

Dech Draka

O dobrodružstvích

Už je tomu šestnáct let, co vyšla první verze Dračího doupěte a v něm i první jeskyně – „Dobrodružství v Bílém hradě“. Bylo to vůbec první dobrodružství, které našinec do té doby spatřil, a jako takové se stalo legendou. Spoustu hráčů nadchlo a od té doby se naši dobrodruhoví prohánějí jeskyněmi, lesy i městy. Na poletuchu, mluvící ústa či na křišťálovou sochu mnozí z nás dodnes vzpomínají s dobře utajenou slzou v oku. Tato jeskyně vytvořila tisíce nadšenců, kteří nad Dračím doupětem a později i jinými hrámi strávili nemalý kus svého života, a ovlivnila podobu ostatních dobrodružství minimálně na dalších pět let. A kdyby už nic dalšího, tak značně rozšířila obecné povědomí o východoasijské démonologii a má zásluhu i na tom, že se alespoň v každé páté jeskyni nachází nádrž s opalizující tekutinou.

Mluvíám záměrně o „jeskyni“, protože mluvit v souvislosti s Bílým hradem o „dobrodružství“ je poněkud nadnesené. Většina hráčů, co Bílý hrad ještě pamatují, na něj dnes vzpomíná s pobaveným a snad i trochu škodolibým úsměvem. Vývoj našťestí nezaspal a dnešní dobrodružství se nacházejí o několik řádů výše. Už se zdaleka jen neprolézají podzemí, neshírají se tuny pokladů a nezabíjejí se hromady nestvůr na potkání jako v akčních filmech osmdesátých let. Důraz na ultimátní schopnosti postavy a sbírání kouzelných zbraní je už většinou záležitostí dob minulých. Dnešní dobrodružství bývají hororová i detektivní, „stealth akce“ i dobrodružství snová a poetická. Spíše než na rozsáhlé podzemí plné nemožných příšer, pokladů a artefaktů se důraz klade na zajímavý příběh, propracovaný svět, dobrou atmosféru a zajímavě zahrané postavy.

Už patnáct let existuje soutěž „O spár Zlatého draka“, soutěž o nejlepší dobrodružství k Dračímu doupěti. Za tu dobu se v ní objevilo mnoho zajímavých kousků. Řadu z nich jste si už mohli přečíst v Dechu draka. Před pár týdny proběhla uzávěrka dalšího ročníku a porotci nyní budou hodnotit jednotlivé příspěvky, aby na GameConu 2007 mohli vyhlásit vítěze. A dobrodružství od jednoho z oceněných účastníků loňského ročníku vám nabízíme právě teď.

V tomto čísle naleznete dobrodružství Vendeta od Honzy Šlechty, které se v loňském Spáru umístilo na třetím místě. Odehrává se v Mahoganech, bohatém hlavním městě, kde právě začíná zuřit válka dvou mafiánských rodin. A dobrodruzi se najednou nestačí divit, kolik mají nabídek na dobře placenou práci. Tak co, také si trochu přivyděláte?

Pokud si myslíte, že dokážete vytvořit jeskyni minimálně stejně dobrou, ne-li lepší, a umístit se výše, neváhejte a učiňte tak. Příspěvky do dalšího ročníku můžete posílat už nyní, propozice (které se nemění) najdete na webové stránce <http://www.altar.cz/drd/spar.html> či v Dechu draka 4/2006. Pokud na dobrodružství chcete ještě zapracovat, moc neotálejte, z vlastní zkušenosti vím, že ten rok uteče jako voda. A třeba příště vy skončíte na stupních vítězů. Tak tedy hodně štěstí!

Radovan „Wulf“ Vlk

hračské

doupě

pevnosti



Jeskyně

Vendeta

Jan Šlechta

Poděkování: Packovi a Jersonovi za připomínky věčné i věčné a silenské mafii za námět.

Při tvorbě tohoto dobrodružství (schválně neříkám jeskyně) jsem se zaměřil spíše než na atmosféru na tzv. herní svobodu. Podle mě je totiž velmi důležité, aby hráči mohli své postavy vést bez jakýchkoliv zákazů a omezení za strany PJ. Pánovi jeskyně tedy alespoň pro toto dobrodružství doporučuji, aby zapomněl na věty typu: „To ti nedovolím!“ a hráčům, aby ho okamžitě, jakmile řekne: „To nesmíš!“ na místě fyzicky ztrestali. Role-playing je pěkná věc, ale nikdo nezná postavu lépe než její vlastní hráč.

Vendeta je určena pro cca čtyřčlennou družinu postav asi na 11.–15. úrovni, aby ve válce gangů nebyla zanedbatelným, ale ani příliš silným prvkem. Pokud se sicco pokusí stavět v průběhu vendety vlastní síť, bude mít mimořádně ztížené podmínky (do války se zapojí většina lumpů ve městě a famiglie nerady vidí, když jim někdo leze do zelí). Podle počtu kouzelných předmětů v družině a množství postav je nutné upravit sílu protivníků. Text psaný *kurzívou* je určen pro hráče.

PJ bude mít v této hře mimořádně těžkou úlohu. V jejím příběhu družinu několikrát navštíví tři mocné kliky a podle věrohodnosti argumentů se hráči rozhodnou, ke které se jejich postavy nakonec přidají. PJ se proto musí naučit zveličovat, zamlčovat, lhát, blufovat a to vše s klidnou tváří. Postavy by měly být dovedeny k vědomí toho, že nic není takové, jak se na první pohled zdá.

Už teď slyším zastánce klasického Dračího doupěte a profláklé hrdinské fantasy, jak křičí: „To není fér! Ke které straně jsme se měli přidat, když všechny byly skrz naskrz prohnílé! Můj zákonně dobrý elf by přece nepomáhal takovým lumpům!“ Pokud si ovšem chce někdo stěžovat, že ani jedna z vládnoucích klik není podle jeho představ, mám pro něho jasný vzkaz: „Vítej v reálném světě.“ I zákonně dobré postavy se budou muset rozhodnout, ke které straně se přidají, a nebo řešit následné potíže osamoceně. Zde se ukáže, jak jejich hráči dokážou volit v situaci, kdy není na výběr dobrá a zlá varianta, ale jen špatná, horší a velmi zlá, přičemž hráč dopředu neví, která je která.

Ačkoliv jsem na atmosféru nekladl až takový důraz, pár věcí k ní přece jen říct musím. Důrazně všechny upozorňuji na to, že během celého dobrodružství zuří válka gangů. Na ulicích často umírají lidé jen proto, že se ve špatný čas nacházeli na špatném místě, a procházet se pozdě v noci by se ani postavám nemuselo vyplatit. Mise, kterých se postavy zhostí, nejsou jedinými střetnutími (nikdo přece nemůže být všude). Drobné šarvátky jsou na denním pořádku a pokud by se postavy cítily moc sebejistě, klidně je PJ může do nějaké takové zatáhnout.

SVĚT

Dobrodružství lze zasadit v podstatě do jakéhokoliv světa včetně Asterionu, Tarie... Celé se totiž odehrává v jednom městě, které je popsáno v kapitole Popis města. Město se nazývá Mahogany a až na jednu maličkost by bylo běžným fantasy sídlem. Asi před čtyřiceti lety se v něm usadily dva mocné „rodinné podniky“. Přišly neznámo odkud a v prostředí hlavního města království plného korupce, prostituce, nočních barů apod. se jim velice zalíbilo.

Protože rodinné podniky jsou jedinou odlišností od klasické fantasy a mohou být problémem při začlenění do svého světa, podrobně rozepíšu jejich strukturu. V čele rodinného podniku stojí padrino, kmotr (kdo někdy četl něco o italských mafiánech, jistě ví, o čem je řeč). Ten představuje nejvyšší autoritu a od ostatního světa jej odděluje několik mezivrstev. Jestliže padrino vydá příkaz, jeho pobočníci ho mezi čtyřma očima oznámí níže postaveným poskokům. To se několikrát opakuje a zajišťuje to padrino bezpečnost. Pokud jeden člen řetězu zradí, odhalen je pouze další, o něco důležitější člen. Každý člen podniku je ovšem vázán pravidly omerty, zákona mlčení. Proto je nepravděpodobné, že by i on zradil, a když, tak vrcholek pyramidy zůstane stále v nedohlednu.

Důležité postavení v podniku (neboli famiglii) má consigliere a kmotrovi synové. Synové jsou od mala připravováni na převzetí vedoucích postavení ve famiglii. Consigliori většinou nebývá přímo kmotrovým synem, ale má druhou nejdůležitější funkci. Je kmotrovým nejlepším přítelem a také jediným, kdo může kmotra v jakékoli chvíli svrhnout. Proto je vybírán s velkou pečlivostí a jen poté, co prokáže ochotu pro svého kmotra jít až na smrt. Jeho hlavní prací jsou delikátní záležitosti v oblasti práva. Podplácí soudce, studuje legislativu a jedná s panovníky.

O něco nižší postavení mají ve famiglii caporegimové (kapitáni). Bývá jich několik, nejčastěji dva až tři. Jejich hlavní starostí je pečovat o svůj regime (oddíl), tak aby byl v každé chvíli připraven vyrazit do války.


ZÁPLETKA

První poradce krále má mnoho jmen, ale nejčastěji si říká Aldo. Tohle jméno je pro veřejnost přijatelné a o nic jiného nejde. Jména jako Karadhrin Pán všeho zla by totiž mohla vyvolat paniku. Mezi lidmi by nedělala dobrotu a ještě by někomu došlo, že Aldo je mágem dvacáté deváté úrovně.

Mahogany jako hlavní město království jsou pod kontrolou krále Theodora II. Aspoň teoreticky. Prakticky od krále pomalu skutečnou moc přebírá jeho „věrný“ první rádce. Aldo se lidu ukazuje jako skutečný dobrodinec. Není příliš chytrý (lidé nesnáší, když jim někdo připomíná jejich vlastní omezenost), nic neumí (kdyby uměl, tak by to snad dělal nebo ne?) a snižuje daně (říká se to).

Král nemá syna, tedy alespoň nějakého, který by stál za řeč, a jedině, co Aldovi stojí v cestě k ovládnutí hlavního města a tím i království, jsou Mahoganské famiglie. Vincenzo Clodetti a Paulie Cantoni jsou ovšem ostřílenými padriny a moc si jen tak vyrvat nenechají.

Aldo pomocí magie ovládne mysl Tessia, člena Cantoniho famiglie. Tessio obratem podá návrh na upevnění vztahů mezi famigliemi v Mahoganech. Cantonimu se to zdá jako dobrý nápad a pošle Tessia s mnoha dary na svatbu Clodettiho dcery. Padrino v den svatby své dcery podle tradice nesmí odmít-



nout žádnou žádost, Tessio a jeho kumpáni se tedy dostanou až k nevěstě. Nikdo si nedokáže vysvětlit, jak přes dokonalou ochranu dokázal Tessio propašovat otrávenou dýku. Nic to ovšem nemění na tom, že nevěsta je zavražděna a vzápětí se do říše mrtvých odebere i Tessio a jeho společníci.

Giacinto Gessi (viz CP), caporegime Clodettiho klanu, běsní vzteky a nečeká na kmotrovo rozhodnutí. Ještě ten večer se odhodlá k odpálení dvou sídel Cantoniovců. Nabere nejlepšího pyrofora, pár chlapců, kteří se neštítí ničeho a vyrazí do tmy. Nějakou nešťastnou náhodou (já fakt nevím, jak se to mohlo stát, ale zeptejte se Alda) jeho pyrofor neodhadne nálož a Gessi tak omylem srovná se zemí i sousední dům, který patří jednomu z vysoce postavených radních. V troskách domu zahyne radní i s celou svou rodinou. Gessi tak do celého konfliktu vtáhne městskou stráž.

Když se Paulio Cantoni dozví, co se všechno stalo, nedostává se mu slov. Jen jedno je mu jasné – právě začala vendeta, krevní msta.

PRŮBĚH DOBRODRUŽSTVÍ

Mahogany se stanou zastávkou družiny (to je nejsnazší a nejtřípanější způsob, jak dobrodruhy dostat do děje, ale PJ si může vymyslet jakýkoliv jiný) při cestě za dobrodružstvím. Postavy jsou utmáčené a po návratu z divočiny si potřebují odpočinout. První den by je PJ měl nechat nakoupit si zásoby a doplnit vše potřebné.

V noci ovšem vypukne válka gangů. Cantoni a Clodetti začnou shánět schopné zabijáky a městská stráž pomocí dobrodruhů také nepohrdne. První, kdo postavám učiní nabídku, bude Clodettiho agent. Postavy ji mohou přijmout a nemusí. Agent v každém případě použije takové argumenty, aby se zdálo, že připojení ke Clodettiho famiglii je to nejvýhodnější, co se družině může stát (nějaké konkrétní příklady jsem zde použil, ale pokud má PJ buňky na oblbování postav, pak je potřebovat nebude, a pokud ne, pak mu stejně moc nepomohou).

Dobrodružství se zde rozčlení do čtyř etap. Každá etapa trvá dva dny a na jejím počátku bude agent jedné ze stran zahrnovat družinu nabídkami, aby přestoupila. Pak může družina pátrat na vlastní pěst (nebo si spíše lízat rány) a nakonec se bude účastnit akce, kterou jí uloží její chlebodárci. Během dobrodružství může (ale nemusí) několikrát změnit strany a ve čtvrté etapě má možnost podílet se na vytváření osudu celého království. I na ní bude záležet, jestli vyhraje strana, kterou si sama zvolila.

Předtím, než PJ dobrodružství odehraje, by si ho měl nejméně jednou pečlivě přečíst. Rozdělil jsem ho do čtyř bloků. Čtvrtý, kapitola Popis města, je nepovinný a v podstatě jej tvoří jen nejnnutnější informace, které by PJ měl vědět o Mahoganech. Důležitější jsou první tři části. Jde o samostatné dějové linie. Ty se za prvé prolínají a za druhé mezi nimi mohou dobrodruzi přestupovat. Je tedy jasné, že není možné, aby dobrodruzi podstoupili úplně všechny mise. Jednotlivé linie se odehrávají paralelně, a tak by si PJ neustále měl držet přehled, co se v které děje. Moje poznámky jako: „Přejdi k misi XY,“ pak nebude potřebovat.

ÚVOD

Dobrodruzi se na svých cestách zastaví v Mahoganech, hlavním městě království. První den doplní výstroj a pronajmou

si pokoj v nějakém hostinci (nejlépe U Rezatý dýky). V noci je ze spánku probere hlasité zabušení na jejich dveře.

Chodec, barbar a válečník se nejspíše jedním skokem přemístí ke dveřím. Poté, co je se vši opatrností otevrou, spatří Antonia Rizziho.

Za dveřmi stojí neznámý muž zahalený v černém kabátě. Na levé tváři se mu rýsuje jizva, šířka jeho ramen je opravdu úctyhodná. Nevypadá, že by byl ozbrojen, ruce drží tak, abyste na ně viděli a nepochybovali o jeho mírumilovných úmyslech.

Antonio Rizzi slouží Clodettiho famiglii. Je vycvičen jako diplomat a jeho cílem je přemluvit postavy, aby se připojily ke Clodettiho. Stejně jako ostatní agenti se na svůj úkol předem připravil a proto se bude snažit zahrát především na slabé stránky postav – morální povinnosti, peněžní zisk, příslib moci, přátelství „hlavy rodiny“ apod.: „*Jmenuji se Antonio Rizzi a hledám zde spravedlnost, pánové. Mému kmotrovi se stala velká krivda. Jeho dcera byla zavražděna.*“

Poté, co Antonio pochopí, že postavy neví, jak famiglie fungují, něco málo jim o nich řekne. Velmi ochotně jim podá veškeré informace o městě a bude se snažit získat jejich důvěru (neštítí se lži a zamlčování).

Famiglii předestře jako organizaci, která kontroluje zločin ve městě a tím ho udržuje v patřičných mezích. Clodetti se vždy snažil žít s Cantonim v míru, ale Cantoni dal chladnokrevně zavraždit jeho dceru (to také není pravda, ale celé město krom Cantoniho famiglie si to myslí). Clodetti je nyní oslaben a nebude lehké udržet současné pozice jeho famiglie. Pokud ji totiž Cantoni zničí, ovládne město, získá rozhodující postavení a poctivým soudcům, městské stráži a klidnému životu v Mahoganech je konec. Antoniova nabídka na finanční odměnu bude činit 500 zl za úkol (nechá se usmlouvat na dvojnásobek).

Méně zkušení hráči nabídku bez výhrad přijmou (přejdi ke kapitole Ve službách Clodettiho famiglie). Ti zkušenější nejspíše agenta vykážou s tím, že si nabídku ještě rozmyslí (kapitola Ve službách Cantoniho famiglie).

VE SLUŽBÁCH CLODETTIHO FAMIGLIE

Antonio Rizzi postavám neprodleně zařídí schůzku s padrinem Vincenzo Clodettim (viz CP). Ta se bude konat v hlavním sídle Clodettiovců (Chudinská čtvrť). Postavy samozřejmě budou předem odzbrojeny, a to bez výjimky. Kdyby se padrino dal snadno zabít nebo zastrašit, už by to někdo dávno udělal. V domě je také umístěn démon odsávací magenergie (viz PPE).

Clodettiho dům je zařízen poměrně honosně a přitom vysoce účelově. Ve zdech zejí střílny a chodbami pravidelně procházejí strážé. Okna jsou menší než v normálních domech a proti útoku zvenčí je chrání drátěné pletivo.

Nepotrvá dlouho a Rizzi dovede postavy do audienční místnosti. Padrino je přivítá, představí se a nabídne jim ručně balené cigarety. Posléze přejde k věci: „*Jsem vám velice zavázán, že jste přijali mou nabídku. Schopných dobrodruhů je čím dál méně a mnohým z nich nezáleží na ničem kromě vlastního pohodlí.*“

Clodetti postavám také zařídí ubytování na neutrálním území v hostinci U Naditého měšce (v Obchodní čtvrti). Každá z nich však musí přísahat, že bude po stanovenou dobu věrně sloužit famiglii. Postava položí ruku nad svíčku, až jí plamen očoudí dlaň. Pak ruku otiskne na papír. Clodetti je velmi zásadový padrino a proto pokud postavy po přísaze famiglii zra-

dí, tak se k ní již nikdy nemohou vrátit. Poté dojde k zadání prvního úkolu.

HŘBITOV

Jak to bylo doopravdy?

Glarvik se nestal uznávaným alchymistou pro nic za nic. Jeho lektvary dokázaly ohromit kdekoho a o pomoc ho občas poprosil i sám král. Jen jednoho se tento elf bál – smrti. Při pouhém pomýšlení na slečnu s kosou ho zachvacovala panika. Proto se uchýlil ke studiu nekromancie a důkladně se na svůj konec připravoval. Tajně vyhloubil podzemí pod městským hřbitovem a zřídil si zde laboratoř. Rituál se však nezdařil tak, jak by chtěl. Kouzlo pokřivilo jeho mysl a on byl odsouzen k věčnému neživotu.

Důležitost mise

Clodetti si na hřbitově zřídil jednu ze svých tajných základen. Rozhodně ho tedy nepotěšilo, že se mu zde brzy začali ztrácet lidé (upír Glarvik potřebuje krev a mafiánem rozhodně nepohrdne). Clodetti se ovšem při pátrání mylně zaměřil na nepřátelskou famiglii. Přes veškerou snahu nedokázal zjistit, jak se Cantoni o úkrytu dozvěděl. Určil tedy tuto misi jako zatěžkávací zkoušku pro dobrodruhy.

Průběh mise

Prvním úkolem postav je odhalit tajné podzemí. Mrtvoly ohledávat nemohou, žádné se totiž nenašly. O Glarvikovi by se mohly něco málo dozvědět v městské knihovně (Univerzitní čtvrtě). Glarvik ovšem stavěl své podzemí tajně, takže to nebu-

de nic klíčového (třeba nějaké pojednání o lektvarech, které napsal ještě za svého života).

Další informace mohou dobrodruzi nalézt při vyptávání svědků. Poblíž hřbitova totiž pravidelně šlape lepá děva Celie. Ta postavám neřekne nic, pokud jí nezaplatí nebo jí neřeknou, že jsou ve službách Clodettiho famiglie. Pak ovšem vyradí, že se kolem hřbitova občas potlouká podivné stvoření. Prý z něj táhne zápach shnilého masa a zaschlé krve.

Více informací lze zjistit od hrobníka (ten slouží Clodettimu, proto bude ochotně spolupracovat). Igor (znáte snad nějakého hrobníka, který by se nejmenoval Igor?) postavy upozorní na to, že na hřbitově občas najde neznámé stopy. Pokud postavy prohledají jednotlivé hroby, mohou nalézt tajný vchod do krypty (nápadnost 0 %, mechanismus).

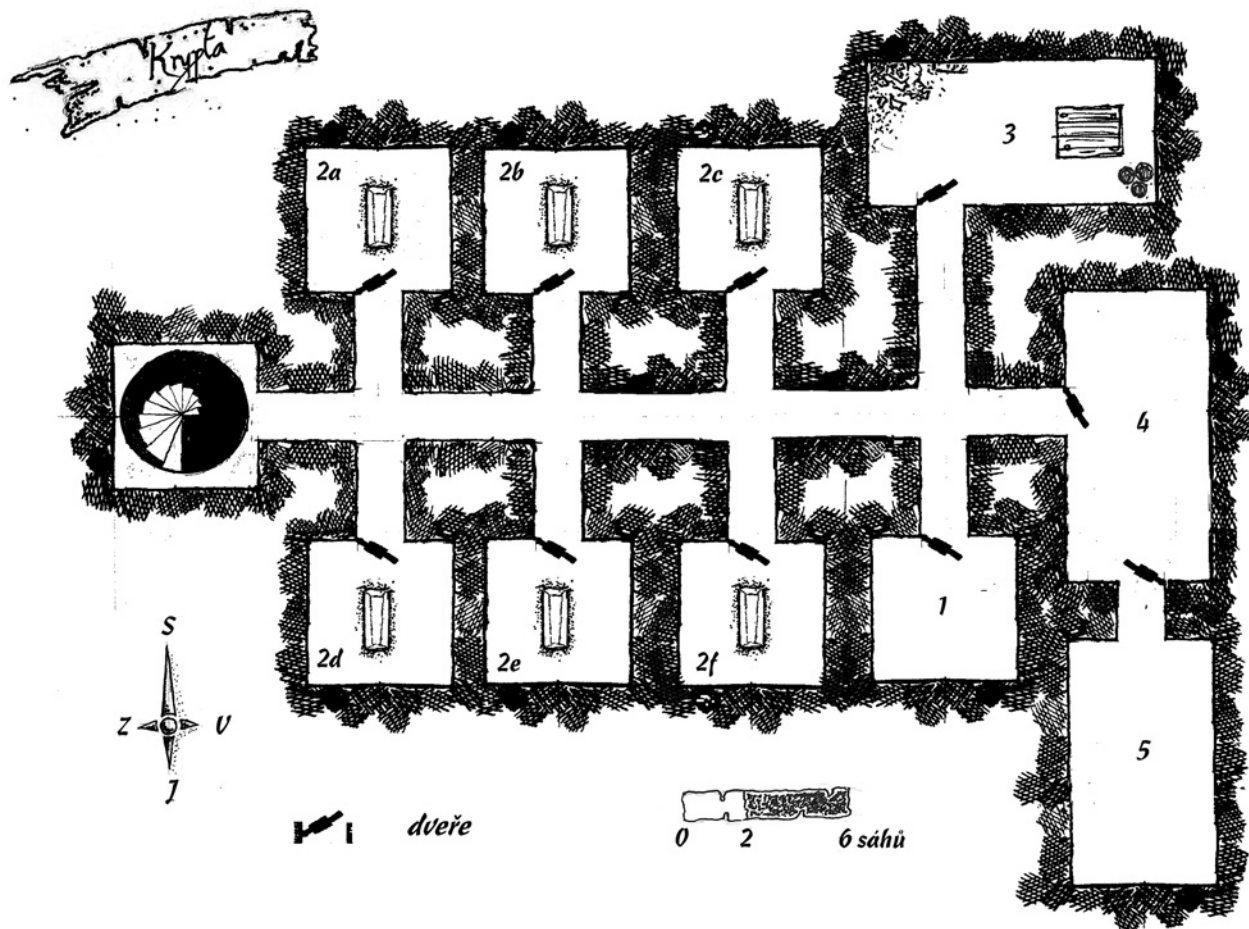
Poslední eventualita je zeptat se nějakého nočního ptáka. K tomu postavy potřebují hraničáře, ale na druhou stranu se družina dozví přímo o vchodu do podzemí.

Krypta

Vchod do krypty zakrývá křoví a nalézá se na boční stěně jedné z hrobek. Postavy budou potřebovat lucernu či pochoděň.

1) Místnost je zcela prázdná.

Nic není ovšem takové, jak se na první pohled zdá. Ze stropu bude jedna z postav napadena hlenem zeleným (životaschopnost 3, viz PPZ). Počítám s tím, že postavy jsou už poměrně zkušené a proto vědí, jak si s hlenem poradit. Nerad bych zmenšil jejich stavy hned na úvod dobrodružství. Bystrý PJ si jistě uvědomil, že tuto místnost určil Glarvik jako past pro nejrůznější lovce pokladů.



2 a)–f) Na první pohled vás zaujme rakev uprostřed místnosti. Podle zápachu hniječícího masa jistě nebude prázdná.

Glarvik na svou kryptu napojil také několik hrobů. To jen tak pro případ, že by potřeboval pár služebníků a neměl zrovna po ruce vhodnou oběť.

3) Místnost je zcela zaplněna dubovým stolem a několika policiemi. Na policích stojí nejrůznější baňky a křivule. Naopak stůl je čerstvě uklizen, dokonce na něm kdosi utřel prach.

Zde se nachází Glarvikova laboratoř, v policích leží předměty obsahující celkem 100 magů.

4) Na podlahu kdosi nakreslil pentagram a nejspíše k tomu použil lidskou krev. Ve vrcholech pentagramu stojí pět černých svíček, do poloviny shořelých.

Tady Glarvik prováděl svůj rituál. Kromě svíček z kočičího sádla zde dobrodruzi mohou najít i spoustu jiných ingrediencí vhodných pro černou magii.

5) Uprostřed místnosti stojí rakev. A ne jen tak nějaká. Zdobí ji umně vytepané zlaté ornamenty. V protějším rohu si také můžete všimnout malé truhličky.

Co se truhličky týče, nacházejí se v ní tři šedé diamanty (kožožrouti z PPZ). Postavy se alespoň naučí, že hrobky se vykrádat nemají.

Upír (viz PPP) Glarvik může buď odpočívat v rakvi nebo zde může čekat připravený k boji. Nebo postavy dělaly v předchozích místnostech příliš velký randál a on se na ně vrhl už dříve. V neposlední řadě se také lze s upírem zkusit dohodnout. Záleží jen na PJ. Každopádně se z rakve dá odškrábat zlato v hodnotě 300 zl a Clodetti postavám zaplatí vyléčení všech ztracených úrovní.

CANTONIHO AGENT

Třetího dne se k postavám připlete seriózně vypadající muž ve středních letech. Je jedno kde, ale nejlépe na neutrálním území U Naditého měšce. Zcela bezostyšně postavy osloví: „Bud'te zdraví, dobrodruzi. Rád bych si s vámi promluvil o mnoha důležitých věcech.“ Následně Vito Cornelli postavy seznámí s tím, že je členem Cantonioho famiglie.

Vito na rozdíl od jiných agentů nebude postavám lhát. O to bude jeho verze vypadat neuvěřitelněji. „Myslíte si, že naše famiglie si přeje válku? A co z toho má? Cantonii si, věřte či ne, nepřál smrt Clodettiho dcery a hledá viníka.“ Vito vysvětlí postavám, že království už v poslední době nefungovalo tak, jak by mělo. Radní se mezi sebou hádají, zvyšují daně a král je již příliš starý na to, aby vládnul. Řekne jim, že jediné, o co Cantonii prosí, je přejít na jeho stranu a pokusit se nastolit mír. Každý den kvůli válce umírají nevinní lidé a to by dobrodruzi přece neměli dovolit. Pokud postavy přesvědčí, měl by s nimi PJ odehrát seznámení s Cantonim a pak přejít na misi Svědek u Cantonioho famiglie.

SVĚDEK

Této mise se čtvrtého dne zúčastní všechny tři strany.

Jak to bylo doopravdy?

Taso měl v životě smůlu. Narodil se v chudé rodině, matka mu zemřela v jeho pěti letech. Otec se dal na pití a Tasa nepřekvapilo, když po něm jednoho dne výběrčí daní požadovali peníze, které neměl a ani nemohl mít. Za neplacení daní mohl být také Taso velmi tvrdě potrestán. Nehledě na to, že už tak trpěl nedostatkem.

Taso požádal o pomoc Cantonioho famiglii. Ta mu ve všem vyhověla. Slušná práce za pěkný plat mu zajistila živobytí. Taso ale chtěl víc. Pohrdal Cantonim a lidmi, kteří ho vytáhli za dna společnosti. Tajně se tedy vloudil do Cantonioho hlavního stanu a sebral zde důležité informace o obou famigliích. Zanesl je Aldovi a ten mu za ně tučně zaplatil. Nějaký čas si pak Taso žil jako král. Střídmost ovšem nikdy nebyla jeho silná vlastnost, a tak se nelze divit, že netrvalo dlouho, než svou odměnu prohrál v nejrůznějších hernách a kasinech. To ovšem nemohlo uniknout Cantonimu, kterému okamžitě došlo, kolik uškodilo.

Clodetti se na Tasa rozlítil kvůli porušení zákona omerty (zákona mlčení) a je zřejmé, že pokud ho neodpraví Cantonii, pak to udělá on. Aldo se nad Tasem ale slitoval, dal mu ochranu a ukryl ho v opuštěné barabizně (což se díky úplatkům rychle stalo veřejným tajemstvím).

Důležitost mise

Mise není až zas tak důležitá, jak by se mohlo zdát. Cantonii chce všem ukázat, že jeho nemůže nikdo beztrestně zradit a Clodetti zase, že porušení omerty se trestá nemilosrdnou smrtí. Aldo naopak dává najevo, že pokud někdo od famiglií zběhne, dostane se mu od něj ochrany. Celkově jde především předvádění moci jednotlivými stranami.

Průběh mise

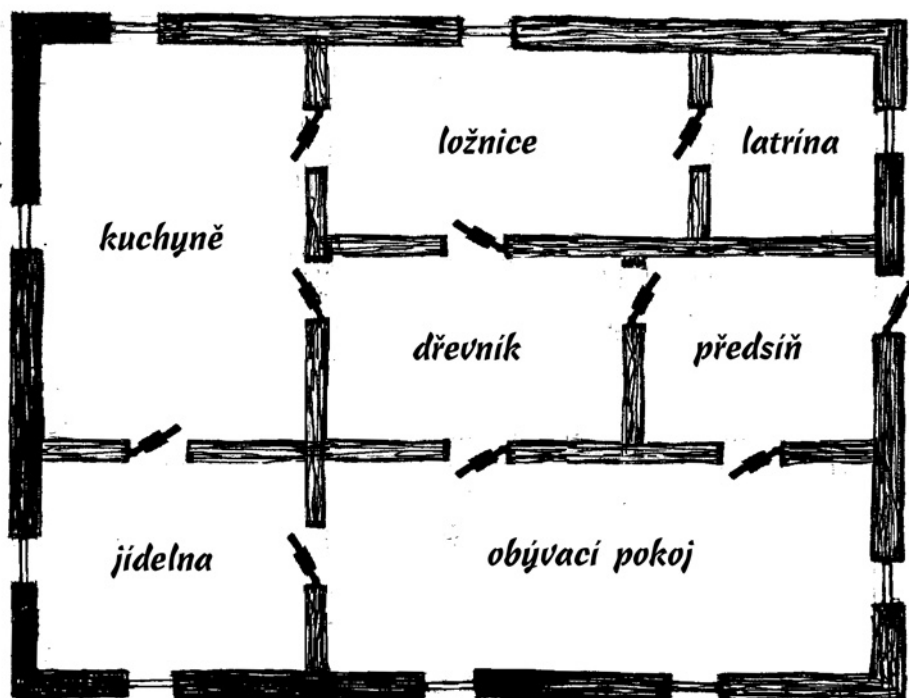
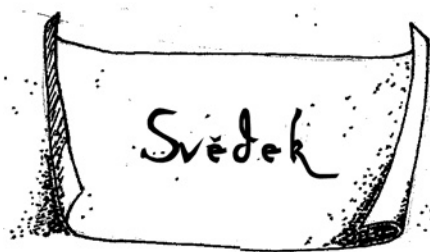
Mapu domu, ve kterém je ukryt Taso, popíšu jen velmi stručně. Hlavní důvod tkví v tom, že o popisy se hráči stejně nebudou příliš zajímat. V domě jsou následující místnosti: předsíň, obývací pokoj, jídelna, kuchyně, dřevník, ložnice a latrína. Vzhledem k tomu, že se jedná o barabiznu, většina vybavení v domě je zaprášená, prohníla a naprosto nepoužitelná.

Stráže jsou v domě rozmístěny následujícím způsobem: dřevník je vyklizený a obývaný Tasem (můžeme ho považovat za zloděje druhé úrovně), kterého hlídá Ralf. Ralf si drží při ruce kouzelníka a ten by postavám mohl celkem zatopit. Dále tu máme dva lupiče a dva válečníky, z nichž se alespoň jeden potlouká po domě a hlídkuje. Nesmíme ovšem zapomenout na nějaké ty pastičky, jako například poházená prkna s natlučenými hřebíky, džbány nade dveřmi (jejich účel je varovat obránce); kuše, která vystřelí, pokud někdo otevře hlavní dveře... (PJ může doplnit dle své fantazie)

Vybavení obránců bych zvolil jako běžné, přijde mi víceméně zbytečné ho tu rozepisovat. Co se týče parametrů jednotlivých CP, napíšu některé základní, ale i ty je potřeba upravit podle síly družiny. Ralf pracuje jako sicco na 7. úrovni (hobit, síla 6/-2, odolnost 11/0, obratnost 21/+5, inteligence 14/+1, charisma 18/+3, 29 životů). Používá lehkou kuši 8/+1 (trvání 1 rok). Jeho služebník je kouzelníkem na 5. úrovni (člověk, síla 13/+1, odolnost 13/+1, obratnost 11/0, inteligence 19/+4, charisma 16/+2, 28 životů). Dále zde postavy narazí na dva trpasličí válečníky na pátých úrovních a dva lidské lupiče na šestých. Pro tyto CP bych doporučoval všechny vlastnosti nastavit, jako kdyby hodili čtyřky. Životy pro válečníky jako kdyby házeli samé šestky a pro lupiče samé čtyřky. Zjednoduší to situaci a především v tom PJ nebude mít takový zmatek.

Taktika

Je jasné, že Clodetti se bude o misi zajímat až po Cantoniově neúspěchu. Předpokládáme tedy, že Cantonioho banda ztros-



okno



dveře



kotala a podařilo se jí zabít jednoho z lupičů (to už jsem ovšem do výše uvedených čísel započítal). Ralf poté všechny své lidi vyléčil lektvary a kouzelník si své magy šetřil. Družina proto narazí na CP v plné síle.

Je velmi mnoho způsobů, jak dobrodruzi mohou splnit úkol. Popíšu ty nejvíce frekventované, ale i tak bude PJ muset částečně improvizovat. První tkví v tom, že postavy nechají CP naživu, ale zabijí Tasa. V tomhle případě se jeden z dobrodruhů musí dostat až do dřevníku a Tasa zneškodnit. Potom, co CP uvidí, že už nemají proč bojovat, nechají postavy ustoupit víceméně v poklidu.

K Tasovi se může přiblížit zkušený lupič a použít kurare. Lze zkusit i neviditelnost, ale PJ by neměl zapomenout na Ralfův čich. Trpaslíci mají navíc infravidění a to je v noci (nepočítám, že by se sem dobrodruzi vypravili ve dne) slušná výhoda. K Tasovi se může také proplížit nějaký kouzelníkův přítel, ale všechny CP mají příkaz zabít jakoukoliv kočku či havrana v domě.

Jednodušší možnost spočívá v přímém útoku. To by ovšem mohla odnést i některá z vlastních postav. Veškeré CP jsou totiž připraveny se velmi rychle seskupit a soustředit své útoky na nejslabšího dobrodruha. Nápady jako podpálit celý dům by sice bezpochyby zaznamenaly úspěch, ale pokud by půlka města lehla popelem, dobrodruhům by v Mahoganech šlo o holý život.

Taktičtější by tedy bylo například odvést pozornost náhlým útokem a pak své síly soustředit úplně odjinud. Možností je ale samozřejmě nepřehledné množství. Každopádně by Pán jeskyně měl každý kvalitní nápad po zásluze odměnit zkušeností.

STARÁ A HYSTERICKÁ BABKA

Tahle událost postavy potká pátý den ve službě u Clodettiho famiglie (nebo i Cantoniho, jak uvidíme později) v Naditém měšci. Jde o to, že Aldo se doslechl o postavách a hodlá je přetáhnout na svoji stranu. Jeho vychytralost jde ovšem až tak daleko, že babičce Voralové vnukne nápad (z její mysli to ale nejde nijak vyčíst) jít za dobrodruhy a apelovat na jejich dobrou vůli. Stará babička totiž v minulých dnech přišla o syna. Adin byl ovšem rváč, rád popíjel v nejrůznějších lokálech, a tak se nelze divit, že se zapletl do střetu famiglií. Nápad, že bude postupně vydírat obě famiglie (chtěl vyhrožovat vyrazením několika informací o totožnosti jistých mafianů), se mohl zrodit jen v notně podroušené mysli a stal se mu osudným. Nikdo ani neví (takových případů ve městě je...), jaký mafioso ho vlastně odpravil, ale stalo se to velmi bolestivým způsobem pro výstrahu ostatním.

Poklidně jíte u svého stolu, ale za vámi se náhle ozve křik: „Vrahové, vrahové!“ Postavy by měly zareagovat. Ochránka hostince se pokusí babičku vyvést, ale postavy se jistě budou zajímat, o co kráčí. „Zabili ste mi syna! To se vám ale vrátí! Copak já, na stará kolena, ale nezapomeňte na mě na smrtelný posteli. Budete se smažit v pekle!“

Babičku lze uklidnit, nabídnout jí čaj apod. Poté, co ji postavy ubezpečí, že s Adinem nemají nic společného, její hysterie se trochu zmenší. Přesto bude ovšem trvat na tom, že postavy pracují pro sprosté vrahy a jako takové se mohou cítit vinny za Adinovu smrt. Až dobrodruhům několikrát zdůrazní, jak špatní vlastně jsou, že nepomáhají městské stráži nastolit vládu zákona, konečně se sebere a odejde. Jestli postavy bude hřyzat svědomí natolik, že se rozhodnou přestoupit k



městské stráží, měl by s nimi PJ odehrát seznámení s Aldem a pak přejít rovnou k misi Hazardér u Městské stráže.

HAZARDÉR

Jedná se událost, které se zúčastní obě famiglie a odehraje se šestého dne.

Jak to bylo doopravdy?

V Chudinské čtvrti odjakživa panovala nevraživost mezi majiteli jednotlivých hazardních heren. Vyřizovat účty mezi sebou však za žádných podmínek nesměli. Jako soudce, policista a kat v jedné osobě zde fungovala famiglie. Cantoni a Clodetti si v této oblasti rozdělili vliv rovným dílem a kupodivu mezi nimi nevznikaly spory.

Majitelé dvou kasin si ovšem šli po krku už delší dobu. Roger a Tessik mezi sebou soupeřili, jak jen to šlo. Několikrát je musely obě famiglie napomínat a jednou jim dokonce zvýšily výpalné. Nic ale nezabíralo, obchodní spor přerůstal v oboustrannou nenávist.

Jednoho dne se Tessik dokonce potají vloupal do nenáviděného podniku a prohlédl si zde Rogerovo účetnictví. Velmi ho překvapilo, jak Roger šidí krále na daních a famiglie na výpalném. Roger však načapal svého soka při činu. Uvědomil si, že Tessik ho má prakticky v hrsti. Může ho vydírat, jak dlouho bude chtít. Roger se s tím však nedokázal smířit a na místě Tessika zabil. Jeho tělo pečlivě zakopal a smazal všechny stopy.

Důležitost mise

Během vendety občas majitelé hazardních heren ztráceli víru v moc famiglií. Cantoni a Clodetti tedy usilují o upevnění pozic. Ten, kdo první odhalí Tessikova vraha, dokáže, že je stále schopen řešit spory mezi majiteli heren, a vyslouží si tak všeobecnou úctu a uznání.

Průběh mise

Tessikova žena, jak je zvykem, oznámí manželovu smrt famigliím a městské stráží se o ničem nezminí. Můžeme uvažovat, že Cantoniho vyšetřovatelé odhalí pravdu po dvou dnech pátrání. Dobrodruzi mají tedy dva dny na to, aby případ vyřešili.

Postavy udělají nejlépe, když začnou důkladným výsledkem vdovy. *Postarší žena vám plačky vykládá, co se vlastně stalo: „Tessik se vracel každý den v osm domů. Já jsem na něj vždycky čekala, ale minule prostě nepřišel. Seděla jsem v kuchyni snad tři hodiny, než jsem se obrátila na vás.“* Vdova toho ovšem moc neví. Na otázku, zda měl manžel nějaké nepřátele, zmíní na prvním místě Rogera.

Postavy se mohou vypravit za Rogerem a zkusit ho vypovídat. Roger je ovšem ostřílený obchodník s kamennou tvář. *„Já že sem zabil Tessika? A co bych z toho podle vás měl? Uznávám, nikdy jsem toho chlápka neměl moc v lásce, ale tímhle bych si akorát přidělal problémy. A těch já mám beztak dost.“* V téhle chvíli u něj asi postavy mnoho nepořídí.

Hledáním náhodných svědků toho postavy také moc nezjistí. Tessikovu smrt nikdo neviděl a Roger drží jazyk za zuby. Jedině v městských hospodách se mohou postavy dozvědět, že přibližně od Tessikovy smrti Roger přestal pít (aby se v opilosti nepřiznal). To sice není důkaz, ale navede to postavy na stopu.

V Tessikově kasinu nebo proklepnutím blízkých přátel zavražděného mohou postavy zjistit, že Tessik měl milenkou – Natalii. Natalie vraždu nese poměrně těžce, a tak bude s postavami spolupracovat. Svěří se jim, že když u ní byl Tessik naposledy, stěžoval si na Rogera. Přemýšlel dokonce o tom, že vnikne do Rogerova kasina a pokusí se najít nějaké materiály, které by ho kompromitovaly. Také Natalii dal prsten, stejný jako sám nosil (na požádání jim ho Natalie popíše).

A zde máme vyřešení příběhu. Stačí, když si dobrodruzi od famiglie zajistí povolení na prohledání Rogerova kasina. Bystří hráči jistě začnou od místnosti, kde Roger skladuje důležité dokumenty. Na podlaze najdou zapadlý prsten, který Tessik ztratil při rvačce s Rogerem. Pak už postavy budou mít dostatečný důkaz, aby vyníka usvědčily.

KAPITÁN STRÁŽÍ

Před posledním úkolem postavy ještě sedmého dne navštíví kapitán městské stráže Orest (viz CP). *„Á, vy jste ti dobrodruzi, které hledám. Víte, že jsem vaše činy v minulosti velmi obdivoval? Tedy až do té doby, než jste se přidali k mafii.“* Orest je upřímný a inteligentní muž. Má rád svou práci a vždy ji vykonává se ctí. Famiglie však pokládá za zločin, který nemá obdoby.

„Nevěřím, že jste tak špatní a netrápí vás svědomí. Nabízím vám pomoc, můžete se ke mě připojit a společně zatneme všem těm padouchům tipec.“ Orest se postavy bude snažit přesvědčit pádnými argumenty zdůrazňujícími zkaženost mafie. Nebude na ně nijak naléhat, to je pod jeho úroveň. Předloží jim situaci tak, jak jí vidí svými očima. Bude jim vyprávět o bídě prostitutek, o lidech, kteří propadli hazardním hrám a alkoholu, a vůbec jim všechny zločinné aktivity famiglií vylíčí v tom nejhorším světle. Pokud je přesvědčí, odehraje PJ s postavami seznámení s Aldem a pak přejde k misi Poslední bitva u Městské stráže.

POSLEDNÍ BITVA


Jak to bylo doopravdy?

Cantoni a Clodetti se na post kmotrů mafie dostali jen díky svým schopnostem. Proto si také uvědomují, že vendeta škodí obchodu a jejich famiglie se válčením vyčerpávají. Rozhodli se proto, že válka musí být ukončena co nejdříve.

Theodor II. se i s Cantonim a Clodettim sejdou na mírové schůzce. Každý si tam může vzít čtyři osobní strážce (PJ může tento počet upravit podle počtu postav v družině). Setkání se samozřejmě odehraje beze zbraní. Proti magii navíc bude mocnáře chránit démon odsávač magenergie (ze sféry Móbael).

Jak už to tak bývá, jednotlivé strany se snaží se vzájemně podrazit a vytěžit ze setkání co nejvíc. Z toho plyne, že každý dobrodruh si bude moci prostřednictvím svého agenta na místě setkání ukrýt jednu ze svých zbraní (zbroj ani jiné magické předměty jako třeba prsten s třiceti magy se dovnitř ovšem nijak propašovat nedají). Lidé, kteří byli pověřeni kontrolou dodržování pravidel, se totiž nechali podplatit všemi třemi stranami a již vesele počítají lehce nabyté zlaťáky.

Stejně jako ve hře působí negativní elementy, občas přijde nějaké to *deus ex machina*. Fedor, královský theurg (kudůk, dvacátá druhá úroveň) se celý svůj život zabýval pouze alchymíí. Když jeho vrstevníci běhali za děvčaty, on bádával v zaprášených grimoárech. Kromě jeho nadšení pro tuto vědu se u něj projevil i slušný talent. Vydělal obrovské množství



peněz a stal se velmi slavným. Nikdy se však nezajímal o politiku, světské záležitosti mu byly cizí.

Až do této chvíle. Fedor vycítil, že v jeho blízkosti se děje něco velmi zlého. Nevěděl, jak si počínat v této situaci, a proto svou volbu přenesl na jiné. Ať už dobrodruzi stojí na jakékoliv straně, Fedor je před schůzkou navštíví a poví jim o svém plánu. Jako výrobce démona, který znemožňuje na místě setkání sesílat kouzla, může démona z předmětu propustit. On, díky své pověstné nestrannosti, byl navíc zvolen jako zahajovatel schůzky. Jeho plán tedy nemá žádnou trhlinu.

Důležitost mise

Pokud zemře hlava některé z famiglií, její organizace se na čas zhroutí. Pokud zemře král, šlechtici se mezi sebou porvou o nástupnictví. To je obecně známý fakt. Ve válce gangů by ovšem byl jen krátké zaváhání mohlo být osudné. V této misi se de facto rozhodne, která z frakcí zvítězí.

Průběh mise

Setkání pohlavářů se odehrává v královském paláci. Místnost, ve které se schůzka koná, bude po celou její dobu oddělena od okolního světa. Nacházet se v ní budou pouze dobrodruzi, Clodetti, Cantoni, Theodor II., Fedor (tomu je ovšem zabíjení cizí a za žádných okolností se bitky nezúčastní) a osm tělesných strážců. Místnost je kruhová o poloměru deset sáhů s kruhovým stolem uprostřed (poloměr tři sáhy).

První část schůzky se bude odehrávat jednání o ukončení sporů mezi famigliemi a městskou stráží. Do tohoto jednání se mohou zapojit i dobrodruzi, ale jen se svolením svého pohlavára a jejich slovo zde nebude mít až takovou váhu, jakou by chtěli. Po dvou až tří směnách Fedor propustí démona a dá tak postavám znamení k útoku.

Předpokládejme, že žádná z postav (ať už cizích či vlastních) nemusí svou zbraň nijak složitě odmaskovávat a stačí jí k tomu dvě akce (nebo jedno kolo v základním souborovém systému). V této chvíli má značnou výhodu kouzelník z družiny, protože zbylé strany předpokládaly, že sesílat kouzla nebude v této místnosti možné.

Pro tuto bitvu vřele doporučuji hexový papír a cínové figurky (nebo alespoň figurky z Člověče, nezlob se). V jiném případě totiž ve hře vznikne dokonalý guláš. Přes veškeré spory mezi famigliemi se agenti napřed pokusí zabít krále, pak teprve budou bojovat mezi sebou. To samozřejmě neplatí pro postavy, ty se mohou chovat, jak chtějí.

V bitvě jde o tři klíčové CP – krále, Cantoniho a Clodettiho. Pokud z nich zbyde pouze jedna, osobní strážci ztratí chuť bojovat, složí zbraně a za přiměřenou odměnu budou přísahat věrnost vítězi. Postavy by si měly klást za cíl, aby tím jediným přeživším pohlavářem byl právě ten jejich. Cílem CP je úplně to samé, na postavy tedy zaútočí, jen pokud nebudou mít jinou možnost, jak dosáhnout svých úmyslů.

Osobní strážci

Clodetti (jestliže postavy hrají za jinou stranu) s sebou vezme dva trpasličí bojovníky a dva lidské lupiče. Cantoni pak dva šermíře barbary, také dva lidské lupiče. Theodor má k ruce dva chodce barbary a dva lidské šermíře.

PJ si může dát tu práci a všech osm CP si poctivě naházet, já bych to však nedoporučoval. Pro jednoduchost stačí, když předpokládáme, že každá CP hodila na všechny vlastnosti

4. Hody na počet životů se různí – zloději a hraničáři hodili samé 4 a válečníci 6. Všechny CP bych také nastavil na desátou úroveň. Tím si PJ situaci velmi zpřehlední a nebude hráče zdržovat neustálými výpočty.

ZÁVĚR

Ke každému závěru je přiřazena úspěšnost. Vyjadřuje, jak dobře si hráči počínali. Za každý úspěšně vyřešený úkol se postavám přičte +1 (kromě Poslední bitvy). Čím je celková úspěšnost vyšší, tím lépe (max. 7, min. 0).

Vítězství – úspěšnost 3

Vítězství postavy dosáhnou, pokud Clodetti přežije závěrečnou bitvu. V tom případě je jejich padrino bohatě odmění, nabídne jim další práci v jeho službách a udělí jim čestné posty caporegimů ve své famiglii. Aldo okamžitě převlékne kabát, omluví se za své špatné činy a veřejně prohlásí, že famiglie mu vždy byly sympatické.

Patová situace – úspěšnost 2

Zemrou všichni pohlaváři nebo přežije jen Cantoni. V každém případě z toho postavy vyvážnou poměrně lehce. Při dalším příchodu do Mahogan si asi budou muset dávat pozor, ale nic dalšího z toho pro ně neplyne. Aldo v takovém případě ztratí vliv a chvíli potrvá, než ho opět získá.

Prohra – úspěšnost 1

Přežije pouze Theodor II. V takovém případě dobrodruzi selhali a království po krátkém čase zcela ovládne Aldo. Ten může postavám diktovat podmínky a pokud je nepřijmou, zcela beztrestně na ně poslat nájemné vrahy.

VE SLUŽBÁCH CANTONIOHO FAMIGLIE


Po odmítnutí Antonia Rizziho mohou postavy bloumat městem a na rozích mnoha ulic zhlédnout vývěsky městské stráže, která hledá schopné dobrodruhy na boj proti mafii. Pokud si hráči přejí připojit se k mužům zákona, přejdi k oddílu Městská stráž.

Pokud je tato nabídka nezajímá, v nějaké hospodě (nebo kdekoliv jinde) je kontaktuje Vito Cornelli. Jeho chování a argumenty jsou posány v kapitole Cantoniho agent u Clodettiho famiglie. Zde se mohou postavy rozhodnout, zda vstoupí ke Cantonimu nebo nechají odejít i tohoto agenta a vyberou si úplně jinou stranu.

Jestliže vstoupí do Cantoniho famiglie, Vito je zavede do svého hlavního stanu. Platí zde totéž, co je napsáno u Clodettiho – postavy musejí být odzbrojené. Cantoniho hlavní stan se nachází v Jižní čtvrti.

Vypadá to, že Cantoni je poměrně vzdělaný muž nebo se alespoň tak tváří. V jeho hlavním stanu se nachází množství tapisérií, knihovna, a dokonce si tu Cantoni ubytoval několik mudrců.

Paulie Cantoni postavy přijme, představí se jim a začne je seznamovat s okolnostmi. „Naším krátkodobým cílem je ubránit se Clodettimu. Teprve pak můžeme přejít k našemu dlouhodobému cíli, uzavřít mír. Také bych rád zjistil, proč Tessio zabil Clodettiho dceru, ale vzhledem k tomu, že Tessio je mrtvý, nejspíše to není v našich silách.“ Paulie postavám vysvětlí, že famiglie organizuje zločin, a tak chrání poctivé měšťany. Městská stráž jim totiž bezpečnost zajistit nedokáže. Famiglie také dává šanci chudým a potřebným v boji proti zlovlí království.



Cantoni zaplatí postavám ubytování U Naditého měšce. Odměna za vykonanou práci bude stejná jako u Clodettiho famiglie (500–1000 zl za úkol).

VÝPALNÉ

Této mise se druhého dne zúčastní Cantoniovci a městská stráž.

Jak to bylo doopravdy?

Oliver svou živnost, padělání dokladů, provozoval vždy naprosto v souladu s pravidly famiglie. Včas odváděl všechny poplatky, a proto se cítil velmi rozhořčen, když ho začali vydírat dva cizí muži, Bruno s Alanem. Za mlčení o jeho nezákonné činnosti po něm požadovali slušnou sumu. Oliver odmítl platit a opáčil, že půjde vše nahlásit famiglii. Bruno s Alanem se zalekli, a to právem. Kdyby se Cantonimu dostali do rukou, nevyvázli by živí. Ocitli se v zoufalé situaci, kterou mohli vyřešit pouze jediným způsobem. Oliver skončil s šipkou v zádech.

K tomuto případu se kromě famiglie dostala i městská stráž. Aldo předstírá, že i on dokáže ochránit chudé, ale Oliverovu ženu váže zákon mlčení – omerta. Aldova pozice je tedy o něco těžší.

Důležitost mise

Cantoni se při vybírání výpalného málokdy uchyluje k násilí. Tvrdí, že v zájmu každého obchodníka v Mahoganech je zaplatit famiglii pravidelnou částku. Nezaplatíš? Nevadí, ale nestěžuj si, až tě přepadnou banditi nebo jiné pochybné existence. Zbývá tě a tvé děti budou odsouzeny k hladovění. Když zaplatíš, famiglie tě ochrání nebo alespoň posmrtně pomstí. A tvým dětem vyplatí slušnou rentu.

Průběh mise

Předpokládejme, že Aldovi vyšetřovatelé odhalí pravdu za jeden den. Do té doby postavy musejí úkol vyřešit. Mohou se vyptat Oliverovy ženy, ale moc se toho nedovědí. „*Oliver pracoval jako padělatel dokladů. Nikoho ale neošidil. Nevím, kdo by jeho smrtí něco získal.*“

Dobrodruzi by měli v první řadě prozkoumat místo činu a Oliverovu mrtvolu. Šipka z lehké kuše, kterou byl Oliver zastřelen, má na hrotu vyrytý křížek. Ne moc velký, ale postavy by si ho mohly všimnout. Od většiny obyvatel v tomto městě se snadno dozvědí, že křížek je značkou kováře Arkáda, který sídlí v Jižní čtvrti.

Arkád neprodává mnoho šipek, specializuje se spíše na meče a brnění. Proto postavám uvede pouze dva zákazníky, kteří si u něj šipky pravidelně kupují. Zná jejich adresy, aby jim mohl dodávat zboží až do domu. Prvním zákazníkem je vysloužilý voják, který trpí senilitou. Po krátkém rozhovoru postavy jistě poznají, že on vrahem rozhodně není. Druhým zákazníkem je Bruno. Napřed zkusí zapírat, ale stačí, aby na něj dobrodruzi trochu přitlačili, a přizná se naprosto ke všemu.

CLODETTIHO AGENT

Třetího dne postavy navštíví Clodettiho agent. Antonio Rizzi se je naposled pokusí přesvědčit. „*Když jste o mých slovech pochybovali, přinesl jsem si tentokrát konkrétní důkazy.*“ Antonio se na setkání opravdu připravil. V první řadě vyrukuje s tvr-

zeními o tom, jak království protěžuje zbohatlíky a obyčejný člověk radním nestojí ani za otření bot. Napřed jim poví o chudákovi Bořkovi. Ten byl prý nucen poslouchat urážky jednoho z obchodníků a když mu odpověděl stejným tónem, skončil ve věznici (ve skutečnosti na něj Bořek zaútočil s nožem v ruce, ale o tom se Rizzi nezmíní). Pak může přidat ještě několik podobně laděných historek, ale většina z nich bude značně přibarvená.

Antonio nezapomene ani na Cantonioho famiglii. Cantoni prý neplní závazky dané svým věřitelům. Vybírá peníze, ale neposkytuje slíbené služby. Poslední dobou se od něj kvůli jeho nespolehlivosti odvrátila spousta přívrženců. Což také není úplně pravda. Cantoni slíbil, že své závazky dodrží, ale teprve až skončí vendeta a on bude mít nějaké peníze nazbyt. Jestli Rizzi postavy přesvědčí, měl by s nimi PJ odehrát seznámení s Clodettim a pak přejít rovnou k misi Svědek u Clodettiho famiglie.

SVĚDEK

Tato mise je kompletně celá popsána u Clodettiho famiglie. S jediným rozdílem – barabiznu bude bránit jeden lupič navíc.

ZBYLÉ MISE

Všechny zbylé mise jsou také popsány u Clodettiho famiglie (jedná se o Starou a hysterickou babku, Hazardéra, Kapitána stráží a Poslední bitvu). Postavy je odehrají stejným způsobem, pouze „z druhé strany“.

ZÁVĚR

Možné výsledky Poslední bitvy se liší od Cantonioho famiglie. Úspěšnost je nutno upravit způsobem popsáním výše.

Vítězství – úspěšnost 4

Z pohlavářů přežije pouze Cantoni. Dobrodruhům se v tom případě dostane bohaté odměny a nejrůznějších poct. Aldo ztratí veškerou moc a v Mahoganech mu už pšenka nepokvete. Tato varianta pro dobrodruhy v podstatě znamená ten nejlepší možný výsledek.

Patová situace – úspěšnost 3

Přežije Clodetti nebo zemřou úplně všichni pohlaváři. Postavy už nikdy nesmí do Mahogan zavítat, protože odmítly mocného Vincenza Clodettiho. Aldo postupně konvertuje a v jeho vlivu za pár desítek let uvážnou hlavní členové famiglie. Do té doby se toho ovšem ještě může mnoho stát.

Prohra – úspěšnost 2

Bitvu přežije pouze Theodor II. Famiglie ztratí moc, postavy mohou být vypovězeny z města nebo postaveny mimo zákon. To záleží na tom, jestli se rozhodnou spolupracovat s Aldem. První rádce se totiž dostane do všech nejvyšších funkcí a nejspíše fakticky ovládne království.

MĚSTSKÁ STRÁŽ

K této kapitole se dobrodruzi mohou dostat díky městské vyhlášce nebo pokud je přesvědčí Orest. Sídlo kapitána se nachází v paláci v centru města. Postavy se zde setkají s Aldem (viz CP). *Strážnice je narozdíl od zbytku paláce vybavena poměrně stroze. Kromě stolu s rozehranou partií vrcháčků zde můžete vidět*

jen skříň, pár židlí a v rohu místnosti přetékající hromadu dokumentů. „Samý papírování,“ postěžuje si Orest. „Já bych to spálil, ale Aldo je proti.“

První radní vejde po chvilce, představí se dobrodruhům, potřeše si s nimi pravicí a seznámí je se situací. „V první řadě musíme zamezit dalšímu masakru. Vy asi nevíte o tom, že jistý Giacinto Gessi zavraždil jednoho z radních i s celou jeho rodinou? Nejspíše omylem, tihle mafíáni napřed udeří a pak až se ptají.“ Aldovy argumenty mohou postavám přijít poměrně logické, ale Aldo vším sleduje jen vlastní, podlé zájmy. Ubytování jim zajistí jak jinak než U Naditého měšce, odměna za práci může být o něco vyšší než u famiglií (Aldo by o postavy nerad přišel).

VÝPALNÉ A CANTONIHO AGENT

Mise Výpalné je popsána u Cantoniho famiglie. Hráči ji vyřeší stejným způsobem (ohledání Oliverovy mrtvoly). Pouze Oliverova žena s postavami odmítne spolupracovat a vznikne tak zajímavý rozhovor typu: „Proč zabili tvého muže?“ Vdova se zamyslí a odpoví: „Asi ho neměli rádi, jak to mám vědět?“

Cantonio agent se byde chovat tak, jak je to popsáno u Clodettiho famiglie.

SVĚDEK

Popis domu apod. se nachází u Clodettiho famiglie.

Průběh mise

Úkolem postav je zajistit, aby Taso přežil. Městská stráž v tomto případě stojí proti oběma famigliím, které ovšem nebudou spolupracovat. Cantoni podnikne svou akci okolo jedenácté večer a cca. ve tři hodiny ráno se postavy budou muset vypořádat s Clodettiho zabijáky.

Cantoni vyšle svého elfího lupiče Liase (11. úroveň, síla 10/0, obratnost 19/+4, odolnost 8/-1, inteligence 15/+2, charisma 16/+2, 34 životů, vybavení: elfí boty, pišťalka, široký meč 7/0 a kurare z PPZ), který bude pod vlivem kouzel *neviditelnost*, *nevycíitelnost* a *nevyslyšitelnost*. Liasova taktika spočívá v tajném proniknutí až k Tasovi a využití probodnutí ze zálohy a kurare (to by na Tasa mělo stačit). Může se mu to podařit a nemusí. Postavy mu v tom mohou zabránit například nastroženým lankem, jakoukoliv pastí nebo úplně jinak (záleží na nich, jak se na tento úkol připraví, pokud budou jen čekat v domě, úspěch se rozhodně nedostaví).

Jestliže se postavám podaří Liasovi zabránit, aby Tasa zabil, Clodetti na ně pošle bandu zabijáků v čele s pyroforem na šesté úrovni. Oddíl čítá čtyři barbary šermíře na sedmé úrovni (všechny hody na vlastnost se počítají jako 4 a na životy 6). To sice není mnoho, ale pyrofor může postavám pořádně zatopit. Předem si totiž vyrobil zásobu rachejtli 1. úrovně a ohnivých hlín (PJ nechť si sám určí, jak velkou, ale pozor na megalománii). Barbaři mají v plánu napřed do oken barabizny odpálit všechny rachejtle (pokud postavy nezačnou vyvádět kdovíjaké vylomeniny, tak by to nemuselo mít větší efekt) a pak ihned podniknout přímý útok s pomocí ohnivých hlín. Záleží na hráčích, zda se rozhodnou v domě ukrýt a počkat, až barbarům dojde střelivo, nebo okamžitě vyrazit do protiútoků.

CLODETTIHO AGENT

Tuto scénku nalezne PJ u Cantoniho famiglie. Pokud postavy nabídku přijmou, přejděte k misi Hazardér u Clodettiho famiglie.

UKRADENÝ CHLEBA

Jak to bylo doopravdy?

Serafin měl v životě smůlu podobně jako Taso. Když už se ukazovalo, že se vše obrátí k lepšímu, a Serafinovi se narodily dvě zdravé děti, přišly zlé časy. Serafin nikdy nekradl a vždy jednal naprosto čestně a upřímně, ale doba ho donutila přehodnotit názory. S tichým souhlasem famiglií se stal menším zlodějíčkem. Ve dne pracoval za mizivý plat a v noci vyrážel vydělat si na svou obživu. Jednou se však z nedbalosti pokusil okrást bohatého obchodníka. Byl přistižen při činu a hrozí mu přísný trest.

Důležitost mise

Tento případ je snad „mediálně nejsledovanějším“ v Mahoganech. Zatímco aristokracie stojí za tvrdým potíráním kriminality, chudina se Serafinem soucítí. Zejména proto, že Serafin kradl pouze jídlo, málokdy peníze. Dobrodruzi si tedy tímto případem mohou naklonit celé město, nebo si to také u všech rozházet.

Průběh mise

Aldo postavy pověří vynesemím spravedlivého rozsudku nad Serafinem. Nejsnadnější řešení případu jsou nasnadě: Serafina uvěznit na neurčito nebo ho omilostnit. To bych ovšem nepovažoval za úspěšné vyřešení mise.

Být postavami, tak bych v první řadě obešel několik městských obchodníků. Všechny bych upozornil, že případ bude vyřešen k jejich spokojenosti. Také bych přidal několik lichotek, jako že lidé jejich postavení si přece nebudou špinit ruce s takovým chudákem. Dále není špatným nápadem obejít chudinskou čtvrt a uklidnit tamní obyvatele. Stačí prohodit něco o zazobaných skrblicích a špatné sociální politice království (dobře, to byl jen malý žertík). Tím dobrodruzi rozhodně nic nezkaží.

Myslím, že postavy tento úkol mohou vyřešit mnoha způsoby. Pokud přijdou s nějakým neotřelým řešením, nešetří zkušeností. Já bych navrhoval na oko Serafina uvěznit a vzápětí ho tajně osvobodit. Tento scénář mohou dobrodruzi probrat s Aldem a ten (aby si je naklonil) jim poskytne veškerou podporu. V noci odvolá část stráží, dodá postavám pláněk věznice... Zkrátka se z osvobozovací akce stane procházka růžovým sadem.

CANTONI PODRUHÉ

Před Poslední bitvou se postavy ještě setkají s Vito Cornellim. Vito je navštíví na nějakém místě, kde by jejich rozhovor nemohl nikdo odposlouchávat, např. v pokoji U Naditého měšce nebo opuštěné uličce. „Vím, že už vás asi obtěžuji, ale myslím, že mám zprávy, které byste si přáli znát. Není to ještě úplně jisté, ale za smrti Cantonioho dcery stojí samotný Theodor II. Nejspíše chtěl vyprovokovat válku famiglií a teď se nám směje.“

Cornelli samozřejmě nemá (a nikdy ani mít nebude) ty pravé informace. Aldo většinu svých rozhodnutí prováděl přes krále, a tak je mimo podezření. Vito si sice připouští, že v paláci vzniklo organizované spiknutí, ale nemá o něm žádné zprávy. Jeho historka zní sice neuvěřitelně, ale postavy se již nic určitějšího nedozví. Jestli se rozhodnou změnit své chleboďárce, seznam je s Cantonim a odehraj s nimi Poslední bitvu.

POSLEDNÍ BITVA

Tato mise je popsána u Clodettiho famiglie.

ZÁVĚR

Vítězství – úspěšnost 2 (nutno upravit – viz výše)

Nastane v případě, že přežije pouze Theodor II. Poté se dobrodruzi rázem octnou v zajímavé situaci. Pomohli totiž Aldovi k moci a ještě jim chvilku potrvá, než si to uvědomí. Z toho plyne, že zde máš námět na celé tažení.

Patová situace – úspěšnost 1

Zemřou naprosto všichni pohlaváři. Toto je velmi nepravděpodobná situace. Pokud však nastane, v Mahoganech propukne chaos. Nějaký čas potrvá, než město získá nového krále a nové padriny. Aldo se samozřejmě bude snažit ze situace vytěžit co nejvíc a pokusí se k tomu využít i postavy.

Prohra – úspěšnost 0

Přežije buď Cantoni nebo Clodetti. Dobrodruzi se dostanou do paradoxní situace – přestože prohráli, město má poměrně zárnou budoucnost. Je ovšem jedno, který z padrinů bitvu přežije, postavy stejně čeká nemilosrdné vyhoštění. Famiglie na zrádce nezapomíná...

POPIS MĚSTA

Pátrat na vlastní pěst mohou dobrodruzi vždy mezi přesvědčováním jednotlivými agenty a vlastní misí. Postavy by si neměly začít myslet, že se mohou po městě jen tak proměňovat. V ulicích zuří vendeta, a tak hrozí nebezpečí, že je

např. ze střech začne ostřelovat parta banditů. Na místě je tedy opatrnost.

Famiglie měly odjakživa rozdělený vliv v jednotlivých čtvrtích. Clodetti si vzal na starosti prostituci a část hazardních heren. Cantoni si pak ke kasinům přibral zbylou nelegální činnost jako padělání, úplatky apod.

Co se obyvatelstva týče, přehledně by se dalo shrnout asi takto: 50 % lidé, 15 % trpaslíci, 10 % barbari, 10 % elfové, 5 % hobiti, 5 % krollové a 5 % kudůci. Rozloha čítá asi pět mil čtverečních, celkový počet obyvatel je něco přes 22 000. Armádu bych odhadl na 900 mužů, ale její stav se vždy dramaticky zvýší, pokud se království dostane do konfliktu s cizí zemí.

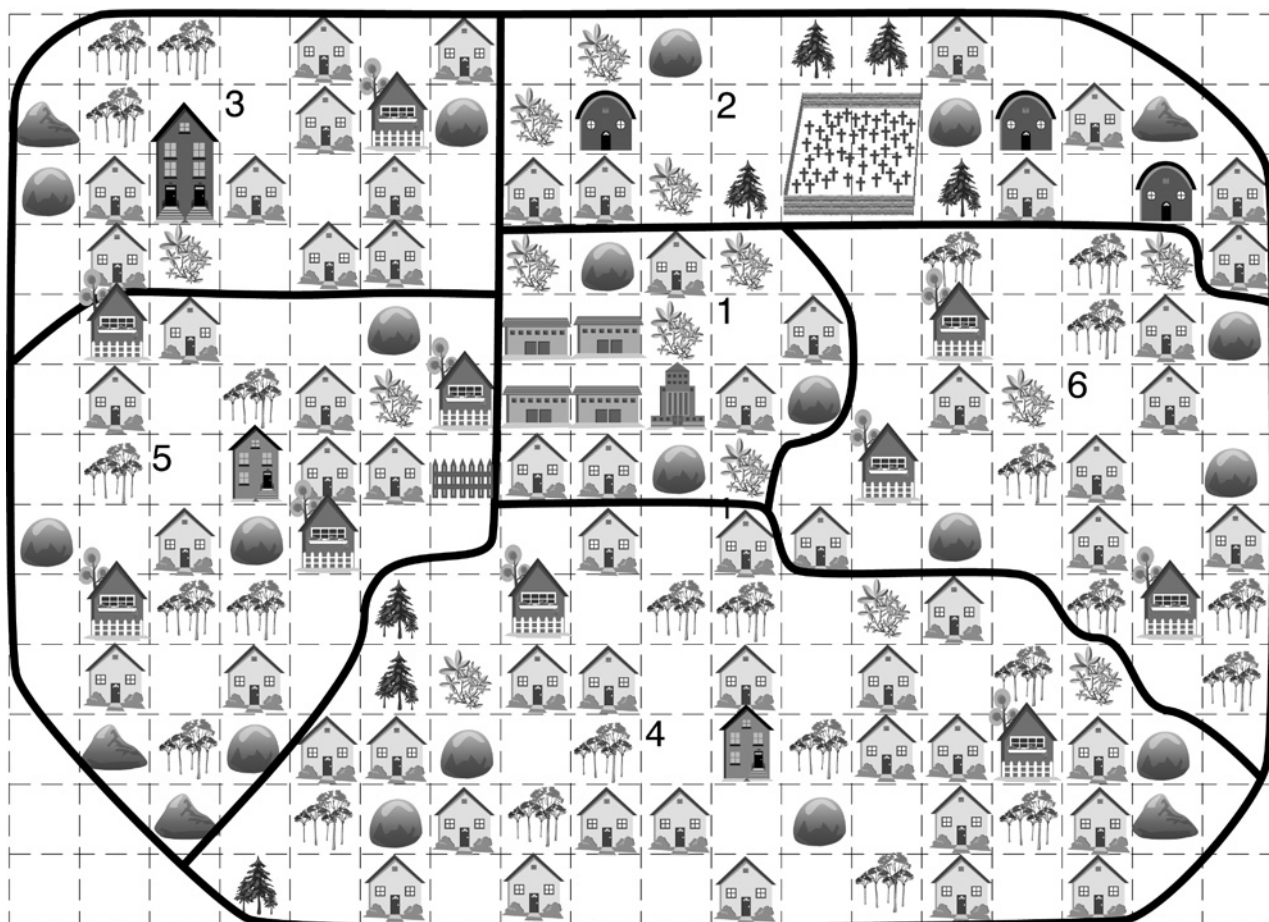
Theodor II. je teoreticky absolutním vládcem království. Prakticky však ještě musí brát v potaz městskou radu a aristokracii. Aristokracii tvoří šlechtici z celého království, hlavní slovo mají ale knížata, hrabata a vévodové. Městská rada funguje na základě finanční oligarchie (to znamená, že její členové jsou voleni bohatými obchodníky).


Mapka města je jen orientační a můžeš si ji přizpůsobit podle potřeby, podstatně, je pouze rozdělení na čtvrti.

1) Palácová čtvrť

Palácová čtvrť se stala centrem politického dění. Všichni měšťané, kteří chtějí v politice něco znamenat, si zde koupili dům. Díky tomu v této čtvrti nemůžete narazit na žebráky a i průměrně bohatých obyvatel je tu poskrovnu.

Palác – sídlí zde městská stráž a zasedá městská rada. Kromě toho v jižním křídle bydlí královská rodina. Z toho plyne, že když mafie potřebuje uplatit někoho vlivného, stačí sem zajít a zacinkat měšcem.





Kasárna – jestli existuje v Mahoganech místo, kam by dobrodruzi ve službách famiglie neměli vstoupit, pak jsou to kasárna. V obrovském komplexu probíhá výcvik prakticky celé armády království. Ke kasárnám samozřejmě patří také zbrojnice, ve které je dokonce uskladněno i několik obřích trebuchetů.

2) Chrámová čtvrť

V této části města sídlí pouze kněží, popř. mniši. Nalézá se zde duchovní centrum, zastoupeni jsou tu všichni hlavní bohové království – Thorgal, Maya a Lothar. Za obvyklou cenu se v kterémkoliv chrámu dá sehnat svěcená voda nebo svaté relikvie.

Thorgalův chrám – Thorgal je bohem většiny dobrodruhů, především válečníků. Od svých uctíváčů nevyžaduje pravidelné modlitby ani jiné zvyky, tak jak to dobrodruhům vyhovuje. Thorgal je tedy velice praktický bůh, jeho jméno bývá často zvíváno před válečnými výpravami.

Chrám Mayi – Maya se stala patronkou hraničářů, hlavně druidů a vůbec všech bytostí, které žijí v sepětí s přírodou. Její chrám není proto tak rozlehlý jako zbylé dva, většina kněží se ve městě dlouho nezdrží. Uctíváči Mayi praktikují jednu modlitbu denně a jejich povinností je především dbát o vše živé.

Chrám Lothara – v Lothara věří velká škála obyvatel, jeho doménou jsou hlavně peníze. Uctívají ho především obchodníci, podomní prodavači a zloději. Tento bůh však trvá na několika modlitbách denně a mnoha dalších zvycích. Například každý uctíváč musí mít alespoň povšechnou znalost o historii tohoto náboženství. Jeho kněží jsou velice radikální a při střetu s uctíváči Thorgala či Mayi občas dokonce sahají po zbraní.

Hřbitov – jednotlivé církve se dohodly (od Lotharových kněží to byl nadlidský výkon), že své mrtvé budou pohřbívat na společném hřbitově. Ten je přesto rozdělen na tři části, aby nevznikaly zbytečné spory.

3) Univerzitní čtvrť

Většina měšťanů, kteří umí číst a psát, žije právě zde. Pokud by se dobrodruzi chtěli dozvědět něco o historii nebo i současnosti města, mohou navštívit tuto čtvrť. Vždy se zde najde nějaký učenec, který se s nimi ochotně podělí o své znalosti.

Univerzita – obsahuje čtyři fakulty: artistickou, lékařskou, právnickou a teologickou. Kromě vyššího vzdělání poskytuje univerzita také příležitost vystudovat sedm svobodných umění (čtení, psaní, rétorika, dialektika, počty, hudba a výtvarná umění). Ještě stojí za zmínku, že strážní se na půdu univerzity bojí vstoupit, protože studenti si své spory neváhají vyřizovat s mečem v ruce.

Knihovna – ty nejobsáhlejší bestiáře naleznou dobrodruzi právě zde (veškeré údaje jsou bez záruky...). Místní svazky si ovšem nemůže prohlédnout jen tak někdo. Mimoto, že hodi na pobytu stojí jeden zlatý, musí návštěvník nejprve věnovat knihovně jednu dostatečně hodnotnou (to posoudí PJ) knihu.

4) Jižní čtvrť

Tato část města je tou nejrozsáhlejší, zejména proto, že v ní žijí prostí lidé. Díky tomu zde také dobrodruzi mohou nasbírat velké množství drbů. Například jim může štangast U Rezatý dýky vyprávět, jak je Aldo poslední dobou oblíbený.

Nebo třeba, že král neustále zvedá daně. V této čtvrti má také své sídlo Cantonioho famiglie.

U Rezatý dýky – hostinec, ve kterém se ubytuje většina dobrodruhů, kteří projíždějí městem. Pivo je dobré, jídlo levné a výživné. Když nějaký obchodník potřebuje najmout ochranku, vždy se zde najde někdo, kdo se za patřičný peníz úkolu zhostí.

Kovář Arkád – postavy si u něj mohou nakoupit jakékoliv zbraně a zbroje za obvyklou cenu. Díky svému trpasličímu původu Arkád vyrábí výzbroj prvotřídní kvality.

Náměstí Sedmi světél – pokud král potřebuje něco sdělit svým poddaným, udělá to právě zde. Dobrodruzi tu také mohou být svědky exemplárního potrestání několika zlodějíčků. Hojně se užívá pranýřování, někdy dokonce i bičování.

5) Obchodní čtvrť

Jestli se něco nedá koupit v Obchodní čtvrti, pak už nikde. V této části města převládají prodavači, živnostníci a podomní obchodníci. Dobrodruzi si zde mohou pořídit prakticky úplně všechno, mají-li ale plné měšce.

Pyrofor Antimon – když dobrodruh přijde do Mahogan, první jeho kroky by měly vést do Antimonova krámku. Nikdo sice neví, proč je na vývěsním štítě napsáno Sb, ale místní rachejtle jsou pověstné svou kvalitou. Je zde k mání spousta kouzelných předmětů z pravidel a pokud něco Antimon nemá, na objednávku to ochotně vyrobí.

Vetešník Elmer – Elmer zná město lépe než kdokoliv jiný. Prolezl už kdejakou stoku a vše užitečné prodává ve svém krámku. Věci jako vlčí mor jsou pro Elmera běžností. Na požádání je schopen sehnat třeba i veverčí sádlo proti spektřím.

U Naditého měšce – úspěšný lokál vede neúspěšný theurg Rubín Vyvolávač. Místní specialitky se vám doslova rozplynou na jazyku a pivo je jako křen. Ale běda vám, pokud si od Rubína necháte vnutit jeden z jeho „zaručeně fungujících“ kouzelných předmětů. Poslední, kdo zkusil jeho úžasný me-gacloumák, dostává pravidelně epileptické záchvaty.

Platněš Teobald – mezi Teobaldem a Arkádem zuří profesní rivalita, a tak má Teobald všechny zbraně a zbroje o 15 % levnější. Na druhou stranu se nemůže Arkádovi rovnat a jeho výzbroj má sklony se v kritickém okamžiku projevat jako poruchová.


Tržnice – projít Mahoganskou tržnicí a nic si nekoupit vyžaduje notnou dávku sebeovládání. Trhovci nabízejí všemožné tretky, vše samozřejmě s přinejmenším 70% slevou. Nakupující se bohužel často stávají obětmi kapsářů.

6) Chudinská čtvrť

V této čtvrti bují chudoba a zločin. Kromě několika ghatt a slumů, ve kterých lidé trpou bídou s nouzí, tu dobrodruzi mohou narazit na lehké děvy, kohoutí zápasy a v horším případě i na „ostré hochy“. Clodetti si svoje sídlo zřídil přímo u zdroje vsí neřesti, aby neztrácel kontakt s podsvětím.

Nevěstinec Smyšlná vášeň – v tomto veřejném domě je obsluhována rozličná klientela včetně majetných obchodníků a zkrachovalých existencí. Bordelmamá Cecilka vede svůj podnik pevnou rukou a protože pravidelně Clodettimu odvádí výpalné, nikdo si nedovolí bít její děvčata.

Kasino Šťastný vrh – pokud někdo touží rychle utratit velké peníze, zde to není problém. Hraje se tu ruleta, vrchácby a



pověstný krivák. Jestli si lupič z družiny myslí, že je s nožem nejlepší ve městě, může to dokázat a ještě si přivydělat.

U Prasklého korbele – pivo, které tu čepují, obsahuje několik blíže nespecifikovatelných částí, které ho dělají obzvláště odporným. Jídlo není o nic lepší, pokud totiž hospodskému dojde maso, místo hovězího servíruje krysí. Po páté dávce jeho moku to však už nikdo zaručeně nepozná.

DŮLEŽITÉ CP

Aldo

člověk, mág, 29. úroveň

Muž ve středních letech s krátce střiženými, slámovými vlasy. Když Aldo mluví, jeho hlas zní klidně a přesvědčivě. Aldo má ve zvyku rozdávat úsměvy na všechny strany, nikdy na sobě nedává znát své emoce. Prostě pravý politik.

První rádce je iluminátem se vším, co k tomu patří. Aldo se nikdy neuchyloval k hrubé síle, primitivní kouzla jako *modré blesky* mu připadají příliš barbarská. On sám za celý svůj život nikoho nezabil. Nikdy nepochopil, proč by to měl vlastně udělat. Každá myslící bytost pro něj představuje potenciál, který je třeba zlomit a využít. Pokud existují nějaké hranice lidských možností, pak on jich bezpochyby dosáhl. Alespoň, co se týče vypočítavosti, chladnokrevnosti a cílevědomosti.

Neměl bys dovolit, aby dobrodruzi odhalili jeho pravou totožnost. S tím je lépe počkat alespoň na 16. úroveň. Pokud by začali pátrat po pravdě, nechť si myslí, že za vším stojí Theodor II.

Theodor II.

člověk, šermíř, 13. úroveň

Králi za posledních pár měsíců přibylo ve tváři slušné množství vrásek. Theodor už na svém trůně nesedí hrdě jako dřívě. Začíná se čím dál více hrbit, pod očima se mu rýsují kruhy od nevyspaní. Události poslední doby na něj očividně mají velký dopad.

Theodor kdysi býval statečným vojevůdcem a rázným panovníkem. Nikdy se ničím příliš nezdržoval, málokdo dokázal zchládit jeho horkou hlavu. Tedy až do té doby, než se do jeho služeb přihlásil Aldo. V té chvíli si všichni poddaní oddechli, že si král konečně dá od někoho poradit a nedělá tolik ukvapených rozhodnutí. Vše došlo až tak daleko, že v dnešní době se Theodor II. nachází na stupni sluha (viz mágova schopnost *ovládnutí z PPE*). Ačkoliv se jeho mysl snaží vymanit z cizího vlivu, Aldo je na něj příliš mocný.

Orest

půlelf, šermíř, 17. úroveň

Osmahlý muž s lehce špičatými ušima. Jeho rysy trochu připomínají elfy, ale Orestovi chybí typická zženštilost lesního lidu. Jeho železné pěsti a pletence svalů už dokázaly nespočet padouchů naučit, že zákon se má respektovat.

Orest vyrůstal v chudinské čtvrti. Stejně jako jeho vrstevníci byl často ponižován místními bandami. To na něm zanechalo nesmazatelné stopy. Orest se dobrovolně přihlásil do městské stráže a díky své zarputilosti to dotáhl až na kapitána. Přísahal, že už nikdo nezažije to, co musel on, a už několik let neúprosně jde za svým cílem. Jeho zběsilost je pověstná a i ti nejotrlejší bandité před ním mají respekt.

Orest je natolik zásadový, že ho Aldo doposud nezlomil. Kapitán městské stráže ovšem není zrovna funkce, ze které

by se daly diktovat podmínky. Orest pokládá politiku za veskrze špinavou záležitost prolezlou úplatky a intrikami. Krále nemá příliš v lásce a Alda jakbysmet. Jeho zásady mu však nedovolují nebyt loajální vůči nadřízeným.

Vincenzo Clodetti

člověk, sicco, 18. úroveň

Clodetti o svůj zevnějšek příliš nedbá, ale přesto za každých okolností vypadá elegantně. Patří mezi ten typ lidí, kteří i při vraždění svého nejlepšího přítele mají styl. Nedává dojem řadového kriminálního, ze zásady mluví pouze spisovně.

Clodetti patří do velké famiglie, která byla nucena přesunout své sídlo do Mahogan. Jeho začátky se rozhodně nedají nazvat lehkými, ale Vincenzo se dokázal propracovat. Všechny své protivníky vždy přesvědčil, že je pro ně lepší se mu nestavit do cesty. Postupem času se kolem něj vytvořila skupina podobně smýšlejících lidí a Clodetti položil základy své organizace. V dnešní době již famiglie funguje téměř bezchybně.

Clodetti je velmi charismatickým a klidným vůdcem. V názorových konfliktech nemá ve zvyku zvyšovat hlas, většího neřekne více než: „Na tomto se bohužel neshodneme,“ a ukončí rozmluvu. Jeho oponenta pak po pár dnech naleznou s prořízlým hrdlem v nějaké škarpě.

Giacinto Gessi

barbar, lupič, 16. úroveň

Gessiho oči jsou podlité krví, málokdo neuhne před jeho pronikavým pohledem. Gessi vyvolává v běžných lidech panickou hrůzu a dokáže zastrašit i otrlé dobrodruhy. Nebere si servítky a ze svých zbraní se ani neobtěžuje otřít krev.

Každý soudný člověk by o Gessim prohlásil, že je šílený. Přesto to není tak úplně pravda. Giacintova povaha už dávno přesáhla hranice šílenství a teď se pohybuje někde mezi závratnou nepřičetností a bezuzdnými sadistickými sklony. Nikdo neví, jakým způsobem se Clodettimu podařilo ho zkrotit a donutit ho řádně vykonávat funkci caporegima ve své famiglii.

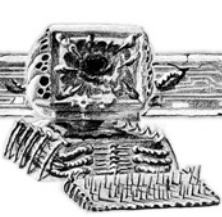
Gessiho činy prosluly svou brutalitou. Clodettimu to vyhovuje, málokterého muže se městská stráž bojí jako Giacinta. Nikdo totiž netouží po dlouhé a bolestivé smrti. O Gessim se povídá, že ztratil pud sebezáchovy. Často neobyčejně riskuje a jeho necitlivost k vlastním zraněním je až neuvěřitelná. Gessimu nezáleží na tom, zda zemře dnes či zítra. Ale do té doby ještě na onen svět pošle nespočet svých protivníků.

Paulie Cantoni

člověk, sicco, 19. úroveň

Paulie se obléká s puntičkářskou precizností. Nosí pouze perfektně padnoucí obleky, na jeho šatech nikdy není ani skvrnka krve. Z obličejů mu vyzáruje neobvyklá jistota, Paulie je očividně zvyklý dosáhnout všeho, co si umane.

Ač by se to někomu mohlo zdát divné, Paulie se ve městě snaží nastolit řád a pořádek. Má velké množství ušlechtilých ideálů a hledá cestu, jak je prosadit. Mimoto během studií dosáhl velmi kvalitního vzdělání a ovládl několik jazyků. Když se ale pokoušel o politickou kariéru, došel k názoru, že průměrný člověk je omezený pitomec. Přesto se nevzdal své vize spravedlivého světa a začal praktikovat rčení „úcel světí prostředky“. Je pevně rozhodnutý, že lidé se k sobě budou chovat slušně, jen co jim někdo inteligentní (to znamená on) ukáže jak.



Megalomanské bitvy nejen pro šermíře

Karel Wolf

Když se řekne *Total War*, hezké řádce z nás se již několik let nevybaví totální chaos na válkou zmítané planetě, ale velmi kultivované a dobově věrné vedení boje v sérii skvělých realtimových strategií. Říká se sice, že dvojky většinou za moc nestojí, my se vám ale na následujících řádcích pokusíme dokázat opak.

MEDIEVAL II TOTAL WAR™

Primární otázkou je, proč se někdo, kdo je proslulý pečlivostí a celkovou kvalitou svých titulů uchyluje k něčemu zdánlivě tak mrzkému jako je kopírování fungujícího schématu. Odpověď se nabízí sama po prvních pár minutách hraní – dělá to proto, aby ho nyní celé dovedli k naprosté dokonalosti.

ZNOVU A LÉPE

Creative Assembly se zasloužili o zrod natolik hybridního žánru, že to nemá ve světě strategických her obdoby. Hry ze série *Total War* kombinují bitvy v reálném čase s prvky klasických tahových strategií a filosofií her typu diplomacie. Přes to všechno je ale to hlavní přece jenom válka. Rozkazujete svým (pro ostatní napůl legendárním) vojevůdcům a rozhodujete o osudech desítek až stovek bezejmenných mužů navlečených do vašich barev. A důvod? Rozšířit svoje území kam jen to půjde. Přestože poetika feudálního Japonska a velkolepost Říma měly v tomto směru svoje nepopíratelné klouzlo, hra se asi nejvíce blýskla právě ve středověkém kabátu. Bohužel se objevila s chybami a engine, který dobře fungoval dříve, začal najednou trochu zapáchat plesnivinou. Ale co se nestalo. Odpovědní vojákři byli nejprve podrobni důkladné tortuře a po vymožení slibu své chyby napravit jim bylo milostivě dovoleno v poklidném přítmí hladomorny vytvořit *Medieval 2*. Nedostatky zmizely, grafika je naprosto úchvatná. Herní fyzika by sice vědce z NASA asi neuspokojila, nicméně patří k nadprůměru.

VOJEVŮDCOVO SCHIZMA

Tak jako dříve i v posledním dílu série hrajete na hlavní strategické mapě šachovou partii patriotů, zatímco na bitevních polích celé Evropy svádíte malicherné šarvátky o kus pochybné prestiže nebo klíčového území, jež se však dá sotva najít na mapě. Kromě toho se nevyhnete ani roli ekonomy, neboť mapa je rozdělena na mnoho desítek malých území, na nichž



se nacházejí města a hrady, které nestačí pouze zkonfiskovat, ale musíte se o ně také starat. Váš konečný cíl je stejně skromný a oprávněný, jak už to tak u bohem požehnaných megalomanů královského původu bývá zvykem, vždyť co je tak špatného na světovládě? Vystává zde ovšem drobný problém, neboť se o totéž snaží asi dalších deset bohem stejně požehnaných nosičů koruny z těch nejvznešenějších rodin celé Evropy. Jediný způsob, jak z této šlamastiky vyváznout se zdravou kůží, je být vždy o krok před nimi. K tomu vám hra nabízí nepřebornou škálu prostředků, jako jsou obchody, diplomacie, rodinná spojenectví a v neposlední řadě též dostatečná vojenská přesila. Sympatickou změnou od předchozího dílu je fakt, že v druhém dílu Medievalu krom běžných starostí o prosperitu vlastní říše sledujete také osudy své vlastní rodové linie, staráte se o sňatkovou politiku a důstojně pochováváte padlé. Zkrátka snažíte se o to, aby váš rod svou prosperitou a prestiží ještě více upevnil vaši nezpochybnitelnou pozici budoucího světovládce.



JAK TO FUNGUJE V PRAXI

Je to celkem legrační představa, ale po mapě kromě vojenských jednotek nyní můžete pohybovat také princeznami, které pak mnohdy na nepřátelských územích vyhrávají jinak beznadějně bitvy v chladných postelích palácových ložnic. Dále zde naleznete obchodníky, kteří vám mohou pomoci dotovat válečné výdaje, diplomaty, kteří pomohou tam, kde se neosvědčil nátlak ani sňatkově-postelové služby, a špioňy či zabijáky na opravdu nečistou práci. Aby hra nebyla tak

snadno vypočitatelná, nebo snad pro větší věrohodnost do všeho pro jistotu zasahuje papež a když se zdá, že je vaše pozice moc jistá, tak proti vám v rámci snahy o udržení rovnováhy vyhlásí nějakou tu křížovou výpravu a vaše spojení pro jistotu exkomunikuje z církve.

Co se logistiky týče, důležitou novinkou je nové rozdělení sídel. Jak jsme již nastínili, na mapě naleznete krom měst (mají tři dobově autentické stupně vývoje) také hrady a další strategické objekty. Města vás budou během vašich výbojných choutek podporovat co se peněz a proviantu týče, zatímco hrady se postarají o výcvik armády a celkovou bezpečnost a kompaktnost říše. V tomto ohledu platí totiž celkem jednoduché rovnice: pokud v dobytém městě není přítomna armáda, vždy se najde dostatek rebelů na to, aby vyhlásili vzpouru, a pokud zde armádu máte, není to nikdy zadarmo.



TROCHA DĚJEPISU

Historicky spadá herní kampaň mezi roky 1080–1530, hrát je možné za Anglii, Francii, Svatou říši římskou a několik dalších evropských velmocí. Jako odměna za dokončení hlavní kampaň se vám odemknou po dohrání i další menší národy. Co však rozhodně nezapadá do kontextu doby raného ani vrcholného středověku, jsou hardwarové nároky titulu. Jako satisfakci však hra nabízí vizuální vjemy, které nemají daleko k válečným velkofilmům typu Johanky z Arku nebo Království nebeského.

TŘEŠNIČKA, BONBÓNEK, VĚNEČEK, RAKVIČKA...

Ale dost bylo opájení rohlíkem, každý přeci ví, že tím nejdůležitějším v této hře jsou megalomanské bitvy v reálném čase. Právě v nich hra doznala asi nejvíce na první pohled viditelných změn. Zpracování terénu je naprosto realistické, a to bez přehánění (listí se hýbe, domy lze ničit, stromy porážet). Stejně tak funguje fyzika i co se týče balistiky, lučištníci na vršku dostřelí dál a naopak dělá střelící do kopce se většinou trefí maximálně do země.

Realistické je i schéma velení, nad každou armádou bdí generál a jeho bojové zkušenosti tabulkově ovlivňují šance vašich vojáků na úspěch. Stejně tak přežijí bojové šiky se učí každou prodělanou bitvou, což se projevuje mimo jiné tím, že více vydrží a nedezertují vám hned poté, co v dále zazní husitský chorál nebo jiný válečný pokřik. Naopak problém nastává když je váš generál zajat, taková situace se prakticky rovná rozprášení armády. Na psychiku řadových vojáků také nepůsobí příliš dobře zbytečné smrti elitních účastníků boje.

Dalším krokem směrem k větší autenticitě je vylepšení animací a vzhledu jednotek. Zatímco v dřívějších projektech vypadali všichni stejně, nyní je každá postavička něčím unikátní (v šiku nepotkáte dva rytíře se stoprocentně stejnou přílbicí). Animace již nepůsobí tak prkenně a mechanicky, ale nabízejí velmi detailní podívanou. A jako třešničku tvůrce do hry zakomponoval „dorážecí“ údery, které triumfálně zakončují život soupeřů v poli.

Celkově se dá říci, že hra bez velké nadsázky představuje k dnešnímu dni současný vrchol na poli autentických válečných RTS strategií.

NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + grafika
- + obtížnost
- + hratelnost
- + atmosféra
- nároky

ALTERNATIVA:

Shogun Total War
Medieval Total War
Rome Total War

SHRNUTÍ:

Název: Medieval Total War II

Výrobce: Creative Assembly

Vydavatel: CD Projekt

Doporučení Pevnosti: Kdo nezemřel na bojišti, jako by nežil. Deus Vult!

Hodnocení: 90 %





Riščálová koule

Asterion, svět pro vaše sny

V těchto dnech vydává nakladatelství ALTAR nový modul z fantasy světa Asterionu, který nese název *Za závojem stínů*. Rádi bychom vám zde naše dílo představili, společně s možnostmi, které Asterion nabízí.

Asterion je fantasy svět pro hry na hrdiny, se kterým se můžete setkávat již od roku 1999, kdy vyšla první z dosud jedenácti vydaných publikací. Je to svět živoucí a dynamický, který se neustále vyvíjí, stejně jako jeho autoři.

Od začátku byl koncipován jako rozsáhlý projekt herního světa, v němž by měli hráči velkou svobodu pro tvorbu svých dobrodružství. Jeho popis zahrnuje nejrůznější vhodná prostředí (džungle, hory, pouště, moře, současná i zaniklá města, stejně jako světy astrální – Stínový a Vnější) a mnoho zájmových skupin, které mohou poskytnout postavám příležitost k uplatnění jejich schopností. V pozadí celého dění na Asterionu pak více či méně skrytě doutná konflikt mezi Kharem Démonem, hlavním představitelem zlých sil, a „zbytkem“ světa. Čím více však budete do dění na Asterionu pronikat, tím vám bude jasnější, že prakticky žádné kontury mezi dobrem a zlem nejsou zcela zřetelné a o překvapení zde rozhodně není nouze.

Asterion vychází v částech, pro které se vžil název moduly. Ty se věnují různým aspektům života v tomto fantasy světě. Jedná se o moduly geografické (s charakteristikami jednotlivých částí světa) a tématické (jejichž záběr nemá jasně vymezený prostorový rámec a věnují se „celoasterionským“ tématům). Dalším z rysů Asterionu je jeho provázanost se systémy her na hrdiny Dračí doupě (1.5/1.6) a Dračí doupě Plus. Proto je u každého modulu přiložen sešit tzv. aplikace, která vyjadřuje skutečnosti popsané v modulu pomocí pravidlových mechanismů. Asterion však umožňuje i hraní v řadě dalších systémů, ovšem zde musí přijít ke slovu invence hráčů. Kromě modulů má Asterion také vlastní internetové zázemí a asterionské příspěvky se objevovaly pravidelně i v časopisu Dech draka.

Díky sloučení Pevnosti a Dechu draka se s ním nyní můžete setkávat i na těchto stránkách, kde se vám jej budeme snažit přiblížit prostřednictvím povídek, rozšiřujících článků a dobrodružství.

Při tvorbě Asterionu si klademe za cíl čtenáře inspirovat a pomáhat jim otevírat stále nové brány fantasmie. Asterionské moduly neobsahují pouze popis světa, ale také mnoho užitečných informací, které využijete i při hraní nebo tvorbě vlastních světů.

ZA ZÁVOJEM STÍNŮ

Nejnovější modul Asterionu obsahuje dvě velké části – Stínový svět a Přírodu. V části o Stínovém světě naleznete popis organizace mnichů Subotam (i s mapou a podrobným popisem

jednoho z jejich klášterů – Daine), lovců přízraků, Vnějšího světa nebo tajemného města na pomezí světů Axary. Dozvíte se o fungování a rozdělení Stínového světa i o jeho obyvatelích, a získáte tak ve Stínovém světě nové originální prostředí pro vaše hry.

V části věnované Přírodě se dočtete o druidech a jednotlivých druidských směrech (zjistíte, že nejen lesy, ale např. také hory, moře, stepi, Podzemní říše a dokonce i města mají své druidy), šamanech a jejich umění. Odhalíte tajemství přírodní (tzv. salové) magie, která vychází z moci duchů přírody – salů.



Nechybí ani tématicky laděné povídky, popisy zvířat a rostlin a mnoho dalších užitečných informací, které využijete při svých hrách nejen na Asterionu.

Součástí modulu je velké detektivně laděné dobrodružství Tajemství Dubu. Toto dobrodružství je hodně založené na procítěném hraní postav a i když jej budete hrát vícekrát, pokaždé může být jiné. K dobrodružství je přiloženo také dvacet kartiček postav s ilustracemi, které je možné využít i při dalších fantasy hrách na hrdiny.

ČAS TEMNA

Čas temna je základním modulem Asterionu a krabice, ve které se prodává, je doslova nabitá informacemi. Dozvíte se v něm nejen o geografii a historii tohoto světa, ale především o tom, jak to v něm chodí – jak funguje magie, náboženství, jaké zde žijí rasy (hráči si mohou zahrát např. za lidské přistěhovalce, uprchlé trestance nebo bohaté cestovatele, ale také za originálně pojaté lesní nebo pouštní elfy, skřítky, hevreny a mnoho dalších), dočtete se o důležitých organizacích nejrůznějšího druhu, o neznámějších obyvatelích a další důležité informace.

Nedílnou součástí modulu je také popis Dálav, „kolonií“ Východního království (původně v samostatném, již vyprodaném modulu). Pán jeskyně (vypravěč, gamemaster apod.) tak ihned získá rozsáhlé herní prostředí, do kterého může uvést své hráče. Součástí Času temna jsou plánky významných měst, černobílá mapa Lendoru či barevné mapy Tary a Dálav.

V krabici dále naleznete Klíč bytostí astrálních, který obsahuje popis celé řady nestvůr – myšlenkových bytostí, jež provází zdařilé ilustrace, a také sešit s trojicí vzorových dobrodružství tří odlišných stylů pod společným názvem Historiky od Hrbaté kozy.



Další součástí modulu je CD, jež obsahuje dodatky k hlavnímu textu, barevnou mapu Lendoru, černobílou mapu Lendoru a Tary, archiv článků z Dechu draka, elektronickou verzi vyprodaných Dálav a mnoho dalších užitečných materiálů, především však aplikace všech vydaných asterionských modulů na pravidla Dračího doupěte 1.6 a Dračího doupěte Plus (pro všechny dosud vydané moduly, včetně *Za závojem stínů*).

NEMRTVÍ A SVĚTLONOŠI

Tento modul je v současné době vyprodaný, přesto stále žádaný. Patří vůbec k tomu nejlepšímu, co k hrám na hrdiny z české proveniencí vyšlo. Gratulujeme těm, kteří ho vlastní,

protože se pomalu stává sběratelskou raritou a draží se např. v aukcích na internetu.

Jak již název tohoto modulu naznačuje, zabývá se nekromancí v jejích nejrůznějších podobách. Popisuje různorodé školy nekromantů, asterionské upíry a také zavilé nepřátele nemrtvých i jejich tvůrců – obávané světloňose. Pokud vás tato tematika zajímá podrobněji, určitě uvítáte popis Umrličího království, kde žíví a nemrtví koexistují vedle sebe a musejí společně čelit všem výzvám. Svou roli sehrává rovněž Nekromantická hanza, prodloužená ruka říše nemrtvých v ostatních částech Asterionu. Příložené dobrodružství může postavy přesvědčit, že hrozba nekromancie není tak vzdálená, jak by se mohlo zdát.



PÍSKY PROROCTVÍ

Písky proroctví popisují Západní dálnici, lidskou kolonii království Danérie. Naleznete zde propracované přístavní město Rilond s vyhlášeným Ďolíkem, čtvrtí neřeští a hráčských doupat. Můžete usilovat o to, aby vás přijali do řad Eldebranských rytířů, zavilých nepřátel skřetů. A nebo se vydejte do pouště Rychlé duny. Jejím písek vám bude vyprávět o tajemné rase černých elfů, která obývá toto nehostinné území, a když přežijete, možná vám odhalí některá ze svých tajemství.

Nebo se pusťte na jih proti proudu mohutného toku řeky Y'b, přes jednotlivá knížectví rozhádaných pánů, až nakonec dojdete k legendami opředenému ztracenému podzemnímu městu Derteonu.

Toto je jen malý výčet dobrodružství, která na vás v tomto modulu čekají. Měli byste si však pospíšit. Na knižních pultech už mnoho výtisků nezbyvá a po **Dálavách a Nemrtvých a světloňosích** již bude brzy i tento modul patřit mezi ty sběratelské.

VZESTUP TEMNÝCH BOHŮ

Vzestup temných bohů je druhým tematickým modulem pro Asterion a zaměřuje se na podrobný popis bohů a jejich kněžských služebníků. Jsou zde popsáni všichni bohové Sedmnáctky (tedy základního panteonu, ke kterému se lidé na Asterionu modlí) i Temné desítky (což je právě ona nová rostoucí síla, povolána temným pánem a hodlající si vydobýt své místo na slunci) a navíc ještě několik dalších bohů stojících zcela mimo oba tábory. U každého boha naleznete popis jeho minulosti i náčrt budoucnosti, popis jeho povahy, atributů i sféry, o kterou se stará, a také popis jeho církve a kněží. Jak se oblékají? Jak vypadají jejich chrámy, jak jsou prospěšní lidem a jak slouží svému bohu? Právě na tyto otázky dává modul odpověď. Dozvíte se také, proč se vlastně bohové stali bohy, proč se Khar Démon stal Démonem, nebo jaký byl osud dávných a krutých korullských božstev.

Samotný text je doprovázen výbornými kratičkými povídkami a působivými ilustracemi, které zobrazují podobu kaž-



dého boha i jeho kněží. Na vnitřní straně obalu pak najdete plánky některých chrámů a svatyní, které stojí na povrchu Asterionu, a samozřejmě součástí modulu je i bestiář (popisující bytosti, které si kněží mohou vymodlit od svých bohů ku pomoci), dobrodružství s vpravdě detektivní zápletkou, odehrávající se v prostředí osamocené kláštera, zmíněného záhadnými událostmi.

Z HLUBIN ZELENÉ A MODRÉ

Tento geografický modul nás zavede na sever Tary, do exotických prostředí Džungle padlých stromů, Duhového pralesa a také pod hladinu Vnitřního moře nebo na pláže ostrovů, které v něm leží. Jeho úvodní kapitola je věnována lidskému městu Erin, vystavenému na ostrůvcích i přímo na vodě, tam, kde se džungle setkává s mořem.



V Erinu najdete spoustu příležitostí pro vaše dobrodružství, neboť jde o nejbohatší město a největší přístav na kontinentu. Erin je plný výstavných paláců, ale i zapadlých děr. A pokud město opustíte, uvítá vás Džungle padlých stromů, obrovská svou rozlohou i rozmanitostí. Najdete zde jak kolonisty, snažící se uchytit v ústích řek a na pobřeží, tak domorodce, kterým bílí lidé začínají narušovat tisíciletý způsob života. A uvnitř džungle se toho skrývá samozřejmě víc. Ve stínech se pohybují různé bytosti a tvorové, které není tak snadné odhalit. V Duhovém pralesu zase narazíte na prastarou, ale stěží přežívající domorodou říši Asari Kasim, ovládanou kněžími záhadného boha Nuaklatula.

Vnitřní moře pak můžete brázdit na lodích, jejichž popis a ilustrace jsou v modulu obsaženy, ale dejte pozor na zrádné proudy a proměnlivé počasí, mořské bestie a jiné nástrahy moří, a také na piráty a korzáry! Potopíte-li se pod hladinu, čeká na vás Podmořská říše, úplně nový svět k objevování, plný nečekaných nástrah, ale i krás, obydlí mnoha podivnými rasami a národy. A vězte, že jen zorientovat se pod vodou, kde je nahoře a kde dole, vám dá zabrat.

Hlavní text je protkaný povídkami a doprovází jej pěkné ilustrace. Součástí je i dobrodružství o temném mágovi, který z džungle ohrožuje lidské kolonisty, bestiář s netvory z hlubin moří a pralesů. Neschází ani mapka města Erinu a příložená je i velká barevná mapa celé oblasti

ZLATÁ PAVUČINA

Třetí tematický modul k Asterionu (celkově šestý) se věnuje hned několika aspektům tohoto herního světa. Popisuje jednak obchodníky jakožto samostatnou vrstvu obyvatelstva civilizovaných Čtyř království, vnáší jasno do fungování některých kupeckých organizací a jejich vzájemného boje o moc a peníze, plného vražd, podvodů a intrik, a vrací se i do historie popisem událostí, které měly na obchod na Asterionu významný vliv. Najdete zde také text přibližující vám podmínky cestování po Tare a popis jednotlivých kupeckých cest (a také přehled vzdáleností mezi důležitými místy a délky trvání cesty).

V další části se setkáte s popisem soudů a soudnictví, dozvíte se, jak funguje právní systém a jaké tresty vás čekají za jeho porušení. Nahlédnete podrobně do mincovního systému všech států a zemí a dozvíte se také něco o náboženské

skupině kněží Slunce a jejich velkolepých plánech.

Třetí část modulu vám pak přiblíží nekalé živly Asterionu. Narazíte zde na soupis nejznámějších vrahů a lupičů, zjistíte, jak fungují mnohé tajné a špionážní organizace, a podrobně se seznámíte se speciálním vybavením, které by měl mít každý zloděj při ruce.

Jako bonus naleznete v modulu text přinášející zcela nové a zajímavé informace o rase orků a také obsáhlý ceník, který zahrnuje stovky rozmanitých položek – od těch pro hru zcela nezbytných až po věci, které nejspíše nikdy nepoužijete ani nekoupíte.

Součástí modulu je i mapa Tary a jižního Lendoru s vyznačenými obchodními cestami. Příložené dobrodružství se tentokrát odehrává pod taktovkou záhadné a mocné myšlenkové bytosti, která sbírá hrdiny jako dítě cínové vojáčky a pak s nimi pořádá své hry. Nechybí ani bestiář s nestvůrami spojenými touhou po zlatě.

OBLOHA Z LISTÍ A DRAHOKAMŮ

Zatím poslední vydaný geografický modul se zabývá oblastí, ve které jsou lidští kolonisté dosud jen nováčky, zato další rasy zde žijí již po staletí a jsou zde doma. Netradičně a zajímavě jsou popsáni lesní elfové a jejich domovina v Červeném lese. Velký prostor je věnovaný historii, současnosti a povaze skřítků, rasy žijící ve Zlatém lese a Skřítečích vrších. Zahrát si za skřítka a hledět na svět jeho očima vám může přinést mnoho zajímavých zážitků. Dále tu jsou trpaslíci, kteří obývají Khelegovy hory a tak trochu se před ostatními uzavírají do svých měst – Bergondu a Seliaku. Také popis jejich zvyků a domovů vás jistě upoutá. Koneckonců i Khelegovy hory samotné nabízí mnoho zajímavostí pro dobrodruhy, například trosky města Zurk plné lákavých pokladů, které však ovládá mocná a nebezpečná příšera a její služebníci. A pak je tu také Les padajících stínů, kde se střetávají zájmy všech ras žijících v této oblasti, ale také skřetů nebo lidských kolonistů. Les,



ve kterém žijí dryády a vedou svůj zoufalý boj proti všem a kde druidi praktikují své tajemné rituály a brázdí hlubiny hvozdů na ramenech entů. Všechny cesty v Lese padajících stínů vedou do Minkoru, prastarého města, obývaného dnes zástupci všemožných ras, žijícími zde ve shodě a míru, jako by zmatky a války za jejich hradbami snad ani neexistovaly.

Modul také opět obsahuje povídky našich autorů, skvělé ilustrace, mapu celé oblasti, plán města Minkoru a na obalu jsou i mapy skřítečích měst. Součástí je také dobrodružství, které vás provede všemi oblastmi tohoto modulu a dá vám poznat zvyky všech ras a národů, to vše při pátrání po artefaktu známém jako Skřítečí srdce. Samozřejmostí je i bestiář, zaměřený tentokrát na bytosti lesů a hor a na pomocníky druidů a dryád.

FALEŠNÁ APOKALYPSA

Tento modul se zabývá podrobně magií a jejím vlivem na živé tvory i celý Asterion. Seznámíte se nejen s tím, co to vlastně magie na Asterionu je a jak zapadá do řádu tohoto světa, ale

hlavně s tím, jakými způsoby se dá využívat. Právě popis různých způsobů čerpání magické energie a následného sesílání kouzel je hlavním obsahem tohoto modulu a bude jistě přínosem nejen pro hráče hrající na Asterionu, ale také pro všechny Pány jeskyně – bez ohledu na to, v jakém světě hrají.

Krom toho zde naleznete také popisy některých magických organizací, náhled na to, jak vlastně mágové na Asterionu žijí, jaké mají postavení u různých kultur a jak na ně ostatní lidé nahlíží. Zabývat se budeme i historií magie a magickým bádáním, dozvíte se i něco o magických nemocích a krátce nahlédnete i na magii jiných ras.

Celý modul pak doplňuje popis psiouniky, speciálního souboru psychických schopností a dovedností, kterou ovládají někteří lidé, zvláště obyvatelé dravého císařství Plavena. Jako speciální přírůbek je v modulu obsaženo pojednání Pět ran krvavých, předvídající vývoj důležitých událostí na Asterionu v příštích dvaceti letech.

Modul je opět doplněn povídkami a ilustracemi, dále bestiářem, který popisuje bytosti sloužící kouzelníkům jako pomocníci a služebníci, a nepaměť se ani na dobrodružství, odehrávající se v prostředí turnaje kouzelníků na albirejské Univerzitě magie.

A CO BUDE DÁL...

Uplynulo již osm let od doby, kdy po několika letech příprav vyšlo první vydání základního modulu. Od té doby se do tvorby tohoto fantastického světa zapojilo mnoho tvůrců a Asterion se za roky své existence stal na české herní scéně fenoménem.

Proběhlo několik pokusů o vznik počítačových her na motivy tohoto světa, dokonce podle něj v současnosti vzniká i divadelní hra. Uvažovalo se o překladu do cizích jazyků, na Asterionu hrají svá dobrodružství příznivci řady systémů her na hrdiny.

Z prostředí Asterionu byly napsány též dva romány. Jeden se v současné době upravuje a druhý čeká na posouzení nakladatele. Vzniká také sborník povídek z Asterionu, které momentálně rovněž hodnotí nakladatel. A aby toho nebylo málo, v hlavách, poznámkových sešitech a v počítačích tvůrců Asterionu se již rýsují nové projekty. Je rozepsána další novela či román a ještě během tohoto roku bychom rádi připravili k vydání nový modul, pracovníě zatím nazvaný **Rukověť dobrodruha**. Ten bude určený širokému spektru hráčů a bude mj. obsahovat mnoho užitečných návodů, jak si vytvořit živoucí postavy nejen pro Asterion, ale i jakýkoli jiný fantasy svět, jak se na postavách mohou projevit zážitky a zkušenosti z dobrodružství, s čím vším se potýká začátečník a s čím ostřílený dobrodruh. Nechte se překvapit.

Množství informací, aktualit a doplňků k Asterionu najdete také na internetových stránkách <http://www.asterionrpg.cz>, kde se nachází i diskusní fórum nebo archiv starších článků a dobrodružství.

Asterion je svět, ve kterém spřádáme své sny. Věříme, že se vám bude naše dílo líbit a že v něm naleznete inspiraci.

Brány Asterionu se otevírají, zveme vás dál...

Autoři