu se dostane do rukou, bude mít nejen silný nástroj, ale i důležitý symbol, s kterým jistě naloží, jak nejlépe svede.

Koho také v Agol Zaru potkáte

ZURELA

„Někdo se pokusil otrávit Galghazovi draka. Musel to být setsakra kvalitní jed, že se dostal i přes ty šílené ochrany, co on na ty své mazlíky dává. Já to ale nebyla. Sice mívám chuť urvat mu hlavu vždycky, když na sebe náhodou narazíme a on otevře hubu – co na mě tak koukáte, nemyslím draka, ale Galghaze! Ale pravdou je, že místo něj by mohl vést Zarak někdo mnohem horší. Chci vědět, kdo za tou otravou stojí. Vypátrejte mi ho a přiveďte ho ke mně živého. Nebo aspoň sežeňte důkazy a... ten recept. A pospěšte si, Galghaz mě podezírá a já fakt nejsem na dohadování s ním zvědavá.“

Mladá a talentovaná surtská alchymistka Zurela vyrábí drogy a jedy a vede gang zvaný Mravenci. Dříve vyráběla lektvary pro Amul, avšak chlipnost a úpadek v Mag Surtě a Gardornu ji znechtily. Přidala se tedy k Mravencům, do té doby málo významné skupině pašeráků, kterou pozvedla a během pár let z ní udělala důležitého hráče.

Zurela je stará něco kolem pětadvaceti let, husté vlasy nosí oproti surtským tradicím rozpuštěné a bez ozdob, o to víc však vynikne jejich bohatost pro ty, kdo na tradicích tolik nelpí. I když si o ní její spolupracovníci myslí, že je krásná a mohla by mít kohokoli, na koho ukáže, ona o to zjevně nestojí. Má drsný hlas a hrubou mluvu, je vzácné zastihnout ji v úsměvu. Je cynická, skeptická k náboženstvím a uctívání draků a nedůvěřivá, obzvlášť k mužům. U pasu se jí houpou vysušené chlouby tří příliš opovázlivých chlípníků.



Narozdíl od svých rivalů, Gardornských dyk, které se neštítí naprosto ničeho, má Zurela určité zásady. Mravence bere jako způsob, jak dát Surtům práci a možnost získat majetek. Přírodní bohatství a znalost jedů a drog považuje za výhodu svého lidu, díky níž se už Surtové nebudou muset neustále sklánět před cizinci. Dokonce věří, že Mravenci jsou pro Surty v současnosti větším přínosem než Zarakí. Cizince však Zurela ráda vyždímá do posledního měďáku.

HURGAR A EVERY

„Vypadáte, že v tomto špinavém městě hledáte práci... No, o něčem bych věděl, pokud se neštítíte obchodu se starým žebrákem... Můj pán hledá někoho, kdo mu na smlouvané místo ve středním Agol Zaru převezze z Gardornu jisté ostatky velkého draka. Surtové nevidí rádi, když někdo něco dělá s ostatky draka, takže od vás můj pán očekává nejvyšší diskrétnost. Zajímá vás to ještě?“



Protřelý druid Hurgar byl neúspěšným kandidátem na Amul, ale se svou prohrou se nehodlal smířit. Odešel do divočiny, kde se spojil s pološíleným cizáckým mágem jménem Every, společně obsadili ruinu staré církevní věže a zde vybudovali laboratoř. Everyho fascinují draci, chce na nich zkoušet rozličné pokusy a vytvářet nové druhy včetně dračích mutantů a nemrtvých draků. Hurgar Everymu pomáhá se sháněním draků a jejich částí. Doufá, že na oplátku mu Every ve vhodný okamžik pomůže vypustit své výtvořiny na Mag Surtu.

Hurgarovi táhne na šedesát, na první pohled na něm není nic zajímavého a zapamatovatelného, což je součástí jeho plánu. Je mistrem převleků, umí splynout s davem ve městě i s porostem v přírodě. V přestrojení za obyčejného starého žebráka se umí vloudit i do Mag Surtu přímo svým rivalům pod nos. Jeho vlastnoručně vyrobený žebrácký plášť z krysích kožešin má magické vlastnosti, umí například vytvářet halucinogenní zápach či vůni dle přání nositele.

Every je oproti tomu třicátník s trochou orčí krve. Kly sice nemá, ale tvrdé rysy a sytě rudou pleť ano, díky čemuž vypadá od pohledu strašidelně. Na rukách nosí spoustu kožených náramků, na nichž má napsána jména lidí, které nenávidí a které plánuje zničit pomocí armády nemrtvých draků.

DALŠÍ POSTAVY

Ludo Andreas: Mladík bledé pleti v lehkém šatu. Naivní misionář Nebeského ducha ze středního Taurilu. Chce pomáhat ostatním a nehledí na národnostní rozdíly. Chystá se zvěstovat domorodcům radostnou novinu, že Církev se vrací.

Derzal: Surta obrácený na víru v Nebeského ducha. Hubený, neduživý, chybí mu tři prsty. Toulá se krajinou a nenápadně se snaží svou víru šířit dál. Je přenašečem exotické nemoci podobné moru.

Tualok: Domorodý kluk, vypadá unaveně a špinavě, ale ve tváři má spokojený výraz. Dovršil věk, kdy se z chlapce stává muž, proto



nyní musí přežít měsíc o samotě v krajině, aby dokázal svou samostatnost a naklonění Velké dračice. Věří si.

Tharga: Mohutná, zjizvená, napůl Surtka, napůl orkyně, s vlasy obarvenými na modro. Šéfuje překladišti zboží. Chce vystoupat výš a stát se ve své zemi mocnou osobou.

Ogissa: Svůdná Surtka s elfí krví. Šéfuje nevěstinci v Mag Surtě, je napojená na drogový byznys. Dělá jí dobře, když manipuluje s lidmi.

Gwidre: Drobná bruneta s trochou trpasličí krve. Lovkyně pokladů. Vede výpravu, se kterou chce proniknout do tajemství obklopujícího Gyldentarn. Bezskrupulózní, nečiní jí problém své společníky zradit.

„Univerzální“ zápletky a příběhové háčky

- V putyce v Gardornu, kde družina zrovna popíjí, se tlupa místních zlodějíčků napojených na Gardornské dýky pokusí okrást vedlejší skupinu. Jsou to cizáctí dobrodruzi slavící úspěšný návrat z divočiny. Jejich tlumoky chřestí poklady a oni sami jsou momentálně opilí. Pokud družina zasáhne a krádeži zabrání, získá vděk vůdce dobrodruhů, ale zároveň naštvě Gardornské dýky. Pokud družina zůstane nečinná, zlodějíčci zmizí s tlumoky a následně se pokusí svůj čin na družinu hodit.
- Zámožná rodina z Mag Surty žádá družinu, aby pomohla jejich příbuznému. Ten zešílel a myslí, že je pták: kráká, staví si hnízdo a poskakuje po domě. Družina může zjistit, že muž před nějakou dobou koupil na tržišti vzácného modrobílého papouška a přidal ho do své sbírky ptactva. Problém je, že tento druh ptáka je velmi silným médiem a potřebuje k sobě partnera, se kterým se pak vzájemně udržuje v rovnováze. Jelikož ho nemá, začal ovlivňovat svého majitele, ale i to je jen dočasné řešení, protože ubohý ptačí chovatel nemá dost silnou mysl. Pták z toho postupně šílí, mohl by začít ovládat víc osob a možná

je i štvát proti ostatním lidem ve snaze bránit si hnízdiště. Příbuzní nebudou s usmrcením ptáka souhlasit, protože mají strach, že by ptačího chovatele šílenství už nikdy neopustilo. Pokud družina ptáka vypustí z klece, vrátí se zpět. Bude potřeba najít jeho původní hnízdiště, kde by se případně mohl pták znovu usadit. Možná bude vědět něco prodejce. Tlustý pŕlčický šmelinář přezdívaný Bradáč ale bohužel nedávno odcestoval za novým zbožím někam k velké průrvě na severu země.

- Velká a nebezpečná dračice začala ohrožovat vesnice, kterých si dosud nevšímala. Prý zešílela zármutkem ze ztráty mládat. Surtové, zvláště ti magicky nadaní, se obávají, že dračí šílenství může přes vrozené pouto s draky nakazit i jejich mysl. Vypsali velkou odměnu, pokud se někdo o dračici postará. To ale nebude snadné, protože jak bude družina pronikat dál na území dračice, Surtové se budou chovat úzkostněji a hystericky se budou snažit vyhnat cizince pryč. Přesvědčit je o mírumilovných úmyslech bude družinu stát mnoho sil, nebo poteče mnoho krve.
- Jeden z členů družiny je příliš fyzicky podobný tajemnému a obávanému zločinci jménem Gruzis (případně jeho ženské variantě, pokud jde o ženskou postavu), který zrovna nedávno odjel pryč z Agol Zaru, aniž by o tom dal vědět svým spolkám. Postava, kterou si lidé budou plést s Gruzisem, začne být oslovována neznámými lidmi s podivnými nabídkami či dary. Stará a téměř slepá Masavsi před ní padne na kolena, bude se se slzami v očích omlouvat za škodu způsobenou jejím synem na majetku Gruzise a bude postavu prosit, aby kvůli tomu nedávala její dceru do otroctví. Postupně by družině mělo dojít, že Gruzis mimo jiné kupčí s lidmi a prodává Surty do ciziny. Ať už se hráčská postava pokusí situace využít a bude si na Gruzise hrát se vši parádou, nebo se bude snažit omyl vyvracet, v určitý moment by měla proběhnout konfrontace s Mravenci, kteří již mají Gruzise plné zuby a políčili si



na něj. Zde bude družina mít možnost omyl vysvětlit. Pokud potyčka s Mravenci skončí bez krveprolití, mohou se Mravenci s družinou spojit a pokusit se skutečného Gruzise společnými silami zlikvidovat. Ten se totiž po nějaké době vrátí z obchodů a od svých donašečů se dozví, co se tu dělo.

- Renesmee Dellamy se svého času snažila dobýt Mag Surtu, a protože to trvalo příliš dlouho, přišla s originálním plánem. Postavila několik malých pevností, které pak pomocí složitého aparátu nabila magickou energií Nebes a skrz magická zrcadla nasměrovala veškerou tuto energii na jedno místo v Mag Surtě. To mělo způsobit explozi, která zničí celé město. Nestihla to ale dokončit, protože Mag Surtu se mezitím podařilo dobýt klasickým způsobem a její vlastní podřízení část aparatury rozkradli. Plány na její sestrojení se ale zachovaly a teď se dostaly do spárů Hanny Breton. Hanna se pokouší ruiny těchto církevních pevnůstek opravit, neboť jsou dodnes trochu nabitě energií Nebes, a proto jejich základy nepodléhají zkáze. K dokončení plánu jí však kromě prostředků na vystavění aparátu chybí také obnovit nenápadný „majáček“ v centru Mag Surty, do kterého se pak energie seběhne. Družina může na Hannin plán přicházet postupně, jak se potkává s více a více kultisty a každá skupina má u sebe seznam věcí, které pro svoji paní shání. Nebo je družina někým najata, aby obstarala přísady nutné pro tento rituál. Nebo se při prolézání města dostane k místu, kde se kultisté snaží stavět majáček, a bude jí to podezřelé. Nebo někde najde část aparatury, aniž by věděla, co to je, a když se na předmět bude vyptávat nebo se jej snažit prodat, vzbudí pozornost kultistů. Jak tohle dopadne?
- Družina narazí na obchodníka Jose, který veze zásilku zboží z Gardornu do Mag Surty. V polovině cesty ho schválila černá zimnice a hledá někoho, kdo by zásilku včas doručil do rukou jednoho z Amul. V nákladu jsou

ale ukryty magické svitky Církve a družina se tak ocitá na cestě s nákladem, který zajímá čím dál více podivných lidí.

- Družina je najata Surtkou jménem Unga na doprovod a asistenci u rituálu, který má usmířit stvoření přebývajících v jeskynním komplexu zvaném Zotakova zkáza. Odměna je velmi štedrá. Během několikadenní cesty se přihodí několik podezřelých událostí. Z ženina stanu vychází v noci podivné světlo a když potká Unga během cesty jiné lidi, snaží se působit nenápadně. Předměty určené pro rituál se navíc zdají být cizího původu. S trochou štěstí je možné se dovědět, že Unga vyznává Nebeského ducha a rituál by se místním nemusel líbit. Pokud družina Ungu konfrontuje, pokusí se je přesvědčit k práci pro Nebeského ducha. Jestliže družina rituálu nezabrání, přivodí Unga dračici ze Zotakovy zkázy záchvat šílenství, při kterém vyplení okolní vesnice.
- V Mag Surtě i Gardornu žije půlčická komunita. Její Útočiště jsou maličká, ale dobře strážena. Půlčici budou trnem v oku Kozlovi, protože jsou bohatí a odmítají se podílet na jeho plánovaném převratu. Vysoce postavený Surta – ať už nepřítel nebo spojenec družiny – nenávidí půlčiky, protože mu zabili někoho blízkého, a bude se snažit rozdmýchat nepokoje a podněcovat Surty k vydrancování Útočiště. Družina může být požádána o provedení záškodnické akce proti půlčikům či naopak najata na jejich ochranu.
- Amul došli k rozhodnutí, že je potřeba začít vybírat daně v naturálních, konkrétně v jídle a zboží, aby mohli shromážděné prostředky použít k upevnění moci a uskutečnění snu o skutečné říši sjednocených surtských kmenů. Jakmile se ovšem jejich výběrčí dostali dále od Mag Surty, domorodci nejevíli pro nepřijemnou novinku pochopení. Nespokojené vesnice se rozhodly složit finanční obnos a najmout za něj družinu, která výběrčí zlikviduje. O tom, že se jedná o výběrčí určené Amul, raději vesničané pomlčí.





(Nebo vesničané vůbec netuší, jaký je rozdíl mezi výběřčími a lupiči.) Samotní výběřčí určitě nebudou smírnému vyřešení situace napomáhat, protože Amul vybrali nejsnaživější ze svých poskoků. Takoví se neopomenou chovat se vši nabubřelostí patolízala, kterému se dostalo funkce a postavení. Do toho přimíchejte skupinu hrdlořežů, kteří by rádi pobrali vše, co se výběřčím povedlo od obyvatel shromáždit, a nechali za sebou co nejméně svědků.

- Družina v divočině narazí na muže nápadně podobného podobizně z plakátu s popisem „Satras, velmi nebezpečný nekromant“. Satras to skutečně je, a je velmi nebezpečný svými schopnostmi, ale nezajímají ho živí, ani moc, ani peníze, ani dobytí světa. Chce své umění studovat a najít nesmrtelnost. Mnozí lidé však vnímají jeho hraní si se smrtí jako zlé, a on tu a tam v sebeobraně někoho zabije. Proto se schoval sem a doufá, že ho nikdo nenajde, ale našel... A zítra sem dorazí skupina lovců lidí. Jak se družina zachová?
- Družina je najata doprovázet šamana, který roznáší léky po vesnicích postižených nepřírodní přírody. Cestou se ukáže, že část lahviček obsahuje místo léků silné jedy. Šaman popírá, že by o čemkoli věděl. Pravdou je, že o tom doopravdy nic neví, ale ten, kdo jej poslal, jej využívá jako nevědomého pašeráka jedů, které jsou zakázané i v Agol Zaru, a při poslední předávce popletl štítky. Problém je, že i do léků, které už šaman stačil rozdat, se zamíchalo pár lahviček s jedem. Zabrání družina pohromě?
- V mokřadech se houpe malá z rákosu upletená loďka. Patří Beriakovi, lovcí krokodýlů, který ji momentálně opustil. Podle doléhajících zvuků z dále zrovna nedopatřením bojuje s krokodýlem o život. Pokud mu družina pomůže, štědře se jí odmění a pak se zeptá, zda by mu nepomohla získat trofej všech trofejí: hluboko v rákosí, v místech, kam žádná loďka nepluje, prý sídlí praotec krokodýlů. Má být tak velký, že by sežral i velkého draka. Vydá se družina na nebezpečnou cestu

do mokřad, kde každý ostrůvek porostlý vysokou trávou může být zrádný a ve vodě číhá smrt na mnoho způsobů?

- Vůdce domorodé vesnice žádá družinu, aby našla jeho dceru Xiru, která utekla do Mag Surty s pochybným obchodníkem projíždějícím vesnicí. Ten ve skutečnosti odvezl dívku do Har Mazul, aby ji tam prodal jako otrokyni. Ona však uprchla a teď vymýšlí způsob, jak se mu pomstít. Domů se však kvůli hanbě vrátit netroufne.
- Bahnitou lagunou Gardornu ohrožuje obří chobotnice, která si z méně slané vody nic nedělá a stahuje lidi z mol a nábřeží. Město už ji několikrát vyhnalo, teď by s ní ale rádo skoncovalo nadobro. Kopí do rukou a na palubu! Nebo vymyslíte něco důmyslnějšího?
- Družina najde těžce zraněné dračí mládě, u něj leží dva mrtví cizinci a na zemi jsou dosud patrné stopy dalšího člověka, který utekl.
- Ztratí se osoba, která je důležitou spojkou družiny. Družina dostane vzkaz, že pokud dotyčného ještě chce vidět někdy v celku, má se dostavit do Domu Zelených šátků, největšího nevěstince v Gardornu, a nechat tam tučné výkupné.
- Družina se dozví, že domorodá vesnice, kterou před nějakou dobou procházela, byla zmasakrována. Surtové teď považují družinu za hlavní podezřelé.
- Družina je vyzvána k účasti v rituálním zápasu ve hře s nafouklou kůží z bílého kozla, kterou je třeba na kánoích dostat do kruhu hájeného protistranou. Domorodci občas využívají tyto hry k řešení sporů. Vše je dovoleno a koho sežere krokodýl, ten neměl přízeň Svahamy.
- Družina si při cestě divočinou všimne skupiny domorodců číhající na malou karavanu půlčického obchodníka. Domorodci si družiny zatím nevšimli.
- Osoba, která je důležitou spojkou družiny, se předávákuje neznámou drogou a změní se ve stvůru. Půjde nešťastníka z toho dostat? Možná by pomohlo dovést ho na místo, které pro něj mělo sentimentální hodnotu,



a nechat jej tam žít několik dní, týdnů nebo měsíců... Toto místo se však nachází na území někoho nepřátelského.

Náhodné tabulky

Pokud chcete prvky z těchto tabulek losovat, použijte hod k6 na určení čísla 1 až 6, dále znovu hodte k6 pro určení sudé nebo liché. Vznikne tedy 12 možností (L1 až L6, S1 až S6) se stejnou pravděpodobností, že padnou.

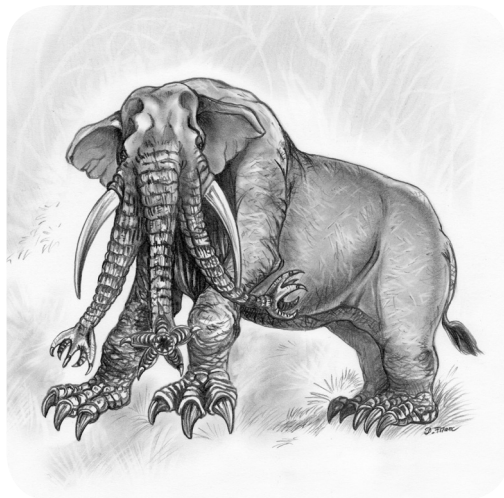
ZVLÁŠTNÍ MÍSTA

- L1 Les mrtvých černých stromů, ve kterém poletují motýli rozličných barev a vzorů. Kontrast života a smrti je nepřehlédnutelný.
- L2 Osamocený příbytek dračího kněze nad tmavou bažinou. Kolem jsou rozmístěny kůly s naraženými ještěřmi lebkami. Kněz se připravuje na rituál probuzení draka v sobě.
- L3 Mrtvoly zavěšené na stromech. Už jsou zde dlouho, pomalu zarůstají do větví. Některé kmeny prý takto pohřbívají mrtvé – i s cenostmi. Ale ani mrchožrouti se jich nedotknou – proč?
- L4 Úrodné pole obehnané vysokou, zajímavými symboly pomalovanou hliněnou zdí, na které posedávají ostražití domorodci s krátkými luky.
- L5 Uměle navršený kopec z na sucho seskládaných kamenů a jedním vchodem dovnitř. Temná chodba končí ve veliké hromadě železných krunýřů. Na každém je hlinkou namalovaná zvláštní značka.
- L6 Drogové překladiště umně skryté pod hustým porostem ve slepém rameni Svahamy. Šest strážných obchází okolí a zahání případné vetřelce.
- S1 Jezírko, kam podle stop chodí pít veliký ještěř.
- S2 Stará polorozbořená kaple Nebeského ducha nabízející se jako místo k odpočinku a přespání. Je zde však nastražená past od kanibalů.

- S3 Obří jáma vedoucí kamsi do temnot a ticha.
- S4 Plovoucí říční tržiště z pospojovaných lodí a vorů, které domorodci průběžně připojují a odpojují.
- S5 Nedávno opuštěné tábořiště výpravy, podle všeho ozbrojené. Na zemi leží malý dřevěný amulet, do nějž jsou vyryté tři protínající se kosočtverce.
- S6 Hnijící zbytky dřevěné palisády kolem povodní pobožené a opuštěné vsi. Ve vodě něco plave, a nejsou to jen utopenci.

Počasí, FAUNA, FLÓRA

- L1 Dlouhé sucho neustává a voda se stává semeništem nemocí, hnízdem predátorů, případně obojího. Bahno se změnilo na pevnou zem a je čas cestovat a obchodovat. Urodily se také sladké plody a ty na slunci kvasí. Opilá zvěř tropí neplechu.
- L2 Tato bouře se nezdá být příliš prudká, proč jsou tedy vlny na řece tak obrovské? Podle místních pověstí je čas lovu Ojeuna, velkého požirače!
- L3 Noční bouře je hrůzostrašný zážitek. Blesky křížují nízké mraky a vítr žene vodu v přílivu proti souši. Suchou nohou se nikam nedostanete, ale proud kalné vody je zrádný a ostrůvky jsou přeplněné vystrašenými zvířaty.





- L4 Nad mokřady se převaluje hustá mlha, která požívá vše, co je dál, než dokážete natáhnout ruku.
- L5 Krátké přeháňky a změny světla v jednotvárné krajině způsobují potíže s orientací, protože chybí pevný bod a vše se pořád mění. Kolem se to hemží hmyzem, ještěry a velkými hady. Vše pulzuje životem a všichni tu mají hlad!
- L6 Krásný den s čerstvým větříkem. Je daleko vidět, ale také jste z daleka vidět. Pastva je hojná a za ní přišla velká stáda. Zvířata kam se podíváte a s nimi čas doplnit zásoby.
- S1 Dusivé vedro ruší jen bzukot hmyzu a zpěv ptáků. Nebýt odpoledního lijáku, bylo by k nesnesení. Na čerstvě zaplavené ploše se začaly shlukovat roje hmyzu. Nesnesitelný bzukot a ztráta krve může být horší pohroma než nájezd kanibalů.
- S2 Prudký déšť neustává už druhou hodinu a monotónní hukot zvedá vodní hladinu. Pokud se brzo nedostanete výš, budete muset šlapat vodu! Nad vodou se navíc nese hlučné soupeření nějakých velkých zvířat nedaleko.
- S3 Suché rákosí hoří jako papír. Krajinou se prohání požáry zapalované jiskrami hnanými větrem a kouř žene pomatená zvířata všemi směry. Šelmy mají hlad a loví vyplašenou zvěř, co zbyla.
- S4 Vítr přinesl prach a drobný písek, který zhoršuje viditelnost a skřípe mezi zuby.
- S5 Po noci na kopci se kolem rozprostírá mrtvé ticho. O kus níž leží zdechlý tygr obklopený dvěma pošlými supy. Z bažiny se uvolnil oblak hnilobného plynu.
- S6 Silný vítr se žene krajinou s nezměrnou silou. Ze stromů láme větve a na vodě zvedá vlny.
- L2 Je celá postavená z kravího trusu a chráněna ze všech stran živým trnitým plotem. Obyvatelé, kteří jsou oblečeni v pestře barevných hávech, jsou hrdým lidem a na ostatní hledí z patra.
- L3 Je postavena ze sušených palmových listů a drobných stromků. Její obyvatelé jsou pěstítelé, což se dá lehce poznat podle okolních lánů polí. Oblečení jsou v jednoduchém oděvu, ale jako kontrast k němu nosí mnoho náhrdelníků, náramků a náušnic, často z drahých materiálů a kovů.
- L4 Na první pohled zaujme tím, že snad každý je zde vyzbrojen, a obličej má pomalován děsivým tetováním s tématem smrti. A to i děti, které si tu hrají s lidskými kostmi.
- L5 Je postavena ze stanů z vydělané hovězí kůže, které se dají lehce složit. Kolem vesnice jsou velká stáda skotu. Býci jsou pomalováni složitými obrázky rudou hlínou, a vypadá to, jako by je vesničané uctívali.
- L6 Je postavená z bambusového listí a lán a je obývána drobnějšími domorodci, než na jaké jste zvyklí. Jsou zdobeni jizvami a se zuby zaostřenými do špiček, ale často tancují a hrají na píšťaly. Nevypadá to, že by uměli jakýkoliv jazyk, který znáte, ale jsou velmi milí k cizincům.
- S1 Skládá se pouze z jedné velké budovy s několika vchody postavené z bláta, dřeva a trusu. Všichni její obyvatelé jsou zamlklí a nevypadá to, že by se chtěli bavit s návštěvníky, jen stařešina je ochoten s nově příchozími promluvit. Skoro jako by skrývali děsivé tajemství.
- S2 Nemá skoro žádné příbytky, spíše drobné stany. Její obyvatelé jsou kočovníci a sběrači, prakticky bez zbraní, spíše vybaveni pastmi. Mají u sebe velmi málo majetku, skoro žádné zdobené, a většinu času lenoší ve stínu. Dokonce ani nevypadá, že by tu někdo velel.
- S3 Slaměné domy mají tvary dračích hlav. Obyvatelé si brousí zuby a několikrát denně nosí všemožné obětiny soše draka uprostřed náměstí.

SURTSKÉ VESNICE

- L1 Je postavena z krásných hliněných domků, které jsou po celém obvodu zdobené barevnou glazurou. Lidé zde žijí klidným životem, jako by se kolem nich zastavil čas. Už velmi dlouho tu nebyl žádný cizinec.



- S4 Je poničená kmenovými válkami. Zubožení lidé, vesměs jen ženy, děti a starci, prodávají hliněné ozdoby.
- S5 Je vystavená na vraku velké válečné veslice. Domorodci se klaní „duchovi velké lodi“ a věří na nadlidské bytosti, které přijdou od moře.
- S6 Patřila agresivnímu kmeni, který bral otrokyně z jiných kmenů a také s vlastními ženami zacházel zle. Ty se nedávno vzbouřily, ve spánku přemohly své muže a do jednoho je pozabíjely. Teď je vesnice plná bojovně naladěných žen, které si neví moc rady, co dál.

ŠPINAVÁ ULICE V MAG SURTĚ

- L1 Žena ječí na zjevně omámeného muže. Křičí na něj, ať si své vymyšlené historky o tajemství v pastvinách nechá pro jinou naivku. On se brání, že duchové, které vidí, ho k němu brzo dovedou.
- L2 Na hromadě odpadků se sluní jako noha dlouzí ještěři. Výhrůžně syčí. U nich leží skoro mrtvý pokousaný mladý Surta či Surtka.
- L3 Na šatech vám přistály kapky štiplavě smradlavé látky. Nahoře z okna slyšíte nějaký povyk a výkřiky o „jedu drakozhouby“.
- L4 Na stěně jsou načmárané obscenní obrazce vyjadřující cosi o 1–2 Amul, 3–4 přistěhovalcích, 5–6 obyvatelích domu. Skrývá se v nich urážka i kousek pravdy.
- L5 Muž s velkým košem na zádech se šourá ulicí. Z koše se ozývá syčení. Muž zakopává a padá na zem.
- L6 Zjizvený domorodec nese ohlodanou lidskou ruku a cosi nesrozumitelně blábolí. Na ruce je tetování či prsten, který patří skupině, se kterou měla družina v poslední době co do činění.
- S1 Z temných koutů vás pozorují špinaví a viditelně nemocní pobudové. Jsou zbabělí, ale mají takový hlad, že možná propadnou své horší strážce. Mohou být ale i velmi vděční.
- S2 Obklopily vás žebrající děti, kterých se nejde zbavit. Některé chtějí krásť, jiné se

k vám chovají, jako byste byli jejich noví rodiče, a nehodlají vás opustit.

- S3 Po zemi se plazí zmlácený muž, dva další se ho snaží chytit za nohy a kamsi odtáhnout.
- S4 Dvě skupiny domorodců se vášnivě hádají, schyluje se k rvačce.
- S5 Skupinka cizinců provokuje místního domorodce. Nikdo z nich si zatím nevšiml davu, který se srocuje mezi domy opodál.
- S6 Kolem vás si razí cestu púlcíci ježící se zbraněmi. Nesou tři pevné bedny.

ZRANĚNÁ ZEMĚ

- L1 Obří pulzující kokon, z něž na různých místech vylézají amorfní stvoření, která o pár minut později hynou. Toto místo je zjevně nasáklé Chaosem.
- L2 Jáma, z ní vylétají malá bleděmodrá světlíka; jejich kvílení se zařezává do mozku. Dají se chytit do láhve, ale příjemné to zrovna nebude.
- L3 Díra v zemi, ve dne požívá světlo a v noci je vyvrhuje.
- L4 Co vypadalo jako pahýl mrtvého stromu je spíš zahnívající vršek odumírajícího chapadla. V suchém blátě pod vámi je něco obrovského a nejspíš mrtvého.
- L5 Zčernalý kus země, vše na něm uhynulo. Uprostřed leží prokletý symbol, jenž nese znaky nějakého šamana.
- L6 Opravdu nepřirozené ticho. Neozývá se zde ani zpěv ptáků, ani bzukot hmyzu. Leží na tomto místě nějaké dávné prokletí, nebo možná zde loví bytost, z níž má strach i sama smrt?
- S1 Pole prázdných hrobů.
- S2 Kámen ve tvaru lidské hlavy, z „očí“ mu tečou pramínky krve. Posvátné místo pro okolní kanibalské kmeny.
- S3 Šeptání v hlavách postav. Pokud hledají informace od někoho mrtvého, možná je uslyší.
- S4 Přízrak dávného mrtvého válečníka vytvořený z písku.



- S5 Podivná vize v hlavě postavy, ukazující dění na tomto místě před sto lety.
- S6 Přítok Svahamy s černou vodou. Prý je to krev jejího zavražděného dítěte. V okolí jsou nemrtvá zvířata.

NÁVŠTĚVA U DOMORODCŮ

- L1 Stařík s nesmírně drahým kamenem místo oka se směje bezzubými ústy.
- L2 Ostré kameny. Bosí domorodci se budou posmívat těm, kteří si na nich poraní nohy.
- L3 Oslava prvního úspěšného lovu mladého muže, kdy celá vesnice hoduje na syrovém mase a vnitřnostech velkého tura. Družina je přizvána k této události.
- L4 V kotlíku se něco vaří, vydává to pisklavé zvuky. Na bidýlku zavěšeném u stropu vesele poskakují kostřičky ptáků.
- L5 Koná se tu poprava muže, který zabil draka. Bude krutě mučen a dopován drogami, aby vydržel. Jeho kati nakonec přilákají draka, jenž jej sežere.
- L6 Zvuk rohu a píšťal trhá uši. Nazí vesničané s nanesenými vrstvami barevného bláta slaví Noc ticha. Předtím co nejhlasitějšími zvuky musí vyhnat vše pryč, aby posvátnou noc nic nerušilo.
- S1 Hejno malých masožravých ptáčků, které tu podle všeho chovají, vás se zájmem pozoruje.
- S2 Krásný velký obraz z různě obarveného písku je vyveden na prostranství ve středu vesnice. Všichni se k němu chovají s velkým respektem. Skoro jako by to byla živá bytost s nemalým spirituálním významem. Každý den tam šaman něco přisype, podle toho, co se ten den stalo.
- S3 Jsou tu dvě chýše pro hosty, v jedné z nich je pod podlahou díra s kůly. Do které pozvali vás?
- S4 Nákaza neznámou nemocí ochromila kmen. Šamanka ví, z čeho nemoc pochází, ale je skoro plně ochrnutá, a bude velmi těžké ji někam dopravit a následovat její nedostatečné instrukce.

- S5 Celý kmen výhružně mává zbraněmi a povykuje, zatímco dračí kněz bodá hořícím kopím do čísi slaměné podobizny.
- S6 Lodky se vším majetkem, ať už na vodě, nebo tažené a mnoho Surtů kolem. Vesnice se stěhuje.

PŘEDMĚTY

- L1 Lapač snů. Pomáhá při meditacích, snových rituálech, vizích a věštbách.
- L2 Vrhací sekýra, kterou lze částečně směřovat duševní silou. Pokud o ni majitel nepečuje, začne zlobit a létá si, kam chce.
- L3 Dýmka, s jejíž pomocí můžete její obsah kouřit „naoko“. Do těla se vám nedostane nic z obsahu kuřiva a vaši společníci nic nepoznají. Navíc jde kouř vyfukovat směrem k ostatním. Naplňte dýmku jedovatým kouřem, a kochejte se tím, jak kolem vás postupně všichni padají.
- L4 Hliněná glazovaná soška draka. Vypadá, jako by byla součástí větší sady. Umělecké dílo nemalé hodnoty. Vevnitř něco chrastí, ale stojí za to ji rozbít?
- L5 Kvalitní boty z plazí kůže, neboříte se v nich do bahna a rychleji v nich plavete.
- L6 Kožený pytlík plný drahého kamení. Na každém kamení je vyrytá runa. Pro kani-balského kněze má mnohem větší hodnotu, než je cena kamenů.
- S1 Hliněné nádoby plné kvalitních přírodních léků i jedů.
- S2 Starý stříbrný groš, kterým se již stovky let neplatí, ale pro taurilské sběratele má velkou hodnotu.
- S3 Mísa z želvího krunýře, jehož každá destička je nabarvena jinou barvou. Jídlo uložené v této míse se nekazí.
- S4 Palice na buben. Kromě rukojeti z rohoviny má tři šlahouny, které jsou viditelné pouze magicky nadaným. „Neviditelné“ šlahouny lze použít jako útočnou zbraň – bič.
- S5 Zdobená dřevěná maska symbolizující nějakého ducha, nejspíše rituálního původu.



V některých vesnicích se vám začnou klanět, pokud tam přijдете s touto maskou na tváři.

S6 Kostěná píšťala, která při hře fascinuje plazy všeho druhu, pokud tedy znáte správnou melodii.

Pár tipů na závěr

Exotická krajina Agol Zaru láká k nezapomenutelným výpravám do divočiny. Rozhodně byste ovšem neměli opomenout soužití družiny s místními lidmi. Rozpolcený národ a jeho hrozcí zkáza může poskytnout silné příběhy plné emocí. Posílejte družinu za poklady a zároveň jí dejte prostor k zamyšlení.

Církev Nebeského ducha napáchala na Surttech velké škody. Nechte družinu zažít tyto duševní jizvy na vlastní kůži: stopy po dávných masakrech, „krvácející země“ v blízkosti cizích sil, fanatismus některých místních, kteří by radši zemřeli, než aby se něčemu cizímu přizpůsobili, a mnohé další.

Podobným způsobem ukažte, jak těžký je boj místních s civilizací a pokrokem. Pokuste se vykreslit současnout situaci Surtů drsně, avšak nebeznadějně.

Dřív nebo později bude muset družina zaujmout postoj k tomu, co se v Agol Zaru děje. K někomu se přimkne, proti jinému bude bojovat. Její rozhodnutí bude záviset na tom, jak situaci v krajině popíšete a podáte. Ukažte jí obě strany mince konfliktu probíhajícího mezi domorodci a přistěhovalci.

MORÁLNÍ DILEMATA

- Je správné usilovat o záchranu tradiční kultury Surtů? Pokud ano, jaké prostředky jsou pro to ospravedlnitelné a jaké nikoli?
- Má snaha Amul přebudovat Agol Zar na říši smysl?
- Přistěhovalci chtějí být chráněni a domorodé zřízení podle nich nefunguje, je tedy v pořádku prosazovat cizácká pravidla hry?

- Když zničíme drogové gangy, které poskytují domorodcům zdroj obživy, je to dobrý skutek?
- Jsou pro Surtů větším přínosem Zarakí nebo Mravenci?

VÁŠ AGOL ZAR

Mnoho informací jsme záměrně nechali nevyřčených, dotvořte si je sami nebo s pomocí svých hráčů. Nad čím se můžete například zamyslet:

- Jaká je skutečná podstata draků? Jsou to jen hloupá zvířata slepě uctívaná domorodci? Nebo vychytralé přerostlé ještěrky s takřka lidskou inteligencí? Či opravdu zdivočelí potomci dračice Svahamy nadaní magickou mocí? Nebo stvoření zasažená Chaosem, která sem přišla z podzemí? Nebo něco jiného?
- Jaká je podstata Svahamy? Je magickou bytostí, jak si ji Surtové představují, nebo má pravdu teorie Syady, že země se nachází nad mocnou stvůrou Chaosu, jejíž moc je skrz řeku předávána lidem a drakům? Nebo je to obyčejná řeka? Nebo něco jiného?
- Existuje Gaan Agol? Pokud ano, co je zač?
- Zvyšují kanibalské praktiky skutečně magickou moc a pouto s draky, nebo jsou to jen pověry?
- Jak dlouho a jakým způsobem je třeba pečovat o dračí vejce, aby se z něj vyklubal drak?
- Kde končí, nebo původně končila, Modrá cesta? A funguje rituál měnící lidské ostatky v zárodek draka, nebo ne?
- Co ještě zkoušela v Agol Zaru svého času dobyvatelka Renesmee Dellamy? Co z toho by se mohlo dostat družině do rukou formou zápisů či předmětů a mohly by z toho vzniknout zajímavé zápletky?
- Jsou Surtové první lidé, kteří Agol Zar obývají? Pokud ne, co tu po sobě zanechala předchozí civilizace?

Průlet jižním Taurilem

„Kláster Sindreia byl svého času vyvražděn Rasny. Když se ke mně doneslo, že na tom místě povstali nemrtví a zároveň tam vznikla jakási mírumilovná lidská komunita, vydal jsem se o tom zjistit víc. Nemrtví a lidé žijící spolu? Čekal jsem, že se tam usídlili nekromanti, ale výsledek mě dost překvapil. Církevní kněží vstali z mrtvých jako přízraky a kostlivci, aby v této své nové formě znovu léčili a dál pomáhali lidem. Největší oříšek byl přesvědčit okolní šlechtu, ať je nechá na pokoji. Vikomt Gusser dal na má slova, ale od té doby uplynuly roky a on už je velmi starý. Poslední dopis od něj nezněl nijak povzbudivě. Což takhle se tam zajet podívat? Nechtěli byste?“

— Reginald Westenholt

V jižním Taurilu najdeme desítky říší a nespočet zajímavých míst k navštívení. Na následujících řádcích jsme vybrali několik, které stručně představíme. Nemusí to být nutně ty nejvýznamnější, spíš jsme se snažili vybrat takové, které svým vlivem mohou zasáhnout Thuren, Kalus nebo Agol Zar.

Dakie

Nazývat Dakijce jedním národem není úplně přesné, spíš je to souhrnné označení všech národů majících svůj původ na Dakijském poloostrově. Jejich dnešní říše je však jen torzem té, která tu byla před dávnými časy.

Před mnoha staletími byl Dakijský poloostrov o dost větší, než je dnes. Nacházely se na něm desítky malých království a knížectví. Všechny ty země a zemičky spojovaly podobné jazyky, společná kultura spjatá s mořeplavectvím a uctívání Pravládce jménem Hodai, pána blesků a bouří. I když v té době se už věřilo, že Pravládci byli Matkou Zemí uspaní, lidé z Dakijského poloostrova dál žili v přesvědčení, že Hodai se na ně stále dívá a chrání je.

Postupně se národy poloostrova spojovaly do jednoho velkého celku, z nějž později vzniklo Dakijské impérium, říše s obrovskými ambicemi – rozpínavá, pyšná a sebevědomá.

Brzy začal být Impériu poloostrov malý a začalo expandovat. Poháněno zápallem a pocitem vlastní výjimečnosti, který byl pro jeho kulturu vždy typický, obsazovalo na Taurilu i jižně od něj jedno území po druhém.

A pak se Dakijci rozhodli dobýt Iklit, malé souostroví v Hořkém moři, kde se uctívají hlasy z hlubin. Nedbali varování, že mocná magie Chaosu, která se na Iklitu praktikuje, se může rovnat moci jejich Pravládce zobrazovaného jako žraloka obklopeného polem blesků.

Dakijská válečná flotila odplula k Iklitu. Už se nevrátila. Zato se vrátila obří bezbřehá bouře, která roztrhala Dakijský poloostrov na kusy a část z pevniny zmizela v hlubinách moře.

Tragédie nahlodala v očích obyvatelstva víru v moc Hodaie. Dakijci uvěřili, že jejich Pravládce spí, pokud je přímo neopustil. Když krátce po oné tragédii přišla z ciziny tehdy ještě mladá Církev Nebeského ducha, byla její věrouka přesně tím, co přeživší Dakijci potřebovali k opětovnému nalezení síly bojovat o své privilegiované místo na světě. Dakijská mentalita si žádala opřít ambice na světovládu o vyšší moc, a tak se Dakijci rádi nechali přemluvit k přestoupení na novou víru a jejich konvertování proběhlo poměrně rychle.

Za doby nadvlády Círky se Dakijské impérium postupně vzhopilo a společně se sousední říší Xeran se stalo pilířem moci Círky nad Taurilem. Kárné výpravy Círky proti neposlušným taurilským feudálům a odpadlíkům od víry často vyrážely právě z Dakie.

V dobách Círky byly v mnoha zemích Taurilu zakládány inkviziční tribunály: soudní a policejní aparáty zaměřené na udržování čistoty víry a magie vycházející ze spojení



s Nebesy. Zatímco ve většině ostatních zemí se inkvizitoři zvládli důkladně zaobírat jen potíráním zakázané magie, dakijská inkvizice nastolila v Impériu skutečnou totalitu. Pod vírou, že jen ideově a kulturně jednotná Dakie může obstát, řídila inkvizice všechny aspekty života Dakijců. Trestalo se cokoli „věrolomné“, od zaklení při kartách po neúčast na společenské události, zkrátka vše, co by mohlo nahodit princip jednoty. Inkvizice převrátila presumpci neviny a dokud nebyla dokázána nevina, na každého nahlížela jako na viníka. Při své práci zhusta spoléhala na strach a pud sebezáchovy lidí, kteří „hříšníka“ udají.

Pád Církve byl pro Dakii další velkou ránou, ale i z ní se dokázala postupně vzpamatovat. Na více než deset let se stáhla a navenek působila, že svou odnož Církve Nebeského ducha rozpoští a pokorně se věnuje vnitřním záležitostem. Zamoření sousedního Xeranu nemrtvými bylo pro ni požehnáním. Žádná taurilská mocnost si nedovolila na ni z pevniny zaútočit, protože by musela projít právě přes Xeran.

Brzy se však ukázalo, že „vnitřní záležitosti“ znamenaly hlavně vyčištění duchovenstva od elfů a z dakijské odnože Církve povstala církev nová, zvaná Dvůr slunce. Podle jejího učení byl dobrý Nebeský duch po svržení Církve natolik zdrcen zradou lidí, že se utekl schovat ke slunci. Z něj načerpal novou sílu a teď u něj žije a hledá nové vyvolené, kteří mu pomohou znovu získat na Taurilu rozhodující vliv.

V současnosti Dakijské impérium – nikdy si tak nepřestane říkat, i kdyby bylo sebemenší – ovládá celý zmenšený Dakijský poloostrov a zasahuje částečně i dále do Taurilu. Stále je formálně rozděleno na menší království, která podléhají imperátorovi sídlícímu ve městě Pioda. Moc imperátora se opírá o Dvůr slunce, jedinou povolenou církev v říši, a inkvizici, která je aktivní stejně, jako před pádem Církve. Utečenci z Dakie popisují atmosféru strachu a udavačství, která je současně dakijské společnosti vlastní a možná ještě horší než za dob Církve Nebeského ducha. Mnoho lidí v Dakii však věří, že jejich cesta je správná. Mocné „zá-

zraky“ vycházející z víry a magie kleriků Dvora slunce, které se v říši dějí a lidé je vidí, se pro mnohé stávají toho důkazem.

Tradiční dakijská jména – mužská: Aingel, Aitor, Danel, Dekain, Eramun, Esteben, Garail, Igon, Ineko, Julen, Koldo, Mattin, Oroiz, Peyo, Sendor, Zorian.

Tradiční dakijská jména – ženská: Ainza, Amaya, Berezi, Elix, Euria, Fedorta, Gardén, Ilargi, Irune, Katalin, Lorea, Maite, Mayalén, Nerea, Osana, Ujua.

Příjmení: Alzagaray, Baleri, Darraido, Eyralde, Gerrabeita, Kreanga, Luzardi, Paolaza, Samarte, Tibarrola, Zamudia. Nebo se používá „de“ a název lokality, ze které osoba pochází.

Iklit

Někde uprostřed Hořkého moře se nalézá souostroví Iklit. Zápisy v kronikách říkají, že již za starých časů se mu námořníci vyhýbali, neboť pokud se loď k němu přiblížila, posádka začala slyšet v hlavách hlasy, jako by k ní promlouvalo něco mocného, co sídlí v hlubinách moře. Nezřídka byli těmito hlasy zmámeni a jejich lodě navedeny na ostrovy, rovnou do náruče vyšinitých domorodců.

Dnešní Iklitáné by vám k historii své domoviny řekli asi to, že v dobách před Porozuměním tápala ve tmě, ale pak zhruba před osmi sty lety domorodá čarodějka Nasta Rona naučila obyvatele ostrovů dorozumívat se s hlubinnými bytostmi skrz lidské oběti. Aliance s hlasy z hlubin, které lační po stimulech, ale zároveň se umí štědře odměnit, tvoří dodnes pilíř civilizace nepředvídatelné a chaotické jako ti, které uctívá.

Když Církev Nebeského ducha ovládla Tauril, poučila se z dakijského neštěstí a nezaútočila na Iklit přímo; místo toho se snažila zamezit jeho loupeživým a otrokářským snahám na taurilské pevnině. To se jí vcelku dařilo, takže Iklitáné brali zajatce, aby z nich udělali své otroky nebo oběti hlasům, spíš z krajů na jižním a jihozápadním pobřeží Hořkého moře. Po pádu Církve už ale není nic jisté a Iklitáné si chaotické situace na Taurilu již jistě všimli.



Iklit je dodnes místem, kde se uctívají hlasy z hlubin a pouta s nimi využívají místní čarodějové. Je velmi nebezpečné sem zavítat, protože hrozí, že skončíte jako otrok nebo potrava pro stvůru Chaosu, ale zároveň se tu ve špinavých přístavech dá nakoupit uloupené zboží, včetně mocných artefaktů z dakijských i jiných lodí, a to za velmi výhodnou cenu. Ekonomika se tu neobejde bez pirátství, obětování lidí a zvrácených obřadů konaných za účelem ukonejšení či využívání síly bytostí z hlubin. O vládu nad ostrovy se přetahují pirátské baroni, kteří používají mnohdy bizarní tituly jako Císařovna medúz nebo Rejnok Veliký. Lidé Taurilu mají z iklitské civilizace strach, i když od oné pohromy seslané na Dakii se nic podobného ze strany Iklitu neopakovalo.

Hlavní město Nasta Rona je vybudováno na plouvoucím ostrově. Ten byl kdysi obřím bytostí, snad stvůrou Chaosu, která se po uhynutí nerozložila... nebo možná není úplně uhynulá? Ostrov obřází celé souostroví po zhruba předvídatelné

trase, což je podle všeho způsobeno silnou magií patnácti čarodějů Chaosu, kteří se starají o údržbu a ochranu ostrova. Jaké úkony a rituály přitom provádí, radši možná ani nechtějte vědět.

Antakka

Když Církev Nebeského ducha na celém svém území uvrhla půlčinky do ghett, dala jim ještě jednu alternativu: odejít do jejich posvátného města Antakka na náhorní plošinu v oblasti Pohoří Těžkého drápu. Do místa, kde kdysi dostali vizi o podstatě univerza, a odkud se rozšířili dále do Taurilu. Církev slavnostně slíbila, že se Antakky ani nedotkne.

A přesně to se stalo. Nedotkla se jí.

Poté, co se město o pár let později zaplnilo půlčinky, církevní čarodějové jej obklopili a mocným rituálem nechali propadnout zem kolem něj do hlubin.

Nebylo kudy se z města dostat. Nebylo kde si obstarat jídlo. Před hradbami zela jen propast. Církev se otočila zády a ponechala Antakku svému osudu. Nedotkla se jí.

Po více než sto let nikdo nevěděl, co se v půlčickém městě stalo. Všichni předpokládali, že většina obyvatel zemřela hladu a zbytek tam nějak přežívá.

Nikdo netušil, že se vynalézaví půlčičci dostali dolů. Útrobami skály, na které město stálo, se prokopali až na dno uměle vytvořeného kráteru. A tam si vystavěli novou kolonii. Vyvěral tu však Chaos a ten je zdeformoval: staly se z nich stvůřičky připomínající malé seschlé orky.

A pak se jednoho dne opět země otřásla. Blízkým krajem se přehnal bezbřehá bouře, země byla rozlámána na fragmenty a vzniklo několik dalších průrev. Antačtí půlčičci začali vylézat nahoru, snahu o soužití s lidmi však příliš neměli. Většinou se přehnali krajinou, zdevastovali a vyrabovali vše, co jim stálo v cestě, a zase se vrátili do průrev, kde jim podle všeho bylo lépe. V horším případě začali vyrábět nové průrvy a posouvat hranice svého teritoria dál do lidských oblastí.

Pro tyto tvory se v civilizovaných oblastech ustálilo označení skřeti a začalo se bít na po-



plach. Církev využila toho, že skřeti nejprve ohrožovali především území trpaslíků, a tak nechala obranu především na nich. Ale skřeti trpasličí území spíše obcházeli a jejich hordy za přispění dalších projevů Chaosu smetly z povrchu zemského království Quidrona ležící severně od Agol Zaru. Z původně marginálního problému se rázem stala zhouba. Na jihu se sice skřeti expanze z neznámého důvodu zastavila a Agol Zar jimi zůstal netknutý, tím spíše ale panovaly obavy, že skřeti budou postupovat na sever do bohatších oblastí, do městských států na pobřeží Hořkého moře a možná i dál.

A tak se brzy zformovala legie, která na jihozápadě Taurilu vybudovala velký val a síť pevností, z nichž odráží skřetí tlupy a snaží se zatlačit tuto pohromu zpět k Antacce. Kamenná legie, jak si říká, má ve svých řadách mnoho trpaslíků a také orků, kteří se zde chodí zocelovat v bojích se skřety, což pokládají za jakousi přípravu na povolání strážců v nedalekých, bohatých městských státech.

Skřeti jsou zhruba stejně velcí jako půlčící, ale jejich figura je shrbená a barva kůže obvykle rudá nebo zelená. Vypadá to, že jsou v průměru méně inteligentní, než lidé, ale i mezi nimi se najdou výjimečně chytrí jedinci. Skřeti také mají speciální vlastnost, kterou lidé nazvali *kolektivní nevědomí*. Ta funguje tak, že emoce a primitivní tužby jednoho skřeta mohou přeskočit na jiné skřety v okolí, což znamená například, že když jeden skřet začne pociťovat hlad nebo chuť zabít, přes všechny skřety v oblasti se pak přelije vlna této tužby. Většina skřetů má problém kolektivnímu nevědomí odolávat, spíše jsou schopni odolat nutkání zabít své vlastní druhy a ubližovat těhotným skřeticím, ale chutě spocívající v agresi vůči jiným živočišným druhům se obvykle projeví v plné síle.

Skřetí těhotenství trvá jen tři měsíce, a díky kolektivnímu nevědomí je choutky k páření přepadají více než často, takže je jich vždy velmi mnoho. Zároveň to vypadá, že jsou částečně vyživováni silou Chaosu. Jisté je, že nepotřebují příliš často jíst normální jídlo. Naštěstí se ale zdá, že pobyt na povrchu země jim nedělá moc

dobře, proto poražená lidská území neobsazují, spíše jen projdou zkázou, co ještě zbylo zničí a zalezou zpět pod zem. Pokud se jim ale podaří rozšířit průrvy a mají možnost usídlit se v hluboké proláklíně, kde jsou blíže Chaosu, učiní tak a lidem v okolí nastanou problémy.

Jak dnes vypadá Antacka, se můžeme jen dohadovat. Vypráví se, že stěny kráteru jsou provrtané skrz naskrz a všude jsou stoly, tunely a díry, ze kterých ve dne v noci stoupá dým. Jisté je, že tam musí být obrovské množství skřetů. Kolují také zkažky o tom, že nahoře v nejvyšší části města stále přebývají „normální“ půlčící, kteří odrážejí snahu skřetů dostat se za nimi nahoru, a chrání tam nejuzácnější poklady svého národa.

Bohaté městské státy

Na jižním pobřeží Taurilu nebo v jeho blízkosti se nacházejí malé, leč důležité státečky. Jsou obklopeny horami, což je chrání před pozemní invazí, a leží na důležitých námořních trasách, díky čemuž jsou velmi bohaté. Jsou mezi nimi například tyto:

ROVENA

Obyvatelé oligarchické Rovenské republiky se upnuli k uctívání peněz, krásy a místních slavných osobností, kterým připisují nadlidský status. Rovenská magická gilda si vybudovala výnosný byznys ze „zkrášlovací magie“ a snaží se konkurovat Kalusu daňovými pobídkami pro mágy. Toto zvýhodnění má čarodějům kompenzovat skutečnost, že v Roveně není žádné speciální magické klima.

ARAHAL

Ve městě Arahale mívala Církev základnu několika bojových řádů a legií. Silný vliv vojenské kultury je tu dodnes patrný, armáda je zároveň vládou a místní velitelská akademie je vyhlášená široko daleko. Říká se, že ve městě se stále hojně drží uctívání Nebeského ducha, což okolní země nevidí rády.



LAGDORA

Městský stát Lagdora je známý díky plantážím exotického ovoce a výrobě alkoholických nápojů právě z tohoto ovoce. Obyvatelé jsou velmi přátelští, neustále se tu něco slaví a boháči z celého Taurilu si tu pořizují letní sídla. Zadlužit se tu však není žádný problém a těm, kteří své dluhy nedokáží splatit, hrozí otroctví. Také se mluví o tom, že Lagdora má nadstandardní vztahy s Ikitem.

Xeran

Zem zvaná Xeran bývala mocnou říší a páteří Církve. Sídčila v ní hlava Církve, nejvyšší patriarcha. Když Rasnové vytáhli do Taurilu proti Církvi, vylodili se rovnou zde. Pomocí magie Kosmu otrávilí zem, která přestala dávat úrodu, a voda se tu proměnila v jed. Když bylo vedení Církve zničeno a Rasnové odešli, zůstala po nich prokletá, nemrtvými zamořená země.

Xeran se z této pohromy dodnes nevzpamatoval, většina země je opuštěná nebo se o vládu nad nehostinnou krajinou přetahují tlupy pobudů a zločinců. Většinu obyvatel Xeranu najdeme na obou jeho pobřežích, kde se přece jenom dá žít, i když xeranské přístavy dnešních dob, to jsou hlavně semeniště zločinu a pirátství. Xeran však paradoxně díky své tragédii získal lukrativní vývozní artikl – prokletou půdu, faunu a flóru, pro něž nekromanti a možná i jiné typy taurilských mágů a alchymistů najdou hojně využití.

Voitkross

Voitkross je největší městský stát trpaslíků v regionu jihovýchodního Taurilu a zároveň jedno z mála míst, kde se stále oficiálně udržuje přátelství s Rasny. Jeho kněží-vládci po pádu Církve přijali delegaci Rasnů a zkombinovali svoji tradiční runovou magii s nekromancí. Nyní svému umění říkají Masotepectví. Neryjí magické runy svých předků do oceli a kamene, ale do masa a kostí, a dokáží tak nejen reani-

movat své předky, ale i dodávat sílu svým tělům. Navíc pěstují jako prst velké pijavice, které se živí masem a krví živých i mrtvých tvorů, jsou velmi výživné, a považovány za pochoutku.

Traduje se, že Aranthur Porsenna jednal s trpaslíky z Voitkrossu, aby mu přišli na pomoc v thurenské Válce holubic, ale že se to nestihlo uskutečnit. A když se před pár lety objevily zvěsti, že jeden z tajemných kněží-vládců Voitkrossu snad není trpaslík, ale „nepozměněný“ člověk, hned se začalo spekulovat o tom, zdali se do taurilské vysoké hry znovu nevrací legendární rasenský generál...

Pláně Narfedil

Na západ od Kalusu se táhnou rozlehlé pláně. Místní farmy jsou zdrojem jídla pro Kalus, vzdálenější části pak byly využívány kaluskými mágy k rozličným magickým experimentům, díky čemuž jsou dnes pláně poněkud nestabilní a řídce osídlené. Nacházejí se tu například území rozvrácená těžebním, lesíky s podivnými rostlinami nakaženými Chaosem či levitující kusy skal. Od pádu Církve se stále víc a víc studentů magie a mladých mágů vydává k těmto skalám a zkouší s nimi hýbat, ať už klasickou telekinezí, „modlitbami ke kameni“ nebo vyvoláním silného větru, čímž si trénují své magické dovednosti.

Vitin

Masivní kamenný kotouč se tyčí k oblakům zhruba sto mil severovýchodně od Kalusu. Každých deset let se v něm aktivuje portál, ale nikdy z něj nic nevystoupilo... a ti, co vstoupili, se nikdy nevrátili. Není jisté, jestli ho postavila jedna z prvních generací kaluských mágů, nebo tu byl ještě dříve a Kalusané jej pouze objevili. Kaluská univerzita vybudovala u portálu odloučené pracoviště, kolem kterého postupně vyrostlo město Vitin. Jeho správa se po pádu Církve navrátila pod Felixův řád. Ten v posledních letech začal stále víc a víc praktikovat uklízení svých politicky nepohodlných členů na



„stáže“ do Vitinu. Jednou se to ale může Řádu vymknout z rukou...

Quidrona

Quidrona, země sousedící s Agol Zarem, byla kdysi královstvím. Nyní je zemí Chaosu, kde vše od půdy až po vzduch funguje jinak, než by mělo, jako by celé území trpělo záchvaty vážné nemoci. Občas se celé otřeše, najednou vznikne nová průrva tam, kde dřív byla pevná zem, a pramen živící říčku začne tryskat vysoko do

vzduchu a teče stále výš a výš, místo aby spóřádaně stekl na zem. Stromy občas znenadání odumřou, vykvetou do nevídaných barev či puknou a zkamení.

Zvěř, která se tu naučila žít, je stejně zvláštní jako zdejší krajina. Najdete zde hybridy uzpůsobené svému okolí, hady s křídly, teleportující se veverka, ptáky schopné dýchat pod vodou či kočkovité šelmy schopné schoulit se do krunýře pevného jako plátová zbroj. Lidských obyvatel má Quidrona poskrovnu. Občas se ale skrz ni přeženou tlupy skřetů.



Taurilští dobrodruzi

V této kapitole najdete několik mladých taurilských dobrodruhů, nacházejících se na samém začátku cesty za hrdinstvím. Můžete je použít jako zdroj inspirace pro cizí postavy, nebo dokonce pro hráčské, pokud máte rádi příběhové oblouky „z nuly hrdinou“, kdy minimálně na začátku budete bojovat hlavně sami se sebou.

Širla

Moje orčí rodina po celé generace slouží v jedné alchymistické laboratoři patřící půlčikům. Vytírá tam podlahu, vymývá baňky, nosí bedny s ingrediencemi a vynáší odpad z pokusů, a občas, když je to třeba, nás půlčici dokonce používají pro své pokusy. Být tím, díky komu se přijde na nový objev, to musí být úžasný pocit! Dědečkův bratr Hagr se takto zapsal do historie, když se díky němu objevil devátý komponent detremia. Sice při tom umřel, ale muselo to stát za to.

Začínala jsem taky tak. Zpočátku jsem poklízela, co mi bylo řečeno, ale brzy mě začal zajímat obsah polic. Stály tam knížky. Spousty knížek. Záhy mě začal zajímat i jejich obsah... Tolik kombinací přísad, tolik možností a naši pánové jich zkoušeli jen zlomek! Nechápu to. Já mít všechny ty přísady...

Když jsem poprvé upozornila mladého pana Míka, že lít nagitrin do roztoku ze žlukavky je hloupost, koukal na mě dost překvapeně. Ale co se dívá, vždyť je to přece jasné, že nagitrin se musí nejdřív zahřát a potom se lije žlukavka do něj a ne obráceně. Miko byl hloupý a pořád to pletl.

Pan Klim se moc zlobil, že jsem řekla o Mikovi, že je hloupý. Ale on byl ještě hloupější. Většinu času vyráběl tobolky proti početí a roztok na kocovinu. Místo toho mohl zkoušet tolik nových a zajímavých receptů! Například by přišel na to, že když tobolku proti početí rozpustí v mořské vodě a pak smíchá s roztokem na kocovinu v poměru 4:7, dostane... Ale ne, to si

nechám pro sebe, když už jsem si s tím dala tu práci. Oni by na to stejně nebyli zvědaví.

Po jednom pokusu, ve kterém jsem figurovala jako důležitý prvek, mám něco s levou rukou. Je tvrdá jako z kamene, ale dokážu s ní hýbat. Občas se ale změní na přesný opak, tedy zplihne, jako by byla z gumy, a jde natáhnout až na trojnásobek délky. Ještě tuhle proměnu neumím úplně ovládat, bohužel. Ale stále na tom pracuji...

Jednoho dne mě vyhodili na ulici. Prý proto, že jsem panu Klimovi řekla, že jen úplný hňup a alchymistický nedouk by zahříval extrakt ze svačky těsně předtím, než do něj bude pumpovat magenergii skrz imizní hlínu. Byla to ale pravda! Taky mu to pak vybuchlo.

Musela jsem se začít starat sama o sebe. Ale holek s kly a modrou kůží jako já, se kterými bych mohla debatovat o tom, jak je potřeba měnit poměry substancí při kombinování za pomoci žehu nebo chlazení – moje oblíbené téma! – zrovna v našem městě moc není. Zkoušela jsem navštívit orky z kanálů, ale bylo to takové divné. Oni nerozuměli mně a já zase jim.

Co budu dělat dál? Už mám jasno v tom, že nechci strávit zbytek života v laboratoři. Předtím jsem se dostávala ven jen výjimečně, takže mi nedocházelo, jak je svět barevný a úžasný a co všechno se v něm dá prozkoumávat. Teď už to vidím. Ale taky cítím, že asi nevydržím dlouho sama bez společníků. Ráda si povídám a čtu a nejraději si povídám o tom, co čtu. Asi vyrazím do světa. Třeba zjistím, jak líp ovládat tu ruku. Mým velkým snem je být u obrovského objevu, který změní svět. I kdyby jen jako pokusný subjekt...

Nívi

Asi znáte ty posměšné popěvky o Nívim popletovi, které jsou teď šíleně populární? O klu-kovi z lesa, s jedním uchem špičatým a druhým



šišatým, který svoji dědinu trápil nešikovností a zmateností? Jak omylem přinesl z lesa bylinky, ze kterých měli všichni průjem? Jak naštvál dryádu a ona ho pak naháněla sem a tam, až si roztrhl kalhoty o trnitý keř? Jak nadával stromu, strom tomu rozuměl a sešlehal ho větví jak malé děcko?

No, tak to jsem já. Ale vězte, že ne všechno je úplně pravda. Tedy... většina jo. Nebo, přesněji řečeno... No tak dobrá! Začnu ale popořadě.

Ve válce jsem ztratil oba rodiče a zbyl jsem na světě sám. Poté, co jsem je sám pohřbil do mělkých hrobů, se mě díky troše elfí krve, která mi koluje v žilách, ujala blízká lesní elfí Ellach komunita. Působil jsem tam zvláště, protože vypadám jako lidé z okolí, jen jedno ucho mám elfský špičaté. Ale měl jsem to tam rád a snažil jsem se zapadnout.

Víra v Matku Zemi nabádá ke skromnosti, a že byste se měli smířit s koloběhem života a smrti a nesnažit se násilím měnit věci, které jsou dané, sic to může skončit neštěstím. Do jisté míry tomu věřím dodnes, i když tehdy, když jsem žil mezi elfy, jsem se s tím ztotožňoval možná až příliš. Hodně jsem důvěřoval našim stařešinům a přejímal jsem od nich názory, že elfové nemají mít ambice, protože naposledy, když to zkusili, to skončilo neštěstím pro celý Tauril.

A tam jsem se nepohodl s Yatilem, jedním elfím mladíkem z komunity. Jako děti jsme byli nejlepší kamarádi a nikdo nás nemohl rozdělit, ale jak dospíval, toulal se stále dál a jednoho dne mi řekl, že chce úplně odejít do velkého města a stát se slavným umělcem. A já ho v tom nepodpořil, naopak jsem ho začal poučovat o elfích ambicích... a jak se dalo čekat, poslal mě s tím do háje a naše přátelství skončilo.

Za pár let se z Yatila stal věhlasný bard. Mezitím můj oblíbený elfí stařešina zemřel a pro ty, kteří se ujali vedení komunity po něm, jsem byl příliš málo elf. A tak jsem musel odejít. Po příchodu do nejbližšího města jsem zjistil tu nepříjemnou skutečnost, že mě Yatil mezi tím stačil „proslavit“. Ale některé básně si dost příkrášlil a pár z nich je úplně překroucených,

protože ty průšvihy jsem neudělal já, ale on. Ale vysvětlujte to lidem.

A tak jsem tady, musím se starat o sebe, a předchází mě pověst, kterou by si nikdo z vás dobrovolně nepřál. Často mám chuť utéct daleko, změnit si jméno a uši schovat pod šátkem, aby mě nikdo nepoznal. Jenže to bych vyhlásil porážku. Ne, já svoji pověst musím změnit. Udělám hrdinské skutky, které pak bardi vytroubí do světa! Někteří elfové v komunitě mi říkali, že nemám na to, stát se hrdinou, že jsem nešikovný, mám strach z výšek a zamilovávám se do špatných děvčat. Možná mají pravdu, ale ještě se nehodlám vzdát. Třeba se přidám k někomu schopnému a potáhne se to líp. Bylinky už si tolik nepletu a občas se mi povede vykouzlit i hodně velkou kytku. Kytkama s pořádnými šlahouny by se daly někomu omotat nohy, to by mohli moji společníci ocenit, ne?

A taky bych se asi měl někdy setkat s Yatilem. Mám chuť mu pěkně namlátit za ty básničky. Ale taky vím, že jsem se k němu nezachoval úplně férově a dlužím mu omluvu.

Ayo

První, co si pamatuju, je vír. Nekonečný pád, vítr, který mnou zmítal jako suchým listem v hurikánu a pak tvrdý dopad na zem. Jsem na ostrůvku v moři. Nad mojí hlavou zuří fialové blesky. V dálce vystupuje z vln pobřeží a na obzoru se rýsuje silueta města. V panice skáču do vody a plavu. Netuším, kde jsem se naučil plavat, ale umím to. Už jen kousek. Písek. Pláž. Belhám se od moře a vykašlávám mořskou vodu.

Do města přicházím vyčerpaný. Nepamatuju si, kdo jsem. Zjišťuju, že na vnitřní straně pravé ruky mám vytetované slovo „Ayoze“ a číslo 17. Netuším, co to znamená, ale budu si tedy říkat Ayoze, nebo možná jen Ayo, to zní líp.

Ve městě jménem Kalus se kupodivu většina obyvatel zdá být lidmi jako já a rozumím jejich jazyku. V Sálu vědění se prý shromažďují informace o světě, tak se tam jdu zeptat. Oni si vyslechnou můj krátký příběh a řeknou mi, že jsem „syn hvězd“. Že prý ten ostrůvek, na kte-



rém jsem se objevil, je místní magická anomálie, a že tam z fialové bouřky čas od času někdo nebo něco vypadne. Ale prý je to cesta bez návratu. Zpět se tedy nedostanu, ať už jsem přišel odkudkoli.

Tak jsem se začal smířovat s tím, že už tu zůstanu. Jenže je to těžké, když nevíte, co vlastně umíte. Zatím jsem zjistil, že ničím nevyčnívám z davu, nepůsobím nebezpečně, na druhou stranu se rychle učím nové věci.

Neměl jsem kam jít, tak jsem zůstal v Sále vědění. Podstoupil jsem základní půlroční výcvik, složil přísahu a stal se Hledačem pravdy. Prý jsem ideální Hledač, říkají. Nemám vazby na nikoho, nejsem zaujatý vůči žádné politické síle tohoto světa, jsem přizpůsobivý a umím rychle utíkat. To poslední je prý pro Hledače obzvlášť důležité.

Sál mě už ale žít nebude, proto musím vyrazit mezi lidi, shromažďovat pravdu a posílat ji do Sálu. A být připravený, že mě lidé budou nenávidět, protože si z nějakého důvodu často chtějí svá tajemství brát do hrobu. Já jsem sice neviděl na vlastní oči tu Kosmickou knihu, kterou Hledači chrání, a asi ji ani nikdy neuvidím, je ale dobré mít nějaký smysl života. Pomáhá mi to srovnat se s tím, že nevím, kým a odkud jsem.

Přemýšlím, kde začnu. Rád bych se přidal ke skupině dobrodruhů, ale bojím se, jestli budou ochotní si mezi sebe vzít Hledače, který by měl posílat do Sálu všechno zajímavé, co se dozví. I když nakonec jim přece nemusím říkat, že jsem Hledač. Máme zjišťovat pravdu, ale abychom k ní došli, říkat ji nemusíme. Dokonce mám neodbytný pocit, že čím víc Hledač manipuluje a lže, tím větší má šanci pravdu odhalit. Nu, ale asi bych nad tím neměl moc filosofovat.

Rád bych vypátral něco o své minulosti. Občas mám záblesky něčeho, co by snad mohly být vzpomínky, a vím, že je v nich hodně zelené barvy. Co to může znamenat? Nejsem prý prvním „synem hvězd“, který sem přišel. Co kdybych zkusil najít ty předchozí?

A ještě jedna věc mi trochu hlodá v hlavě. Co když o sobě zjistím věci, které nebudou pěkné?

Dokážu to pak pravdivě zapsat a poslat do Sálu, jak mi ukládá moje přísaha?

Zolda

Vyrůstala jsem v horské vesnici. Naše rodina se odlišovala, protože rodiče se rádi a hojně modlili k nebi a chtěli po mně, abych se taky hodně modlila a k tomu uměla číst a psát. Mně se ale vždycky zdálo, že když nám přijdou vlci ukrást ovce, tak budu hlavně potřebovat něco, čím je majznu po hlavě. Táta pak vyčetl v knížce návod, jak ty vlky odpudit, čímž mě naštvál, protože s nimi byla aspoň zábava.

Kluci a holky od sousedů mi občas říkali ošklivé věci. Prý, než se přestěhoval do vesnice, byl můj dědeček ve velkém městě „biskuf“, tak tomu říkali, a že to prý znamená něco strašně zlého. Bála jsem se na to rodičů zeptat. Co kdyby mi to potvrdili, a já bych už pak neměla důvod být naštvaná na kluky a holky od sousedů a metat kvůli tomu na ně ze střechy kobylince?

Jednou jsem píchla vidlemi do zadku kupce, co se občas u nás ve vsi stavoval. Zaslechla jsem totiž rodiče povídat si, že ten chlap sedí na pěkných penězích. Tak jsem chtěla vyzkoušet, jestli mu z toho zadku nevypadnou. Kecám, prostě mi to přišlo vtipné. Stejně to byl slizký blb, co nás rád šidil. Táta se naštvál a řekl mi, že mám problémy se sebeovládáním a že mi pomůže četba. Dal mi jednu malou knihu a přikázal mi, že ji musím neustále nosit u sebe.

Nejdřív jsem byla hodně naštvaná. Ale časem jsem se s tou knížkou skamarádila. Zjistila jsem totiž, že když na ni pořídím bytelný zámeček, přidělám k tomu řetěz s rukojetí a obálku nechám pořádně okovat, aby to byla jakože kostka a mělo to švih, tak se s tím parádně mlátí vlci po hlavě!

Jak jsem rostla, měla jsem čím dál větší problém najít si ve vsi zábavu. Vlky jsme dávno vyhnaní, házení jadyrek šípků za košile pořád těm samým lidem už mě omrzelo, na kýble s vodou nade dveřmi si už všichni kolem mě dávali pozor a sousedovy děti taky přestaly mít hloupé



řeči na to naše modlení. Prý že když se moji rodiče modlí, tak je ve vsi dobrá úroda a vyhýbají se jí nemoci. A dělat naschvály lidem, kteří jsou úplně v klidu, to prostě není ono.

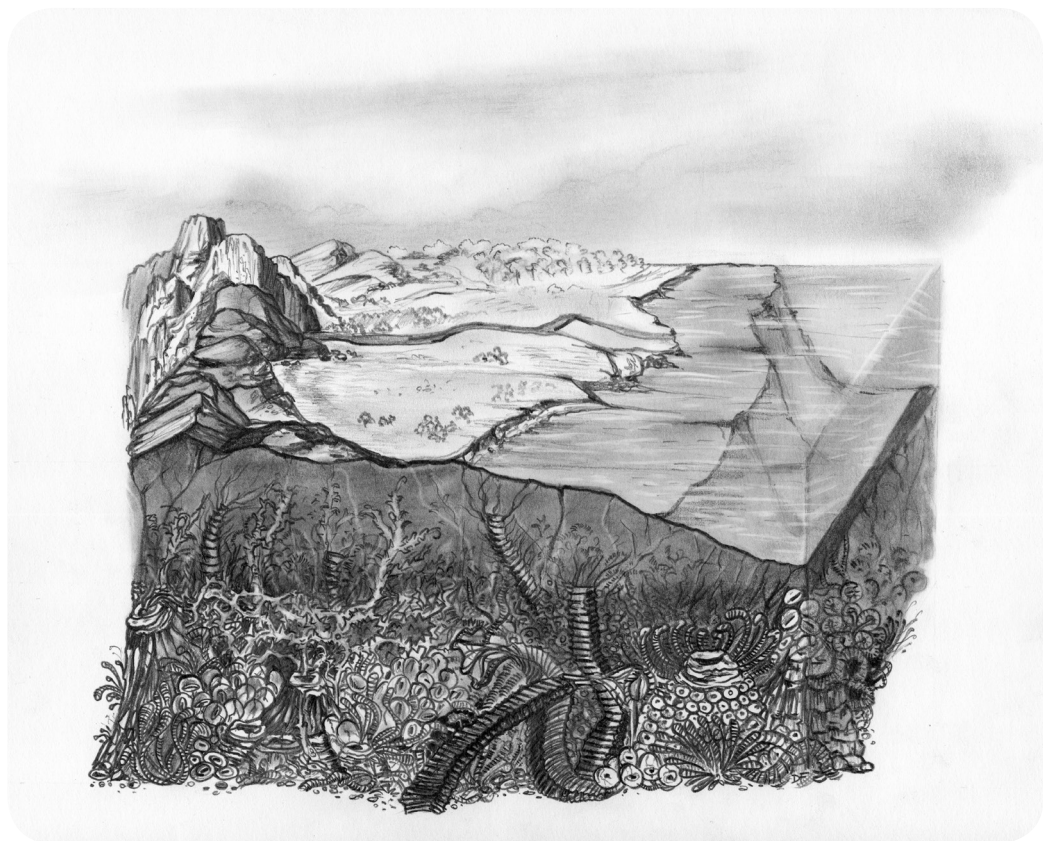
Rodiče mi mnohokrát kladli na srdce, abych se o tom našem modlení pokud možno nikde nezmiňovala. Že by mi pak mohli chtít lidé ublížit. Tohle má ale, jak se tomu říká, „tencíál“. Když se někde pomodlím k nebi, a úplně cizí člověk se mi pokusí kvůli tomu ublížit, můžu ho pak majznout knihou po hlavě klidně i víckrát a bude to v pořádku, no ne?

Z vesnice jsem potom odešla, protože už se to tam nudou nedalo vydržet. I když musím přiznat, že opustit rodiče mě mrzelo. Víte, možná tak nepůsobím, ale když už někoho považuju za svoji rodinu, tak bych mu nikdy neublížila. Naopak, kdyby si na něj někdo chtěl vyskaovat, musel by se nejdřív popasovat se mnou.

Tak si říkám, že by bylo fajn přidat se k partě nějakých dobrodruhů. Přece jenom, jestli budu místo vlků třeba jednou mlátit bandity nebo chaosácké blivajzy, bylo by fajn, abych si potom mohla s někým sednout do hospody a povídat si, jaká to byla fajn akce. A třeba se z nich vyklubě něco jako další rodina, kdo ví?

V hlavě si udržuju pár formulek na modlení, které mě rodiče učili. Občas se přistihnu, že když mě přepadne stesk, tak si je přeříkávám. Měla bych zjistit, co vlastně znamenají. Nechce se mi věřit tomu, že by se rodiče modlili k nebi, pokud by nebe bylo zlé.

Knížku mám pořád u sebe. Ve městě jsem si na její okraje nechala přidělat ještě takové velké hřeby. Už se nemůžu dočkat, až ji pořádně roztočím. Jen když se mě kovář ptal, co v ní je, bylo mi trochu trapně. Možná bych si její řádky mohla někdy přečíst.



Vaše úpravy světa

Pokud budete chtít zachovat svět Neviditelné knihy, ale některé jeho prvky pozměnit, nevedí nám to, naopak uvítáme vaši tvořivost! Tu je pár tipů na změny, které nadnesli hráči v průběhu testování příručky:

Půlčící versus gnómové

Taurilští půlčící vám možná budou hodně připomínat fantasy rasu „gnóm“. Žádný problém, přejmenujte půlčíky na gnómy a upravte jejich vzhled.

Temní elfové

Kultura temných elfů se do knihy nevešla, nic ale nebrání si je do světa přidat. Mohou to být elfové pozměnění Chaosem, kteří vylezli z průrvy v zemi, nebo Rasnové, Thurenci či Iklitané. Nebo připluje k východním břehům Taurilu nová várka lodí s elfy, tentokrát však s tmavou pletí...

Bez fantasy ras

Fantasy rasy jako elfy, půlčíky a podobně jsme do světa dali proto, že je spousta hráčů má ráda a chce za ně hrát. Není to ale nic, na čem by svět Neviditelné knihy stál a padal, proto jsme je koneckonců vykreslili hodně „lidsky“. Pokud zrovna vy patříte k těm, kdo tyto fantasy rasy neoblubují, neměl by tím pádem být problém je nahradit lidskými národy, které se od většiny Taurilců budou odlišovat třeba barvou pleti nebo tvarem očí. Případně je zcela vypustit.

Dlouhověčnost

Dlouhověcí lidé či rasy jsou častým prvkem fantasy světů. V této knize je nemáme. To ale neznamená, že si to nemůžete změnit. Třeba takoví žijí mezi lidmi, jen svoji dlouhověčnost skrývají. Nebo se říše dlouhověkých bytostí zjeví za hranicemi Taurilu. Nebo bude hledání elixíru života nosným tématem kampaně.

Prastaré civilizace

V této knize se držíme zpátky ve zmínkách o odkazech zaniklých civilizací, protože se soustředíme spíš na příběhy o vztazích s lidmi a skupinami. Ale klidně to změňte. Možná, že kdysi na Taurilu žila mocná civilizace, která byla příliš zkažená, a tak zanášela Kosmickou knihu, a proto byla smazána? Nebo se propadla dolů do Chaosu?

Bohové existují

V této knize nepíšeme, že by existence bohů byla prokázána. Myslíme si, že to dodává zajímavý prvek nejistoty. Taky máme rádi, když se hráčské postavy vyvíjejí, pochybují o svých ideálech a v průběhu kampaně je mění. A máme pocit, že toho se lépe dosáhne, pokud se bohové drží zpátky. Ale to je naše osobní preference, vy můžete mít jinou zkušenost. Pokud je pro vás přirozenější a zajímavější, aby bohové opravdu existovali, přidejte je tam.

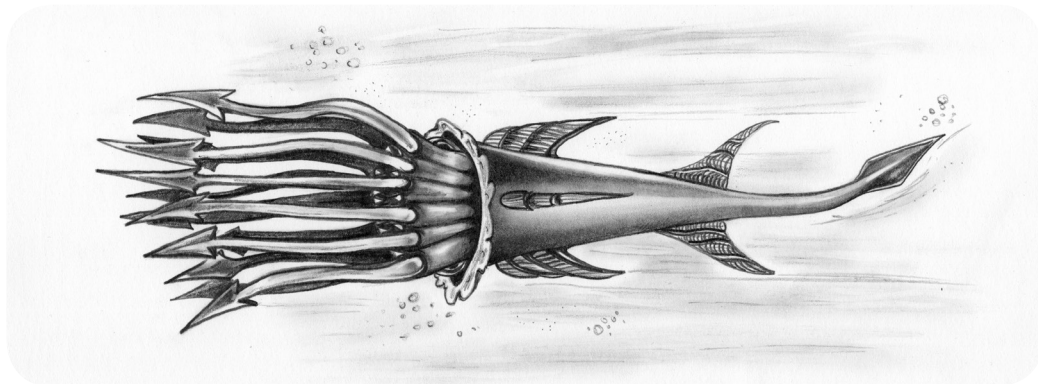
Hezčí jméno pro Nebeského ducha

Jistě, sem s ním!

Neviditelná kniha jako inspirace pro váš vlastní svět

Jak už jsme zmínili na úplném začátku, Tauril a jeho části byly tvořeny s vědomím, že si je možná budete chtít vsadit do jiného světa, nebo se rozhodnete postavit si kompletně vlastní svět a Neviditelná kniha vám pro něj poslouží jen jako volná inspirace. Sepsali jsme nejdůležitější principy, ze kterých jsme při tvorbě světa vycházeli, a které by vám mohly posloužit jako námět k zamyšlení, jak se dá také hra na hrdiny v klasickém „pseudo-středověkém“ fantasy hrát.

- Svět není černobílý.
- Dobré úmysly umí napáchat velké škody.
- Existence „záporáků“ není izolovaným problémem. Daří se jim proto, že společnost má nastavená taková pravidla, která jim hrají do karet.
- První dojem často klame.
- Zajímá nás vnitřní život postav. Chceme vědět, proč dělají to, co dělají.
- Mladí začínající dobrodruhoví mají velký prostor k duševnímu vývoji.
- Nebojíme se tvořit ženské postavy.
- Nebojíme se témat jako například rasismus a odlišná sexuální orientace.
- Ne všichni trpaslíci rádi bojují, ne všichni orkové jsou divocí a ne všichni elfové mají vztah k přírodě.
- Součástí příběhů hráčských postav by mělo být budování vztahů s okolím. Aby to ale hráče bavilo, musí být v tom okolí dostatečně zajímaví lidé. Proto je dobré dát si opravdu záležet s vymyšlením cizích postav.
- Mytologie je sporá, aby co nejméně odváděla pozornost od lidí žijících v okolí hráčských postav a zápletek s nimi.
- Nepracujeme s událostmi starými 20 000 let. K vykreslení historie nám stačí pár století.
- Inspirace pro postavy a zápletky nacházíme všude kolem nás. V knihách, na Wikipedii, v bulváru o celebritách i v životních osudech našich známých.
- Občas do toho promítneme něco z naší osobnosti. Bez toho by nás to nebavilo.



Kam dál?

„Beáto, zadrž!“ Zkoušel jsem ji chytit za kabát, ale vymekla se mi.

„Jsi posera, Pete,“ vmetla mi do tváře.

„Nejsem posera, ale tam nemůžeš jít! Nemůžeš se vracet, musíme odsud zmizet, dokud je čas.“

„Je to náš dům!“

„Jo, ale jestli tam půjdeš, odvedou tě. Nebo hůř.“

Ušklíbala se. „Posero! Tohle je dům našich rodičů, jsou tam všechny rodinné šperky a já nenechám žádný paznehty, aby nám je ukradli, jasný? Jdu tam!“

„Ne, Beáto!“ Ale neposlouchala mě, jen se vydala kupředu, sebevědomá jako vždycky. Husa. Jasně, že to dopadlo tak, jak jsem čekal. Neplížila se ani padesát kroků a všimli si jí vojáci, kteří postrkovali do krytých vozů všechny naše sousedy. Škvírou ve zdi jsem vystrašeně sledoval, jak se s nimi hádá. Neslyšel jsem, co jim řekla, ale ani jsem nemusel. Vždycky měla prořzlou pusou.

Pak tasili zbraně a ve mně zatrnulo. Beáta měla pravdu, jsem přirozeně sralbotka. V té chvíli jsem se ale vzepřel své povaze. Rozběhl jsem s křikem kupředu, aniž bych si uvědomil, jak mizerný plán to ve skutečnosti je. Ječící šilenec bez zbraně, který je ostatním do pasu a buší do vojáků pěstičkami – musel jsem být každému pro smích.

Všechno se odehrálo tak rychle, že si už nedokážu vybavit, co se stalo. Najednou jsem se zmítal v něčím sevření, ruka mě pálila jako čert a z čela mi kapala krev. Po pár dalších ranách můj odpor ochabl a vojáci mě svázali.

Hodili mě do vozu jako balík sena a kosti ve mně bolestně zapraštěly. Oči jsem měl zalité krví,

takže jsem v první chvíli neviděl nic, ale pach vystrašených sousedů byl příliš čpavý na to, abych si nedovedl představit, kde jsem. Vůz se pohnul ve chvíli, kdy jsem se rozhlédl po tvářích kolem mě. Krčilo se tu dalších deset vesničanů a jejich tváře byly podobně zmalované jako ta moje. K mému zděšení jsem však nikde nespátril Beátu.

Otočil jsem se a vyhlédl jsem plachtou zpět na cestu, na jejímž konci jsem spatřil i náš dům. Před ním stály další vozy a do jednoho z nich vojáci právě nakládali mou sestru. Netušil jsem, jestli je živá, kam nás vezou, ani jestli ji ještě kdy uvidím. Podle nařikání kolem sebe jsem nebyl jediný.

Mobl jsem taky začít fňukat, ale nezačal jsem. Jakkoli byl můj „útok“ na vojáky směšný a předem odsouzený k nezdaru, něco se ve mně změnilo. Už jsem necítil strach, jen odhodlání. Sedl jsem si k trámu žebříňáku, ze kterého trčela špička hřebíku, a se soustředěným výrazem ve tváři jsem začal usilovně přerézávat pouta.

Putování světem Neviditelné knihy rozhodně nekončí. Navštivte webové stránky světa: www.neviditelnakniha.cz. Zde najdete doplňky: nové státy, nové frakce a příběhové linie do již existujících zemí, podrobně rozepsaná dobrodružství... Také tu budou přibývat implementace pravidel nejznámějších herních systémů.

Zapojte se do komunitní tvorby, posílejte vlastní doplňky, zápisy z her, kresby a další... Jsme velmi zvědaví, jak Neviditelná kniha rozkvete ve vašich rukách!



Jmenný rejstřík

- Agatha Dellamy 58
Akka 161
Althurus Dellamy 56
Angus Dellamy 58
Archibald Fane 59
Ayo 184
Bája Bystrooká 65
Berai 122
Bozar 161
Connor Humbrick 44
Deiran Kelper 45
Domi 68
Ealdred, „Výr“ 66
Edith Dellamy 57
Every 167
Fritha Humbrick 44
Galghaz 155
Garana 161
Gebril Maanke 123
Geresal 147
Giliana Langyll Carlyss 45
Gillelmo de Nagora 100
Glint Raumann 110
Hanna Breton, „Stará paní“ 148
Holkrug 111
Hurgar 167
Isa „Čolkoun“ 68
Jolee Whitfield 101
Jonah Carlyss 44
Kalima Riagel 100
Korval Mlčící 104
Křuska 116
Lois 149
Lucian Westenholt 48
Madam Synn 75
Marcus Westenholt 46
Marsala Sorok 109
Mathila Carlyss 43
Meliora Ede 103
Morče 116
Myghal U'Ren 101
Natara 148
Neboji 117
Nels 156
Nelyth Dor 123
Nívi 183
Nuali 155
Primrose Davy 74
Quentin Dellamy 57
Raska 149
Reginald Westenholt 47
Righast 160
Rivald Corré 102
Roderick Catterman 49
Ross Lestrangle 74
Rupert řečený Kozel 149
Sakar Ondaro 122
Senara Westenholt 47
Syada 150
Širla 183
Tasra 155
Weirfyl 59
Wilora Carlyss 67
Wini 150
Zachary Humbrick 66
Zolda 185
Zurela 166



FANTASY
obchod.cz

Jedinečný obchod s fantastikou

nejširší výběr her na hrdiny a doplňků k rpg!

deskové, karetní a sběratelské hry
fantasy a scifi knihkupectví
vše pro larp a dřevárny
fantasy oblečení
filmové repliky

Kompletní nabídku najdete na stránkách:

www.fantasyobchod.cz

info@fantasyobchod.cz
tel.: 774 421 641

Neviditelná kniha

Neklidný Tauril

Hlavní designér: Martina Magdová

Na textech v knize se dále podíleli:

Vojtěch Příbyl, Julius Karajos, Jan Filip, Michaela Merglová, Hanina Veselá

Korektury: Hanina Veselá

Obálka: Petr Štovic

Grafika obálky: Cyril Gaja

Mapy a plánky: Julius Karajos

Vnitřní ilustrace: Daniel Franc

Sazba: Jakub Maruš

Vydal: Jiří Reiter, nakladatelství Mytago roku 2017 jako svou 49. publikaci.
Vydání první, 192 stran.

www.mytago.cz

www.neviditelnakniha.cz

Naše knihy distribuuje Fantasyobchod.cz

tel.: 774 421 641, e-mail: info@fantasyobchod.cz

Knihy je možné pohodlně zakoupit v internetovém knihkupectví
www.fantasyobchod.cz