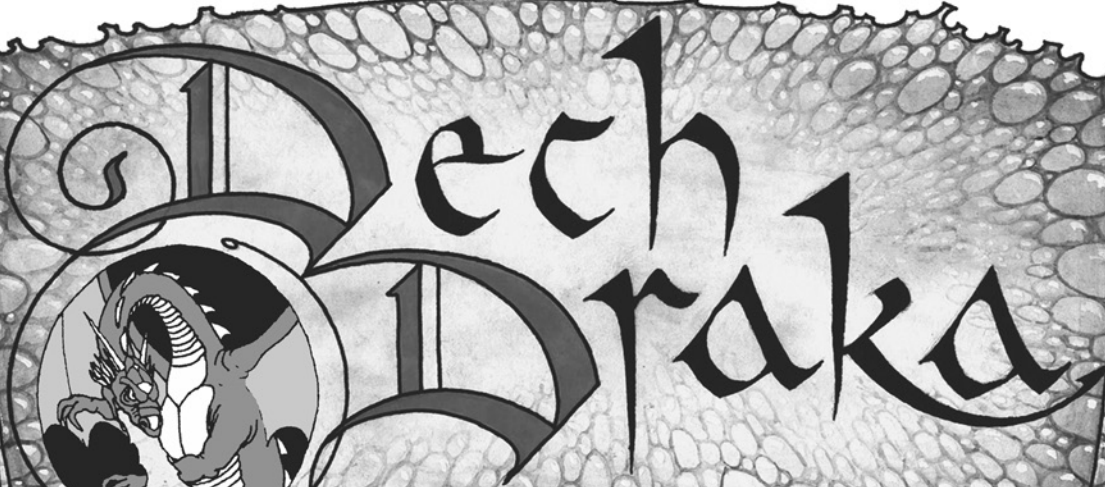


Dech Draka



Společná komunita = utopie?

Malý Jiříček si hraje na pískovišti. Má dva americké tanky a čtyřicet vojáků. Pískoviště je veliké, takže si s nim hraje i malý Jáchymek. Ten má dvě děla a tři obrněné transportéry. Díky tomu, že Jiříček může postavit motostřelecký prapor, vyhrává všechny hry. Oba chlapci si se svými hračkami vystačí, ovšem na pískoviště by se vešly ještě další děti. Ve vedlejším domě bydlí Petříček a Martínek. Oba si také hrají se svými vojákky. Jenže jejich tatínkové dělají modely, takže oba chlapci mají špičkové figurky a techniku. Na neumělé hračky J. a J. koukají s despektem. Chodí samozřejmě na jiné pískoviště. Jednoho dne ale uprostřed svého hřiště najdou něco, co po sobě zanechávají pejsci neukázněných páníčků. Nezbyvá jim než poprosit J. a J., zda si s nimi mohou hrát. Všichni zjišťují, že hračky těch druhých nejsou špatné, a vyhrají si lépe než kdy před tím. Za pár let budou hrát společně wargaming.

A těch pískovišť, tedy uzavřených komunit, je na našem webu hodně. Ano, můžeme se bavit o české konzervativnosti, lenosti, vzájemné nevráživosti, nerespektování ostatních a aroganci. K vyzkoušení si toho všeho stačí jednou projet autem Prahou. A tak zde máme řadu uzavřených komunit, které mezi sebou vůbec, nebo téměř vůbec nekomunikují, a to prosím ještě většinou s ťukáním si na čelo. Tyto komunity můžou, ale nemusejí být pod vlivem chování, které jsem ve svém minulém úvodníku popsal jako „systémová xenofobie“. Stačí jen, aby navzájem nerespektovaly své názory na RPG, a je oheň na střeše. Nehledě na to, že existují různé fámy a urážky zabraňující globalizaci české RPG scény. Klasickým příkladem místa, které je opředeno fámami, je třeba RPG Fórum. Přestože prošlo neuvěřitelným vývojem a je už daleko více směřováno ke spojování komunit. Díky rekognoskační činnosti se povedlo přivést na RPG Fórum celou řadu zajímavých projektů, navíc je centrem české RPG teorie. O spojování komunit se pokoušejí i další projekty, na naší scéně nové. E-fanzin Drakkar, RPG Planeta a podobné multisystémové projekty se zaměřují na globální práci s komunitou, nespécializují se výhradně, nebo skoro výhradně, na jeden produkt či vydavatele. Naopak jejich cílem je pracovat globálně. Stejně tak i Pevnost přináší v Dechu draka články věnující se RPG všeobecně. Některé projekty, dříve úzce vymezené, začínají také rozšiřovat svoji působnost. A konečně – je tu GameCon.

Jenže co tomu chybí – vůle těch, kterým je práce špičky ledovce RPG u nás určena. Řada projektů upadla či upadá do ztracena – jmenujme například veřejné hraní s Open Gaming i Prague by Night. Naopak GameCon je na vzestupu a pomalu se stává středobodem RPG setkávání u nás. Kvůli malému trhu je však rozsah a prestiž podobných zahraničních akcí v porovnání s GameConem v nedohlednu. Ale primárně je na samotném hráči, zda má zájem své hraní nadále rozvíjet a porovnávat své zkušenosti a znalosti s jinými, vyměňovat nápady a snažit se vybudovat takové prostředí, aby trh s RPG byl rentabilní nejen pro české, ale i zahraniční výrobce. Aby u nás vznikla jedna velká rodina, či komunita RPG hráčů, kde nebude nevráživosti a ignorance. Jsou lidé, kteří na tom pracují, a těm patří můj respekt.

Dalibor „Dalcor“ Zeman

hračské

doupě

pevnosti



Jeskyně

Skleněná slza

Petra Novotná

Úvod

Hra je určena pro nižší až střední úrovně postav, pro vyšší by šlo o zápletky příliš jednoduché. Síla protivníků závisí na síle družiny, proto neuvádím přesné charakteristiky.

Dobrodružství se odehrává ve dvou markách (okresech) Dolrodského království – nedávno kolonizovaných Černavách, řídce osídleném prostředí, kam hojnost paliva a křemene přilákala skláře, a správním městě sousední Polanské marky Opolenci. Rychlý kurýr se dokáže mezi správními městy obou marek přemístit za méně než dva dny. Pokud postavy seženou koně a budou spěchat, zvládnou to také. Pěšky je cesta nejméně na pět dní za velmi příznivých podmínek.

Podobné kraje a města se jistě najdou v každém pseudostředověkém světě, neměl by být problém po jistých úpravách zasadit hru do kteréhokoli z nich, záměrně se tedy nezabývám náboženskými otázkami.

Děj se odehrává na jaře, ekvivalentu přelomu našeho dubna a května za poměrně příznivého počasí.

Schyluje se k významné astronomicko-magické události – Dvojímu úplňku, který nastává přibližně jednou za 12 let. Ve světech, které nedisponují binární měsíční soustavou, lze použít ekvivalentně významné a zřídka události související s větším astrálním cyklem (různá zatmění, konjunkce a jiné konstelace nebeských těles, průlet komety, meteorický déšť atp.). Všude jsou znát přípravy na oslavy, panuje světečnická, ale i napjatá atmosféra – před dvěma úplňky se magie země brání sílcímu vlivu kosmických těles a začínají se dít divné věci. Ponechám na PJ konkrétní mystéria se kterými se jeho družina může setkat, co může umocnit atmosféru; zde jde pouze o pozadí událostí s významem v jediné linii.

Každá postava, nebo alespoň některé, by měly mít záminku, proč Černavy navštívit. Pokud se některá postava zajímá o historii a příběhy, doporučuji dát do začátku svitek O Slavojovi a Siluce (aby hráči znali příběh třeba i dopředu a jeho pomalé čtení nezdržovalo samotnou hru, až se k němu dostanou).

Doporučuji rozhodit několik „soukromých“ úkolů, co například sehnat pro svého mistra učitele za přestup, pro šlechtice, sběratele za peníze... Zde je několik možností:

- Vznesený šlechtic se shání po **Duhových číších**.
- Čaroděj může dostat tip, že se mu bude kouzlit lépe pomocí **zrcátka** – nebo sehnat zrcátko jako nějaký úkol od mocnějšího čaroděje, jemuž dobrodruzi plní úkoly...
- Velice žádaný je **Rubinský rubín**.
- Postava shání „**krev země**“ – údajný universální lék pro někoho blízkého či potřebného, či pro postavu samu... a vědma ho poslala do Černav.

Nebudu se zabývat podrobnostmi zadávání těchto úkolů, měly by vyplynout z charakteru světa, předchozích dobrodružství, úrovně postav.

Hra je vhodnější pro družinu dobrého/neutrálního přesvědčení, nicméně není to podmínkou.

GEOGRAFIE

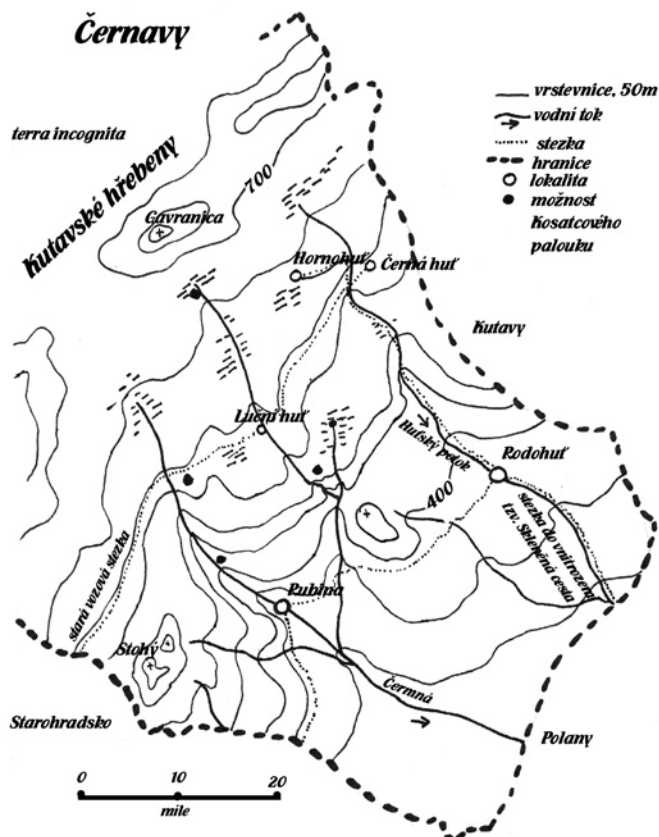
Fyzická geografie


Dva měsíce – Větší měsíc stříbrný, má periodu přibližně 1 měsíc, menší je modravý s přibližně tříměsíční periodou. Jejich cyklus souvisí s větším astrálním cyklem, i když ne přesně v pojetí DrD+. O dvojím úplňku se obnovuje nebeská magie, potlačuje vlastní síla planety. Po úkazu je magenergií nabitě téměř vše, kouzelník v ten okamžik nemusí zaostřovat vůli, aby získal magenergií, velcí alchymisté si najímají hledače – dvojí úplňek je pro alchymistické prospektory hotovými žněmi, kdy si dělají zásobu na příštích 12 let, kdy magenergie opět nebude běžně dostupná (nic se však nesmí přehánět, rozhodně bych nedovolila vlastní postavě alchymisty aby si takovou zásobu udělal).

Černavy – Horský hřeben táhnoucí se přibližně ve směru JZ–SV, krystalinické podloží s četnými skalními výchozy, četné křemenné žíly (ale i zatím nevyužívané rudné žíly). Hory nejsou nikterak vysoké, jde spíš o hornatinu než skutečné hory. Jedná se o jediný táhlý hřeben, nepřilíš členitý, prudce spadající do pánve na východní straně – Dolrodského království. Převýšení činí až 600 sáhů (pro představu poslouží některé z našich pohraničních pohoří, s tím že obdobný spád mají jediné Krušné hory). V Černavách se tyto rozdíly postupně zmenšují, hřeben se chýlí ke konci. Nejvyšší vrch Černavského úseku je Gavranica – opředaná pověstmi. Přímo pod vrcholem vyvěrá údajně velmi léčivý pramen, chodí k němu medítovat „divní lidé“ z druhé strany hor.

Díky hustému zalesnění jsou půdy podzolového až kambizemního typu, nikterak úrodné – zemědělstvím by se zde středověký hospodář jen těžko užíval (většina potravin se dováží).

Lesy jsou převážně bukové, v nejvyšších partiích se vtroušnou smrčinou, tisem. Na východních úbočích se vyskytuje cesmína, dub, jasan, lípa a v nižších polohách nejrozšířenější Dolrodský strom javor rod, příbuzný kanadského javoru se sladkou mízou





a léčivými účinky. Javorový cukr je nejrozšířenějším sladidlem, běžnější než med. Typickou rostlinou je zakrslý čajovník.

Na úbočí černavského hřebenu (Kutavský, podle sousední marky proslulé dolováním drahých kovů) pramení mnoho potůčků, největší je bystřina Černná a Huťský potok, pozdější důležitý zdroj pro hustě zalidněnou Polanskou marku.

Ve vrcholových partiích je mnoho slatin a menších rašelinišť.

Pánev je charakteristická ponejvíce sedimentovanými horninami, vzhledově nejbliže mají k břidlicím (jsou hojně využívány jako kvalitní střešní krytina), Místy jsou opuky nebo pískovce. Směrem do dolrodského vnitrozemí ubývá lesních porostů, i zde převažují půdy kambizemního typu nicméně úrodnější.

Z běžných zvířat najdeme vlka, medvěda, kance, lišku, tygříka lesního (o něco větší a podstatně dravější kočkovitá šelma než je rys), výjimečně se zatoulá i sněžný tygr z druhé strany hor, nebo klasický tygr z bažin Dolrodského vnitrozemí.

Sociální geografie

Černavy jsou velmi řídké zalidněným územím. Najdeme zde pouze dvě větší sídla, přičemž ani jedno zdaleka nedosáhne tisíce obyvatel. Na úbočích hřebene jsou hlavně malé lesní sklárny, ke starším již vedou vozové „cesty“, osadníci mladších nosí své výrobky v nůších. V největších sklárnách přebývá i několik desítek lidí, jinde žije jediná rodina. Nenalezneme zde žádné vesnice, žádné hostince. (Dále po hřebeni na jih osady jsou – při loveckých panských sídlech – malé vesnice typu okrouhlice, nebo svobodné pastevecké či uhlířské vsi kopaničářského charakteru.)

Správním městem Černav je Rodohuť, městečko vzniklé při prvním královské huti těsně pod horami na Huťském potoce. V současnosti jde o zpola opevněné městečko se sídlem správce marky, který pro její roztroušenost a neosídlenost je spíše starostou Rodohuti. Druhé větší sídlo je Rubina, kolem které směrem do vnitrozemí jsou i zemědělské osady – především pastevců koní.

V horách na mýtinách vzniklých spotřebou dřeva pro sklářské pece se pasou ovce, jsou zde schopny vyrůst jen nenáročná rostlina – okopaniny. Pod horami jde o obiloviny, v nivách říček méně klimaticky náročná obilovina typu rýže s velkou nutriční hodnotou.

Častý je rybolov a brtnictví, pěstování javoru či získávání mízy z divokých stromů.

Dolrod je obýván běžně pouze dvěma rasami z DrD – lidmi a barbary (65 % a 30 %, zbytek jsou částečně elfí vrhovci a jiná smíšená etnika). V Kutavách žije jediná velká trpaslická rodina s velmi dobrým jménem, známá v celém království. Trpaslíky má prostý lid ve značné úctě, málokdo je však viděl na vlastní oči, proto každý z malých ras je za trpaslíka považován a lidi k němu vzhlíží s bázní a obdivem. Jiné malé rasy se zde nevyskytují, lidé je, jak bylo řečeno, zaměňují s trpaslíky. Stejně je tomu v Černavách. Stejně tak zde nikdo neviděl krolla ani elfa, ani jeden z nich však nevyvolává tak bouřlivé reakce jako malí. *(Zrovinka mladej nejsi, ale že bys kór moc vyrostl, to se říct nedá. Mám to! Ty musíš být trpaslík! Můžu si sáhnout malej pane? Pro štěstí... Pojďte k nám! Máme dneska koláče, děti ještě nikdy neviděly trpaslíka! Přinesete nám štěstí!)* Elfí předky má jedno horské etnikum (v Černavách usídlení nejsou, ale občas projde poutník s elfími rysy, tedy jsou lidé vcelku zvyklí). Jméno elf však nikdy neslyšeli ani v pohádkách.

Lesní bytosti typu skřítků a vil se lidem běžně neukazují, nicméně jejich existence je všeobecně známá, pojí se až s primitivní formou náboženství (v zimě nošení mňamek do lesa, aby se s lesními bytostmi bylo zadobře, atp.).

V textu se vyskytuje jméno Urzemia, jedná se o polomýtickou zemi kdesi na jihu proslulou čaroději, alchymisty a jinými mistry

vyšších umění. Velmi výjimečně se urzemské zboží dostane i na Černavský trh, neboť Rodohuť je velmi bohaté město.

„Královský úřad pro vzdělanost“ zaměstnává potulné učitele (většinou absolventy jediného ročníku Ákadmje umění veškerenství, ale učitelem se může stát kdokoli, kdo umí číst, není to příliš žádané zaměstnání a učitelů je velmi málo) – jejich plat je ubohý, ale bývají to lidé svobodného a velkého ducha, které těší učit a upřednostňují cesty a život poutníka před čímkoli jiným. Toulají se s čítankou krajem, v některých oblastech jim přispívá úřad marky, aby pravidelně obcházeli usedlosti. Učí všechny, kdo o to projeví zájem, číst, sbírají příběhy, mnozí píšou poezii, nebo se učí magii, znalostem lesa apod. (Čítanky byly vtištěny v nákladu asi 100 kusů – největší dosud známé vydání jediné knihy – z rozmaru jedné dávné královny, od té doby kolují mezi učiteli, vzniklo několik opisů díky iniciativnějším z nich, kterým se jejich vlastní knihy většinou a nevhodnými podmínkami rozpadly.)

Obyvatelstvo

Dolroďané jsou lidé menší postavy, (člověk se 180 couly je považován za velmi vysokého), světlé pleti, světlých nejčastěji medově hnědých až zlatavých vlasů, mívají modré oči. Existují pochopitelně výjimky. Bývají chytří, ale prostí lidé jsou velmi pověřiví, což nahrazuje absencí masového náboženství. Jejich hlavní vlastností je houževnatost, když se do něčeho pustí nevzdají to, ať jde o to ubránit zemi proti nájezdníkům, nebo přežít v krušných podmínkách horské krajiny. Nemají příliš v lásce barbary – historická zkušenost mluví za vše.

Státní zřízení

Dolrodské království má v čele krále, který je kontrolován Radou Pánů, volení ministři jsou z řad inteligence/šlechty, za válečného stavu doplňováni veliteli vojska.

Království je členěno na dvě markrabství, každé na několik marek. Černavy i Polany jsou markami severního – Rodského – markrabství. Správce je dosazen samotným králem na návrh Rady. V lidnatých a ekonomicky významných markách má na starosti pouze dohled nad státní správou, k ruce má mnoho úředníků z jednotlivých ministerských úřadů, Černavy jsou malé a odlehle, není koho/co spravovat, správcovou nejdůležitější starostí je rozkvet oblasti a spokojenost dvora se zásilkami skla a výnosy z jeho prodeje.

HISTORIE

Sklářství, Siluka

Před zhruba 160 lety byla založena Rubina, vcelku nedaleko od nejstarší sklárny v Rodohuti. Byla to jen malá vesnička, kde žili skláři, ovšem největší mistři, jaké Dolrod měl, a jejich rodiny. Prvním mistrem byl Terluk, založil zde výrobu kvalitního rubínu, která je tajemstvím rubinských mistrů, a ti se o něj dělají pouze se svými následovníky. Jako jiní výjimeční skláři byl i Terluk vynikajícím alchymistou, vynalézal nová barviva skla, nové příměsi pro jeho čišťení i tvrdost. Během několika let získal Rubině takovou proslulost, že se zdejší sklo počalo vyvážet do dalekého světa, nepatřilo jen královskému dvoru. Ovšem jak byl Terluk zručný, tak byl také krutý; ke svým učedníkům, i ke své dceři Siluce, kterou přesto velmi miloval. Ve svém studiu velmi pokročil – stvořil motýly ze skla, kteří ožili silou magie dvojího měsíce. Ti měli Siluku chránit před všemožným nebezpečím, zejména před nápadníky. Motýla vybral proto, že Siluka o nich často mluvila, chodila na procházky do hor se svým milým, učitelem Slavojem. Slavoj měl motýly jako největšího koníčka, kreslil je, psal o nich básně, a Siluka, která do té doby poznala jen drsnou mluvu a život sklářů, tím byla okouzlena. Jednoho z Terlukových motýlů

dokázal Slavoj ovládnout, posílal po něm básničky a psaníčka své milé. Nicméně všechno se provalilo, všechno špatně skončilo. Terluk se rozběsil, dal Slavojе zbičovat na pokraj smrti a vyhnal pryč, Siluka se utrápila žalem, zemřela. Nakonec Terluk všeho litoval a spáchal sebevraždu, našli ho pořezaného v lese nad Rubinou na jednom z míst, kam ráda chodila Siluka. Jenže protože to bylo před 156 lety a nastal zrovna dvojí úplněk (před třinácti dvojími úplňky), taková velmi silná emotivní událost neproběhla bez povšimnutí magie koncentrované všude okolo, zvlášť když za pomoci stejné magie byli oživeni motýli. Terluka zabil jeho vlastní motýl, který se vymkl jeho kontrole – Slavojův motýl; žádná sebevražda z žalu, jak koluje mezi lidmi.

Siluka nenašla klidu a bloudí Černavami jako přízračná bytost, hledá psaníčka svého milého, který se už nikdy neozval. A pronásledují ji zbylí Terlukovi motýli, každý dvojí úplněk oživení znovu ze vzpomínek na hrozné události, ale protože ji mají chránit, nikdy ji nenapadnou (ostatně přízrak ani napadnout nejde), napadají pouze ty, kdo by chtěli Siluce pomoci. Žene je Terlukova krutost a zloba. Aby to nebylo všechno, i Slavoj bloudí od té doby krajinou. Jako smrtelný člověk – učitel se stále znovu vrací do Černav, každých dvanáct let hledá svůj osud, a pokaždé o dvojím úplňku je napaden Terlukovými motýly a zabit, aby z jeho těla povstal nový Slavoj s jiným jménem a bez paměti, který zase po Černavách něco hledá a neví co.

Siluka vlastnila krásný náhrdelník ze skleněných rubínových slzí se zázračnými ozdravnými schopnostmi, dar Terluka, díky němu může coby přízrak existovat a nerozplyne se.

Příběh byl coby pohádka zaznamenán některým černavským písmákem, k nalezení je v Rodohuťském archivu (viz **O Slavojovi a Siluce**). Svitek s příběhem se mohl dostat k některé postavě již předem, pokud se o takové věci zajímá. Černavský učitel (inkarnace Slavojе) jej nezná, i když zná kdeco...

Barbárské rebelie

Od počátku trvání Dolrodského království se čas od času válčí s barbárskými nájezdníky z východních plání, jen výjimečně organizovanými do bojových svazů. Poslední menší válka proběhla před necelými padesáti roky, kdy byli ovšem barbari nejednotní a snadno se je podařilo odrazit. Od té doby je klid, ale napětí při východní hranici království panuje stále, žádný poklidný život sklářských Černav. Barbari nejrůznějších etnik a kmenů se zatím začali v Dolrodu usazovat, přejímat zdejší způsob života.. Někteří považují za urážku cti nežít po válečnickém způsobu a své krajany pokládají za zrádce, jiní z toho chtějí vytěžit co nejvíce. Zde se připravuje první akt další možné barbárské války. Ve skutečnosti i mezi barbary válku chce málokdo, asi jen skuteční fanatici, v této malé hře každý ponejvíce sleduje své malé sobecké cíle.

ETNOLOGIE DOLRODSKÝCH BARBARŮ

Barbarem v Dolrodu nazývají každého původem z východu, nezáleží na tom, jestli barbaram rasou skutečně je. Dolrodské barbari se dělí na tři „rasy“, každá z nich na mnoho etnik, kmenů... Etnologie dolrodských barbarů vymezuje jejich vzájemné vztahy, proto je pro hru důležitá.

Horští barbari – skuteční barbari rasou, nejčastěji mají tmavou kůži (ale existuje mnoho kmenů se světlou, jen v Dolrodu nejsou zrovna běžní), černé vlasy nosí nejčastěji spletené do drobných čupků, svázané na zádech (samozřejmě i zde jsou výjimky, závisí nejen na kmeni ale i jednotlivci). Nejsou příliš vysokí, ale velmi urostlí, silní. V Dolrodu jde o nejméně zastoupený „druh“. Jsou známí největší vzájemnou mezikmenovou nesaňenlivostí vzniklou na základě snad mýtů, snad historických událostí...

Stepní barbari – velmi vysokí lidé převážně hnědé, opálené pleti. Výrazní jsou především svou barevností – šaty, výstroj... Většinou jsou to tísí lidé, co zaujmou hlučnými rituály, slaví mnoho svátků, proto jsou velmi nápadní. Ale bývají i mezi Dolrodskými oblíbení, nejsou rváči jako horští barbari, jsou i o něco inteligentnější.

Bažinní barbari – vypadají v podstatě jako lidé, malí, nepříteli silní. Jediný výrazný rozdíl od Dolrodských je v barvě pleti, kterou mají olivově nahnědlou. Nejčtenější etnikum, jsou hluční, svárliví, ale drží při sobě, na rozdíl od horských.

Tabulky vyjadřují jejich vlastnosti pro DrD, ale držet se jí není podmínkou.

Tabulka vlastností podle ras

| rasa | síla | obratnost | odolnost | inteligence | charisma |
|----------------|-------|-----------|----------|-------------|----------|
| horský barbar | 10–15 | 8–13 | 11–16 | 6–11 | 1–16 |
| stepní barbar | 9–14 | 10–15 | 10–15 | 6–11 | 1–16 |
| bažinný barbar | 8–13 | 9–14 | 11–16 | 6–11 | 1–16 |

Tabulka oprav

| rasa | síla | obratnost | odolnost | inteligence | charisma |
|----------------|------|-----------|----------|-------------|----------|
| horský barbar | +1 | -1 | +1 | -2 | -2 |
| stepní barbar | +1 | +1 | 0 | -2 | -2 |
| bažinný barbar | 0 | 0 | +1 | -2 | -2 |

SKLÁŘSTVÍ

Pro lepší představu doporučuji navštívit Muzeum Šumavy v Sušici.

Na výrobě skla se podílejí: dřevař (zajištění paliva), lamač křemene, stupař (drcení křemene, vápence a starých střepů ve stoupu), palič popela (zajištění potaše), topič, několik sklářů (zhotovování samotných výrobků), sklářský mistr (příprava skloviny, alchymista; ale i foukání či lití skla spolu s ostatními skláři), dále řada pomocníků zajišťujících plynulý chod tavby – od vytopení pece, přes tavbu po výrobu finálních produktů.

Pec je kopulovitá stavba ne vyšší než dva sáhy, spíše nižší. Vespod je pec samotná, po stranách po obvodu jsou dutiny, kam jsou umísťovány tavicí pánve se sklovinou, okolo pece jsou připravovány buď formy na lití, nebo okolo stojí skláři s písťalami. K peci je připojena menší hliněná „píčka“ – stejná kopule s dutinou, která je zahřívána od sousední velké pece, tam se umísťují hotové výrobky na postupné chladnutí.

ZÁPLETKA


Sklárny a Siluka

Senzitivnějšímu muži v noci při stráž, ale možno i celé družině, se zjeví Siluka, prosí o psaníčka od milého. Je doba před dvěma úplňky, magické záležitosti jsou silnější, i Siluce se jako přízraku lépe existuje.

Hlavním cílem této linie je přinést Siluce a Slavojovi klid, aby dále nemuseli bloudit Černavami. S oběma bude družině umožněno setkání. Informace o nich jsou v příběhu O Slavojovi a Siluce v Rodohuťském archivu, dále v kronice Rubiny, kde Siluka žila.

Klid lze zařídit několika způsoby, nejlepší je přesvědčit učitele a zkusit s ním Siluku najít. Kosatcový palouk se zjevuje na různých místech Černav, ale vždy u potoka. Někteří lidé (kteří se Siluce líbí) mají vyšší pravděpodobnost, že se jim přimotá do cesty. Ale je záhodno nechat družinu trochu bloudit.

Když se setkají, kletba se zlomí, ale setkání může být zajištěno pouze prostředníkem – družinou; je součástí prokletí, že oba bloudí Černavami a hledají se, ale nikdy se sami nemohou setkat. Učitel nemůže sám najít Kosatcový palouk, i kdyby mu



došlo, kdo je. Příběh několikrát za své existence poutníka četl, vždy jej zapomene.

Kar-Ridhovo „povstání“

Barbarský šaman-čaroděj Kar-Ridh (z horských barbarů), jeden z mála barbarů zaměstnaných ve státní správě jako písař úředníka Pána džbánů (ministerstvo hospodářství) vévody Milopela, připravuje půdu – politicky i fyzicky – pro barbarské povstání, úzce spolupracuje s vůdcem nově sjednoceného bojového svazu, kdy do (daleké) budoucnosti připravují svržení Dolrodského království a navrácení země barbarům. Tolik k dalekým plánům. Jak se to projevuje dnes:

Kar-Ridh s Milopelovou podporou (vévodovy záměry jsou však jiné) zatím likviduje opozici. Jemu podřízené skupinky zabijáků fyzicky odstraňují soukmenovce, kteří se příliš szili s Dolrodskými, mají dobré vztahy s okolím a i nějaký vliv, tzv. asimilované obyvatelstvo. Zatím se jedná o roztroušené barbary především v Polanech, nejdále v sousedních markách, nikdy však ve městě Opolenec. Při výběru obětí hraje roli nejen postavení dotyčného a jeho vazby, ale i mezikmenové odvety.

Plánuje, že důsledkem jeho akcí bude minimálně neklid mezi ostatními barbary, kteří se nebudou cítit bezpeční a budou dávat vinu místním úřadům a Rodským (část zabijáků je záměrně z Rodanů, aby byli vidět). Výhodou je odstranění „zklidňujícího elementu“, který by v možném skutečném povstání byl proti válce.

Milopel doufá v totéž, hlavně v to, že výsledkem bude válka, ale je přesvědčen o síle a vycvičenosti Rodské armády (neví o nově zformovaném svazu bojových kmenů). Doufá v eliminaci vnitřní barbarské hrozby. Dále doufá, že ve válkou vysílené zemi bude nestabilní politická situace a snáže se podaří převrat, on zaujme významnější postavení než je prostý úředník mimo hlavní město – při svém vysokém titulu má větší ambice).

Zabijáci jsou rekrutováni z dětí ulice, jednak barbarů, kteří se mají špatně a nechají se zlákat vidinou mocné ochranné magie předků, tajemnými rituály, barbarským okultismem, jednak z rodských. Někteří jsou Karovi podřízeni v úctě před magií, které podle jejich názoru nelze oponovat, někteří peníze (kterými je Kar-Ridh podporován od Milopela). V současné době v Polanech a okolí (ale několik akcí i v hlavním městě) operují tři skupiny vrahů. Jedna výborně vycvičená, její součástí jsou dvě kočičí vražedkyně a ptačí muž, mladí barbarští zabijáci kultu kočky (viz dále), kteří byli Kar-Ridhovi propůjčeni z barbarských zemí. Druhá skupina má pět členů, dva Roďany, tři barbary, jezdí na snazší akce. Poslední skupina, taktéž pětičlenná, je tvořena nováčky, kteří ještě ani nezískali pravou víru v „očistění Rodských barbarů od civilizačních nesmyslů“, kterou jim Kar pomocí rituálů vštěpuje. Zde je rasové složení identické.

Zde je úkolem družiny vypátrat co nejvíce o tomto povstání, kdo jej organizuje, že jde vůbec o organizované lidi... V ideálním případě sehnat důkazy pro strážce a vyšší úřady k zadržení Kar-Ridha a Milopela. Musí se počítat s tím, že strážce i běžné obyvatelstvo bude akcím spíše nakloněno. *(Že je o pár problémových barbarů má? A koho by to trápilo? Vždyť nikoho jiného než barbary přece nezabili!)*

LOKACE

Herní místa neuvádím chronologicky, je zcela na postavách, kam se vydají dříve a kam později.

Kosatcový palouk

Malá prameništění loučka, asi 50 sáhů v průměru, silně podmáčená, zjevující se v pramenných úsecích různých černavských poto-

ků. Je obehnána přirozeným valem, jakousi hrázkou zpevněnou vysokými jehličnany, jejichž větve dosahují téměř k zemi a vytvářejí jakési stříšky okolo palouku. Val je přerušen ve dvou místech, kudy vtéká/vytéká potůček. Centrum palouku je spíše rašelinisté porostlé vysokou bažinnou zelení, hlavně ostrícovitými travinami a divokými kosatci. Právě vykvétají. Jde o modrofialové horské druhy.

Pokud paloukem prochází stezka, vstupuje valem podél potoka. U valů je půda suchá, pod stromy se najdou nějaké houby a suché dřevo, kryté a bezpečné místo pro táboření, které by družina měla využít.

Palouk je úzce svázan se Silukou, objevuje se u potoků po horách kam ona ráda chodila.

Pokud zde družina nechce zůstat, měla by najít na zemi hromádku popraskaných střeptů; praskliny jsou mělké, vzdáleně připomínají písmo. Siluka může družinu kontaktovat kdekoli, celé černavské lesy jsou jí vlastní, nicméně tady má větší moc, nevpadá jako příznak.

Večer, nejspíše poté, co půjde většina družiny spát, se strážci (ale pokud se strážce nedrží, tak komukoli, kdo se vzbudí, nebo ještě nespí, upřednostňuje však muže) zjeví. Na druhé straně palouku dotyčný uslyší zvuky, ve světle dvou měsíců se stříbrně leskne bílý hřbet laně, září plavé vlasy. Kolem krku laně se drží útlá dívčí postava, na krku se jí cosi leskne. Jde napříč přes palouk k postavě. I když je trasa podmáčená, dvojice se neboří, nečvachtá (koně, má-li je družina k dispozici, jsou klidní). Dívka přichází, kam až jí postava dovolí; v ideálním případě až k ohni, kam usedá (již bez laně, ta zůstane stát na okraji bažin). Viz popis CP – **Siluka**. Působí velmi krásně, ale absence očí v její tváři i z krásné ženy dělá něco děsivého.

Případná konverzace záleží pouze na reakcích postavy. Siluka má teskný melodický hlas, ptá se po motýlech. *Poslední lístek poslal mi po motýlu, kde se ty další zdržely?*

O palouku hovoří jako o své zahrádce a kvituje, že málokdo ji dokáže najít, tedy, že na postavách musí být něco výjimečného, aby to dokázaly (pokud se setká s družinou jinde, zmíní se o své květinové zahrádce plné kosatcových motýlů). Na dotazy, kdo je, odpoví, že **její jméno se ztratilo z lidských myslí**.

Toto setkání nemá jiný smysl, než dát první stopu, že je tu něco v nepořádku, družina může to celé ignorovat a věnovat se ryze svým záležitostem, Siluka se jim připomene pouze jednou (a pouze bude-li to nezbytné) v Horní huti.

Reaguje-li postava (družina) na Siluku pozitivně, neřkuli slíbí-li jí pomoc s nalezením vzkazů, vzápětí po Silučině odchodu les zneklidní, stromy šumí i za bezvětří, a z protější strany (odkud předtím přišla) zavane poryv větru. Je slyšet šustění něčeho velkého, přilétá skleněný motýl se zjevně nepřátelskými úmysly. Viz bestiář – **První motýl**.

Ráno jsou květy kosatců pryč, jako by se proměnily ve skutečné motýly a odletěly. Po skleněném motýlu zbude ona hromádká střeptů jakoby popsáných. Zužitkovatelné alchymistou.

Luční huť

První huť, kam se postavy dostanou. Nejlepší by bylo, kdyby přišly po staré vozové stezce od Starohradska, kde cestou potkají prázdný povoz kočirovaný Mínkem, od kterého lze vyzvědět novinky, seznámit se s krajem, kam jedou (viz CP – **Mínek z Luční huti**).

Přijedou-li postavy s Mínkem, čeká je bouřlivé uvítání pěti místních dětí, které radostně odběhnou od lavičky před domem, kde sedí mladý muž s knihou. Méně vlídně Mínka vítá místní hospodyně, která při povyku vyjde z domu, prý má zpoždění.



Luční huť je jediné rozložené stavení ve stylu alpských usedlostí se širokou sedlovou střechou, přízemí kamenné ohozené zašedlou omítkou, místy oloupanou, první patro a podkroví roubené, ve štítu v patře i podkroví balkony; několik staveb hospodářského zázemí – stáj, slepičárna... Okna budovy – velmi malá – jsou tvořena zdobenými okenními terčí.

Stojí vprostřed rozsáhlých pasek. Ve svahu několik set metrů od domu je zastřešený altán s komínem, ze kterého se dýmá. Z toho směru se ozývá dunění. Okolo altánu několik dalších drobných staveb – stěny topného dřeva taktéž pod stříškou, jámy, z kmenů dlabané kanálky – jde o vlastní sklárnu. Viz kapitola Sklářství, pro přesné popisy středověkých skláren doporučuji literaturu.

V louce u sklárny je ruch, chodí tam několik mužů, pracuje se tam.

Po loukách okolo huti se pase dobytek, především ovce, ale i dvě kravky.

Vnitřek stavení je poměrně bohatě zařízen, několik uměleckých dílek (nejen sklářských), je vidět, že si zde žijí dobře a sklářství vynáší. V podkroví jsou dva volné pokoje, prý pro obchodníky, kteří občas pro sklo zajedou, většinou po létě. Nechají zde postavy přespat jako hosty (nebo, pokud se družina nechová vhodně, za práci či peníze).

Na přání sklářský mistr družinu provede, ukáže způsob přípravy skla, s vynecháním alchymistické části výroby – příprava samotné skloviny, ta je ve dni příjezdu již v základu připravena v kotlích (osobně neopakovatelné zážitky, kdy postavy poznávají jiné styly života, zkušenostně hodnotím).

Na huti žije včetně dětí okolo 30 lidí. Nejhovornější je po Mínkovi hospodyně, která si stěžuje na těžké živobytí, chce slyšet od postav novinky ze světa, lituje, že se nepodívá častěji do města... Vcelku bude postavám nejnakloněnější. Vypráví ochotně i učitel. Po večerech možnost setkat se i s mistrem a jeho pomocníky, i několika dřevorubci, ti večer spíše pijí...

Postavy se zde mohou od obyvatel dozvědět následující informace:

Hospodyně

- Nelíbí se jí učitel, raději by, kdyby děti pomáhaly, než aby se učily nesmyslům, kdyby aspoň vyprávěl častěji pohádky...
- Pomlouvá černo-huťské (nekalá kouzla té čarodějnice, ta navádí les, aby lučnohuťským škodil).
- Bojí se dvou úplňků, je cítit něco divného ve vzduchu a pak se po lesích objevují divné bytosti, jeden aby se tak vysoko v horách bál.
- Zrcadla: Oděvník má největší zrcadlo, co viděla, takové by nezvládli udělat ani hornohuťští, a ti jsou zruční skoro jako naši skláři.
- Zde se vyrábí okenní terčíky a drobné tabulky „čistého“ skla. (Pozn.: veškeré tzv. čisté sklo má zelené odstíny od rozpuštěných nečistot.) Dále lité sklo, maličké tabulky, které se v zimě podmalovávají.
- V Černavách okolo jen lesy, žádné místo pro pohodlný život, když bydlela na usedlosti v Polanech, bylo to lepší, blíž na tancovačku, i když práce asi ještě víc.
- Ráno, než jste přijeli, tu byli divní lidé shánějící taky neobvyklé věci, vlastně přišli taky od Starohradska, splašená žena ština a mládenec; sháněli křišťálové sklo, kdo by ho prosím vás uměl udělat? Dveře se u nás netrhnou!
- Nikdy neslyšela o Siluce.

Mistr:

- Zvládl by udělat obyčejné zrcátko, bez nějakých speciálních úprav, ale to asi není to, co sháníte...

- Černo-huťští jsou dobří skláři, mívají všelijaké vzácné hosty... však víte, barbaři mají různé známosti...
- Duhové číše udělají jediné v královské huti; neví, k čemu jsou dobré, jen že jsou cenné, taková legenda mezi skláři.
- Neví, jak sklo vyčistit, aby nebylo zelené, ale čiré.

Učitel Vlahomil (viz popis CP)

- Nezná příběh Siluky a Slavoje, ale ví, že nějakou přízračnou dívku viděla děvečka z Horní huti, možná to byla víla.
- Neví, proč vlastně zůstává v Černavách, nikde není vítán vyjma Černé huti, tam zase nemají děti; asi kvůli hlubokým lesům a svobodnému životu – sbírá květinčky, píše poezii lesním múzám, chytá motýly. Škoda lesů pro sklářskou pec.
- Černý mistr je skutečný mistr, svede vyrobit i věci, co nezvládnou v královské huti v Rodohuti, ta má sice víc prostředků, ale nemají paní Vad-Vaj. Jen si připravte dost peněz, vzácné věci nejsou zadarmo.
- Zrcadla dělají hornohuťští, snad by uměli i čarovně; slyšel, že praděd studoval v Urzemii, zemi magie a vědy.
- Neví, co se o dvojím úplňku děje, ale raději by se v lese nezdržoval, i obyčejný člověk cítí ten den divné věci, snad magie padá z nebe jako déšť. Lidi proto dělají slavnosti, aby se opili a nic divného necítili. **Prohodí, že je zvláštní, že si sám žádný z předchozích úplňků nepamatuje.**

Pokud někdo vypadá na hraničáře nebo čaroděje na první pohled, místní prosí, jestli by nemohl opravit zaříkání lesa, prý ještě nedorazila bába zaklínačka z Horní huti, která se o to stará a chtěli by mít před dvěma úplňky klid.

Černá huť

Černá huť je podstatně menší než Luční nebo Horní, jde o rodinný podnik, taví se zřídka, celá rodina se stará od zajištění surovin po tavbu. Žije zde dvojice horských barbarů, Černý mistr a jeho žena Vad-Vaj, jejich tři dospělí synové, nejmladší je Ruk-Vad (viz popis CP), rotská manželka nejstaršího z nich. Ani stavení není tak rozlehlé, větší prostor je věnován alchymistické dílničce pro přípravu exotičtějších sklovin. Černý mistr rád experimentuje, jeho dílo je žádané, tedy si to může dovolit.

Příjezd družiny do Černo-huti je dramatický, zdálky slyší ryk, cítí kouř. Když přijdou na louku (ať s Ruk-Vadem nebo sami), uvidí hospodářské stavení v plamenech, u domu se bojuje. Z domu je slyšet ženský křik. Pokud je Ruk-Vad s nimi, rozbíhá se s divokými kletbami právě do domu. (Viz bestiář – **Kar-Ridhovi zabijáci.**)

Jelikož postavy potřebují služby Černého mistra, bylo by záhodno se postavit na jeho stranu. Pokud ovšem budou bojovat proti němu, zajistí si vděčnost okolních hutí, že je konečně zbavili té hrozné čarodějnice, co proti nim štvle les.

Situace: Před domem proti sobě stojí Černý mistr, svalnatý barbar s prošeďivým vousem i skráněmi (má něco více než 2/3 životů), a dva muži, jeden ze stepních barbarů (1/2 životů), druhý Dolroďan (zdravý), oba celí v černém. Mistr bojuje obyčejnou sekerou na dřevo, barbar má dlouhý meč, běloch tesák a dýku.

Opodál dva upocení taktéž v černém se zájmem sledují průběh souboje, nepomáhají, u nohou jim leží mladý horský barbar v kaluži krve. Občas se pohne, pak ho některý z nich nakopne. Tito dva jsou bažinní barbaři. Jeden značně porubán.

Uvnitř je plavovlasý Dolroďan, ohrožuje dvě ženy, nicméně více než ty ho zajímají cennosti. Mladá blondýna nepřičetně ječí, postarší barbarka sesílá kouzlo, hudruje na mladou; pokud se kouzlo nezdaří, chápe se koštěte jako hole. Mladá je v šoku, nemá ani pomyšlení na to, že by mohla pomoci.

Dle úvahy nemusejí být útočníci zcela zdraví po včerejší konfrontaci s hornohuťskými.

V hořící stodole je vyjma koní uvězněn třetí syn, slabomyšlný, který na huti pracuje pouze jako stupař (užitečný pouze hrubou silou, kterou má značnou... roztlouká křemen na základ taveniny)

Jen co je nebezpečí uvnitř domu zažehnáno, Vad-Vaj se obojí na snachu, že je třeba hasit. Obě vyběhají ven. Záleží na akceschopnosti družiny, jak se jim situaci povede zvládnout, co se bude dít uvnitř atp.

Až pod psychickým nátlakem, pokud zbude nějaký z útočníků živý, se družině podaří zjistit, že je poslal mocný čaroděj. Jen pokud budou postavy ve výsledku neoblomné a tvrdé, řeknou vyslyšení i to, že sídlo čaroděje je v Opolenci v Zeleném domě u Horního náměstí. Jako motiv řeknou, že musejí zabít zrádkyni. Líší se podle toho, koho budou vyslyšet, pokud to bude jeden z rodkých, poví, že mu slíbili velkou odměnu.

Černohuťští se budou bát o svůj život; vědí, že na místní úřady, zvláště tak daleko v lesích, se spolehnout nemohou. A myslí si, že když jeden pokus o vraždu nevyšel, útočník se jen tak nevzdá a pošle někoho schopnějšího.

Zabijáci (alespoň někteří) jsou Kar-Ridhem přesvědčeni o „zradě barbarských hodnot“ lidí jako jsou černohuťští (pravdou však je, že jejich úkol byl zabít Vad-Vaj, ne mistra; ale nad takovými detaily nepřemýšlí). Vad-Vaj je právě obětí mezikmenových nesvářů. Její kmen Jav-Ori patří mezi nejneoblíbenější mezi horskými barbary, kdy v pozadí jsou různé legendy a mýty o přátelství Jav-Ori s draky, které štvou proti ostatním kmenům. Dnes jde však jen o pohádky a záminky k nesnášenlivosti. Kar-Ridhův kmen patří mezi úhlavní nepřátele Jav-Ori. Viz CP – Vad-Vaj.

Pokud se postavy postarají o to sehnat proti Kar-Ridhovi důkazy, či ochránit huť do budoucna, zažehnat nebezpečí, provede z vděčnosti Černý mistr práci prakticky zadarmo.

Díky Vad-Vajiným čarohňům, které dovedou vyhrát pec daleko lépe než běžný oheň, dokážou udělat sklo podstatně tvrdší, například o tvrdosti křišťálu. (Nícméně sklovinu na průzračnou vyčistit také nedovedou, ale Mistr ví, že současný hlavní mistr sklárny v Rodohuti a jeho alchymista jsou zběhlí i v takových procedurách, byť je po nich nikdo nežádá příliš často.)

Vad-Vajina kouzla nedovedou udržet oheň tak dlouho, jak je třeba, proto i na Černé huti je potřeba dřevo, ale zhruba třetinové množství, než bez kouzel.

V lese je k nalezení pět černých koní, které si nechají černohuťští za ztráty, které utrpěli, ale mohou je postavám propůjčit k rychlému zlikvidování Kar-Ridha (záleží na PJ, jestli chce koně postavám nechat).

Do Opolence je to odtud přes tři dny jízdy, ve skutečném spěchu možná i dva; vědí, že pokud nemá Kar jiné možnosti, jak se informovat o stavu misí, bude za tuto dobu vědět o neúspěchu a možná pošle někoho dalšího.

V sedlových brašnách dvou z koní je možno nalézt několik věcí ukořistěných v Horní huti, několik cenností, nějaké pěkné sklíčko atp., v ostatních jen pár drobností běžného života.

Jak dopadne příslušenství huti a životy ohrožených synů, to je zcela v rukou postav. Pokud budou oba nepoužitelní (muž zavřený ve stodole v době příjezdu žije, stejně jako koně), bude sklář potřebovat výpomoc postav s výrobou skla.

Horní huť

Pokud postavy zavítají na Horní huť hned po Lučnici, najdou ji v plném provozu. Ptají-li se po zaklínačce, která má obnovit zaříkání lesa, jde o vetšou stařenu v současnosti upoutanou na

lůžko, není schopná magické úkony k ochraně hutí provést. Je velmi nadaná přírodní magií, ale tuto moc celý život zneužívá právě k ochraně hutí před hněvem lesa, aniž by cokoli poskytla náhradou.

Jde o menší huť než je Lučnic, žije zde asi 20 lidí včetně tří starých lidí a dvou dětí, plnohodnotného boje (pouze s improvizovanými zbraněmi jako dřevorubecká sekera) jsou schopni pouze dva skláři, čeledín a dřevorubec.

I zde se k postavám chovají vlídně, běžné je pohoštění domácím čajem (který se pěstuje na prakticky každé zahrádce a běžně podává pouze ve své sušené formě, tedy jako zelený čaj); pokud se shánějí po kouzelných zrcátkách, vehementně nabízí Líbivá zrcátka (viz Předměty). Jsou ochotni se za tučné peníze pustit do studia starých svazků, které po sobě zanechal praděd, a zkusit vyrobit i skutečně kouzelné zrcadlo.

Jedna ze stařen se právě vydává na cestu do města za vnučkou, u níž chce strávit dva úplňky (částečně kvůli pověrčivosti, věří, že kde je víc lidí, je bezpečněji). Může poprosit družinu o doprovod.

V případě, že se na Horní huť družina vydává až po návštěvě města či Černé huti, najde podle času huť zcela vyhořelou – hořící, či doutnající. Nikde žádné tělo.

Těla si vzal les jako odplatu za stále svazování zaříkávačkou. To případně může postavám sdělit Siluka; na místech, kde se stalo neštěstí, je silnější, taková místa ji přitahují; působí jako hmotná, velmi bledá. Je pravděpodobnost, že ji zde naleznou, jak pláče.

Pokud i zde s ní konverzují vlídně, opět je při odchodu napadne skleněný motýl. (Viz bestiář – **Řadový motýl**.)

Je záhodno, aby mluvila v hádankách, a tak sdělila postavám i něco o dvojím úplňku, nebo co je bude zajímat, včetně pokladů, které tento dům skrývá.

Huť byla zničena stejnými útočníky, kteří napadli černohuťské, nikdo z nich přílišnou inteligencí neoplyval a výklad cesty si buď nezapamatovali, nebo vyložili jinak. Horní huť byla první, kam dojeli, a dřív jednali, než přemýšleli o tom, že nevidí žádné barbary.

Z domu zbylo spodní kamenné patro, do něhož se zhroutilo trámův střešy a horního patra. Podle stadia shoření by se dalo do kuchyně dostat (viz Úkoly – **Zaklínačka**) – byla v kamenném jednopatrovém přístavku s vlastní stříškou, podle samostatného komína identifikovatelná, ovšem pokud postavy nevědí, že se v ní má něco skrývat, neměly by samy od sebe vstup do sklepa hledat.

Všude kolem huti se válejí střepy.

Po nějaké době hledání pod střepinami nádob, popelem ze střešy, rozbitým příslušenstvím, je možno najít kovový poklop a pod ním neporušené sklepení.



Sklep je tvořen dvěma místnostkami a jednou větší místností zakončenou přirozeným výchozem skály. V prvních dvou místnostech jsou potraviny, víno, zavařeniny... Dveře do třetí jsou skryté, za světla mají poměrně velkou nápadnost.

Ve třetí místnosti je regál s krásnými skleněnými výrobky, zřejmě zde schovávali to nejcennější, nějaké Libivé zrcátko, i několik dalších zrcátek, většinou velmi zdobených, váziček (některé mají zrcátka vsazená do sebe), mezi vázami je i několik lahví s tekutinou, jedna načatá, některé vypadají velmi staře (nejedná se výhradně o víno či medovinu; je zde i několik exotičtějších nápojů), ...

Uprostřed mohutný dřevěný stůl, dvě židle, na něm kahan, kovová karafa na víno a dva poháry, dále lupá (pokud ve světě nejsou takové věci běžné a postavy se s něčím takovým neseťkaly, doporučuji neprozrazovat, k čemu jsou takové věci dobré; k naleznutí je i několik skleněných čoček různé velikosti, různého zvětšení).

U stěny dvě truhlice, obě železně kované, jedna má velmi podivný zámek, na pohled působí jako skleněný (jde o zručně zpracované obsidiánové bezpečnostní sklo z Urzemie, jen tak ho nic nezničí, past na otevření této truhlice je značně vyšší).

Pokud družina sklep prohledá, nalezne kovový klíč k jedné z truhel v některé nápadnější váze, za lahví vína apod.

V kované truhle je navrchu do plátna zabalený zdobený hábit velmi neobvyklého střihu, barev, i zdobení. Pouze mistr Bukroj z Rodohuti nebo učitel poznají, že jde o oděv jedné z urzemských škol; rektor akademie, kde oba studovali, nosil podobný, znají legendu o jeho původu. K hábitu je přibalena i čepice podivného tvaru.

Ve voskovaném plátně jsou zabalené dvě knihy. Jedna je dokonce tištěná, jde o studii o kouzelných zrcadlech napsanou v podivném nářečí (urzemština, má stejný jazykový základ, ale přece jen léta oddělení udělají své...). Druhá nese název Receptisy zrcadlářské, jde o svázaný rukopis s několika vypadlými stranami.

V malém nenápadném pouzderku je uložen klíček z černého skla.

V druhé truhle (menších rozměrů) se nachází opět pečlivě zabalená kniha Demonstvo zrcadlené, kniha v dezolátním stavu, rukopis, velmi roztřesené písmo, místy nečitelné stavem knihy, místy stavem pisatele.

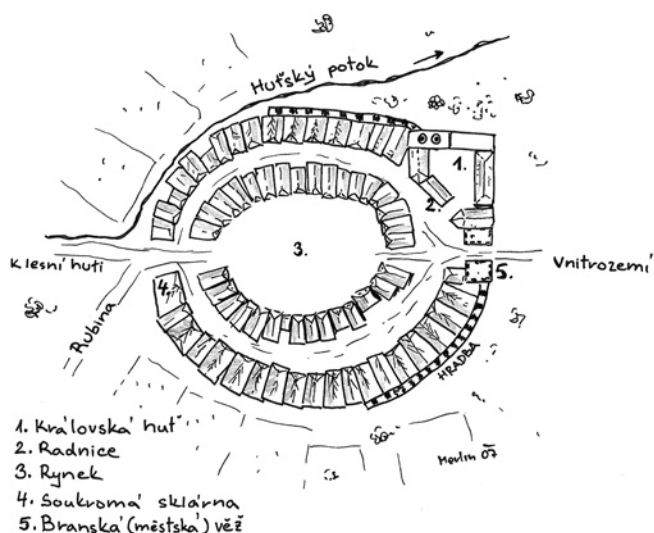
Dále několik listin v koženém pouzdrě psaných různou rukou o výrobách skla.

V truhle jsou také 3 lahvičky, pravděpodobně křišťalové, nebo ze skleněného křišťálu, velmi zručně vyvedené zábrusy. Obsah dvou sklářských alchymista z Rodohuti zná, u prvé jde o čističlo skloviny (pozná od pohledu), druhá je substance zvyšující odolnost skla (provede jednoduchý rozbor); i běžný sklářský mistr (bývají alchymisti) si troufne hádat, u co jde, a nejspíš se ani nezmylí.

Třetí vazká hmota velmi tmavé barvy není identifikovatelná ani pro Rodohuťského alchymistu, nikdy se s něčím takovým neseťkal (ale ochotně by lahvičku koupil a látku studoval, stejně jako knihy).

Pokud sem družina dojde až delší dobu po incidentu (útok se odehrál o necelý den dřív než na Černohuti, přece jen nájezdníci utrhli nějaké rány a možná jim i omyl byl trapný, museli se přes noc vzpamatovat), je možnost napadení, či konverzace s ghúlkou, která se stala z děvečky po brutální smrti. Družinu napadne jako prostředek k zajištění klidu své duši.

Pokud je Siluka nablízku, může družině za likvidaci ghúلكy poděkovat, že je dobře že jednu duši zachránili, když ona je odsouzena k věčnému bloudění.



Rodohut

Malé městečko v malebné poloze pod horami. Z větší části nemá hradby, jen jediný úsek s branou směrem do vnitrozemí, kudy přicházejí kupci (opevnění spíše na ozdobu a pro dobrý dojem příchozích). V těsné blízkosti brány opevněný objekt připomínající hrad.

Cesta z hor je nechráněná branou, družina může volně vejít.

Náměstí je tvořeno výstavnými domy a velkou plochou s trhem, kde probíhá čilý obchodní ruch. Viditelně jde o bohaté město, i ve druhé ulici kolem náměstí, kde už domy nejsou tak nazdobené značně převyšují dolrodský standard.

Trh – prodávají se zde výrobky lesních sklářů, nakupuje zboží dovezené kupci z vnitrozemí. V parteru krámky všech možných středověkých řemeslníků, léčitel, svůj krámk má i městský alchymista pracující pro huť. Je zde živo, k všeobecnému ruchu pomáhají i zdobiči. Město se připravuje na oslavy, věší se skleněné ozdoby symbolizující dva úplňky, stříbrtá a modrá skleněná koule.

Ve městě jsou 1–2 obchůdky se vzácnějším zbožím na úrovni královského města.

Dva hostince – zájezdní dražší, s nabídkou ubytování i ustájení zvířat pro kupce, situován na náměstí; krčma pro skláře, i zde jsou ceny oproti zemi vyšší, stejně jako u veškerého druhu zboží vyjma skla, které se zde prodává bez marže dopravců. Krčma slouží převážně sklářským dělníkům k zahánění žízně (a že u peci se žízeň dostane snadno), je blíže dominantní budově v nároží města.

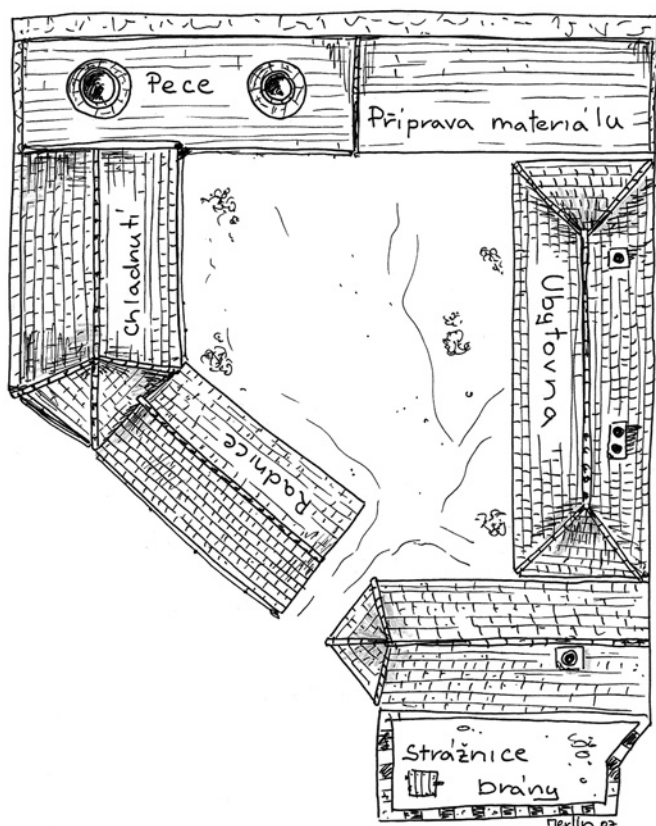
Tato budova má dva vysoké komíny, z nich se stále dýmá. Je masivní, ale průčelí má zdobené arkýřem jako běžný lepší dům. Zevnitř se ozývá bušení a hlazol. Uvnitř budovy je radnice a správní úřad marky, samotná huť, ubytovna dělníků. Po většinu dne právě zde bude k zastžení správce marky Stomlad, mistr Bukroj, i alchymista Vožík.

V radniční části budovy je malý archiv, městská kronika obsahující zápisy za necelých 200 let existence městečka. Zde možno nalézt svitek O Slavojovi a Siluce.

Bez doporučujícího listu ohledně duhových číší nebo dobré záminky jedná Stomlad s prostým lidem jen velmi zřídka, a teď je velmi zaneprázdněn starostmi s oslavami (nebo spíše s pověřivostí místních lidí, dělá si starost, že město ještě nebylo obeháno zaříkáním báby z Horní hutí. Spousta lidí si myslí, že to pro město bude mít katastrofální následky.)

Ve městě je ještě další malá soukromá sklárna.

Duhové číše smějí být vyrobeny pouze se svolením vyššího královského úředníka, tím je právě správce Stomlad, ani sám mi-



str je ze své vůle nesmí vyrobit (leda tajně, ale k přípravě je třeba dalších lidí, takže utajení se asi nepovede). Nejde jen o možnost užití číší jako vražedného nástroje, ale o náročnou výrobu, kdy je třeba uvolnit část provozu, kde se jinak připravuje běžná užitková produkce i zboží pro krále. Začít s výrobou se může až po úplňku, kdy bude k dispozici dost magenergie.

Krejčí má dům v ulici za náměstím (viz Úkoly – Zaklínačka).

Městečko nemá o moc více než 500 stálých obyvatel. Kromě toho si zde někteří kupci pronajímají pokoje i v soukromí a setrvávají zde delší dobu.

Rubina

V podstatě jde o vesnici typu ulicovky, nemnoho domů podél cesty k Rodohuti, žádné opevnění, žádné náměstí. Velká sklárna, která zaměstnává větší část zdejší populace. Mimo sklárnu malá rychta, hospoda (s poměrně velkou kapacitou, jsou zde zvyklí na kupce), pekař, mlynář, kovář.

Zde lze nejčastěji potkat učitele, jednak je tu nejvíce dětí, jednak podvědomě vnímá své sepětí s tímto místem.

Rychtář přechovává s láskou vedenou kroniku, pamatující založení města.

V kronice mohou postavy nalézt většinou pouze strohé informace, výčty nemovitostí, narození, úmrtí, ale vše velmi pečlivě zaznamenané. Naleznou zde zápis o vyhnání učitele, o sebevraždě Terluca, smrti Siluky. To vše relativně krátce po založení osady, v době před 156 lety. Osada byla založena na popud královny jako druhá královská sklárna v zemi; první v Černavách, před 172 lety.

V časových údobích po 12 letech vždy zmínka o novém učiteli, který přišel do Černav vyučovat.

Dále několik z těchto učitelů bylo nalezeno v okolí Rubiny mrtvých, podřezání. Nikdy se nenašel pachatel. Vždy to bylo po delších údobích, že si pisatelé kroniky ani místní nedali nic do souvislostí.

I několik jiných lidí bylo napadeno jakousi příšerou, vždy v kronice svedeno na opilost či něco podobného, vždy se jedná o období v blízkosti dvojího úplňku, maximálně měsíc před. Spatřování zlých příšer je zaznamenáváno i po, a to i po dost dlouhou dobu (motýli se ukazují zhruba týden po, pak se jedná o jiné bytosti, měsíční bestie, příšery vzniklé na místech neštěstí apod. samovolně vlivem koncentrované magenergie). Nikde nejsou popisy.

V Rubině dosud zůstává rčení, že je někdo „kruťák jako Terluk“. O samotném příběhu může něco málo říct rychtář. Ví o tom, že Terluk byl zakladatelem rubinové výroby, která Rubinu proslavila po širém světě, že má hrob na obecním hřbitůvku, stejně jako Siluka (kdyby postavy napadlo hroby vykopávat, těla naleznou). Dokonce najdou i hrob některého učitele, tělo v něm nebude. Dále zde koluje legenda o Silučině náhrdelníku z rubinových kapek. Prý nejlepší Terlukův výtvar.

Nikomu nepřišlo divné, že se po dvanácti letech střídá učitel, nejde o příliš populární povolání, lidi to většinou nezajímá. Považují učitele za divné lidi, kteří jsou třeba svázaní nějakým tajemným řádem (jaký blázen by tu běhal po lesích a snažil se učit lidi co o to nemají zájem? Leda když to má jako své svaté poslání... a podobné úvahy). Domnívají se (kdo se kdy na tím zamyslel), že je to třeba stanovené, že každých 12 let bude učit někde jinde. A aby byl stále v pohybu, nikdy se s nikým nerozloučil a tak...

Opolenec

Opolenec je větší město (téměř 6 tisíc obyvatel) nad tokem říčky Čermné, vznikl okolo hradu, který zajišťoval obchodní stezku. Od Opolence je Černná splavná pro menší obchodní loďky, zajišťuje se zde přeprava zboží do města, často se zde překládá např. sklo z Černav na vodu, po které je doprava bezpečnější.

Město slouží jako obchodní centrum celé marky, kde lidé vyměňují své produkty. Ale vzkvétá zde i městský život, mnoho lidí není zaměstnáno ani jako zemědělec nebo řemeslník, je zde hodně úředníků, silnou pozici má městská garda, při hradě je i menší vojenská posádka královské armády. Bohatší rodiny mají vlastní učitele, hospodyně, služky. V řemeslnické čtvrti jsou koncentrovány cechovní řemeslníci. Ve městě sídlí i živly noci – zlodějský cech.


Polany jsou hustě zalidněnou markou, je zde proto sídlo různých úřadů zabývajících se evidencí majetku, pozemků, výnosů ze zemědělské a jiné činnosti atd. – především hospodářský úřad Pána džbánů pro marku zaměstnává velké množství úředníků. Velká část úřadů sídlí v areálu hradu, stejně tak vojenská posádka a úřad správce marky.

Opolenec, jako každé jiné větší město, dává prostor pro mnoho dobrodružství.

Barbaři zde žijí především v přístavní čtvrti, kde pracují jako dělníci, z největší části bažinní. Městská stráž má s nimi špatné zkušenosti, neustále je třeba urovnávat spory, rvačky apod.

V Horním městě jsou k doptání pouze dva barbaři, a to Kar-Ridh, vznešený písař úřadu Pána džbánů, který se ovšem před časem odstěhoval, a kožišník. Jemu prý dovážejí zboží jeho lovci, skupinky barbarů, kteří když jsou ve městě, a není to často, působí výtržností. Ale většinou ne po Horním městě, pít chodí do přístavu nebo do jiných levnějších lokalit.

Horní město má pověst slušné obytné čtvrti, kde bydlí výše postavené obyvatelstvo, nikoli však šlechta; ta, jestliže má dům ve městě, tak ve Starém městě. Na náměstí bývá trh s běžnými potravinami, většinou produkce polanských zemědělců, dále jeden lepší hostinec, který nabízí i ubytování. Žádná putyka ani červená lucerna se zde nenachází; kdo chce podobné záležitosti, musí hledat jinde.



Naopak je zde několik slušných obchůdků, lékař, řečník, právník, atd. Ceny se zde pohybují lehce nad průměrem, ale jsou nižší než v Rodohuti. Po ulicích lze potkat vykladače osudu, žreče a podobné existence profitující z nadcházejícího úplňku, kdy lidé chtějí vědět, co je čeká. Dají se zde sehnat různá vzácnější koření, tkaniny, kožešiny, produkce uměleckých děl.

U zdejšího lékaře na okraji Vějičné ulice se léčí prakticky celé Horní město; zná všelicos, za úplatu prozradí i drobné lékařské tajemství, o kterém se domnívá, že pacientovi neuškodí (zvláště jde-li o věc veřejně známou, jako Arinjanina neplodnost). V obchodě s čajem lze sehnat i vybrané druhy čaje (pro inspiraci Sluneční drak, částečně fermentovaný čaj z jižních svahů Borové vrchoviny; Králův list, zelený z mokřadní oblasti jižně od hlavního města; Bílé prameny, tipsový čaj z Bělovrší, pramenné oblasti největší Dolrodské řeky Vlahy; Skřítčí květy, čaj s miniaturními lístky zručně svázaný do kvítků z chladných oblastí Javořího podhůří...), exotickou zeleninu (např. zázvorový kořen).

ÚKOLY

Křišťál

V lesích nedaleko Luční huti slyšet povyk, relativně nedaleko od cesty. Skutečná hádka, slově rozumět není, ale rozhodně jde o hádku. Ječivý protivný ženský hlas, burácivý mužský.

Pokud jde družina blíž, vyrozumí, že jde o zuřivou debatu o cestu, bloudění a tak.

Po příchodu se i na družinu žena téměř zuřivě oboří. Na jednu stranu je VELMI rozčilená, na druhou vyplašená, hrozí jí časová tíseň a je schopná udělat cokoli, aby vykonala, co vykonat má, nebo se domnívá, že má.

Její průvodcem je spíš chlapec než muž, ale patřil mu hluboký baryton. Vypadá poměrně zmatený z rozvášněného přístupu své spolence, ale nenechá si nic líbit. Viz popis CP, Rysa, Lenoj.

Jde o to, že Rysa sebrala něco podle jejího názoru velmi nebezpečného a velmi mocného, substanci, která je magií samotnou ve své podstatě (ale o nic takového se nejedná), tvrdí že jde o věc velmi nestabilní (ale co to podle jejího názoru je, se i přes zběsilou vyplašenost bude snažit před družinou utajit... přece jen veřejně se přiznávat, že vlastníte něco mocného, asi není nejlepší), která s blížícím se dvojím úplňkem mění svou formu. Pokud se jí nepodaří lépe uzavřít, hrozí zničení... nedovede si sama představit, čeho všeho, ale nechce to riskovat, střetnutí čisté magie a kouzel padajících z nebe. Tvrdí, že křišťálová lahvička, v níž věc přechovává, je téměř rozpuštěná; potřebuje novou, větší, do které by původní umístila. Proto ji poslali do Černav, že to je jediné místo, kde se dá křišťálová lahvička sehnat, ale čas plyne a teď už druhý den bloudí po lesích. Poslali je z Luční huti do Rodohuti nebo Rubiny, tak chtěli vyzkoušet Rubinu, která je blíž, hned pod horami, a prý tam měla i vést nějaká pěšinka, kterou ovšem ztratili. Vinu za to dává svému spolence, které se sice snaží se hájit, ale proti Rysině rozčilenosti on ani nikdo jiný moc nemůže.

Prosí družinu (pokud jí někdo v proudu řeči dokáže zadržet, aby se dostala k věci), aby je v ideálním případě nasměrovali, nebo aby zajeli do Rodohuti a křišťálovou lahvičku (její vlastní má tvar slzy) zkusili sehnat. Dá postavám i zálohu na sehnání něčeho takového, pokud jde o chudou družinu (jestli peníze mají, nemusí dávat, pokud PJ přijde, že je to proti logice jejího uvažování); je připravena plně náklady uhradit.

(Moje družina měla k dispozici rychlého jezce, ten zajel pro učitele do Luční huti a najal ho pro zbloudilého jako průvodce.)

Pravý křišťál v Rubině nesvedou, v Rodohuti umějí vyčistit za pomoci alchymie sklovinu, ale vytvrdit ji dovede na potřebnou kvalitu pouze Černý mistr.

„Ano, ano, znám ten tón, když tyčkou lehce pohladím křišťálovou čísi. Tak dávno, co jsem studoval tam, kde se dal vytvořit i křišťál, ale tamní pece šly vytopit lépe, a já se zajímal spíše o tajemství ženských duší než tajemství konstrukce těch pecí. Je mi líto, že dnes nemohu bádát po tajných substancích, lepších ohních a pecích, dnes máme plno práce s korálky a obyčejnými vázami. Pravda, do královského města nikdy moc korálků nejde, těmi se zdobí barbari, ne měšťané, ale správce žádá, správce dostane... Můj přítel z Černé huti má doma čarodějný oheň, s ním dovede vyfouknout křišťálový flakón.“

Zaklínačka

Někdy cestou, ale ještě před zničením Horní huti, družina potká v lese stařenku s nůši, která prosí o doprovod do Rodohuti. Pokud je to na noc a družina bude spát venku, stařena nedojde do města; poprosí o ochranu při nocování, bojí se magických příšer, co se potulují po lese (a vlků, spěšně dodá, pokud to družině přijde zábavné), bojí se lesa samotného.

Vypráví, že je z Horní huti, může zmínit i zaříkávaččinu chorobu, potvrdit, že nejlepší zrcadla, dokonce i kouzelná (hrdě) se u nich vyrábí.

V Rodohuti bude správce Stomlad požadovat, aby družina zajela na Horní huť pro zaříkávačku; prý je město bez jejích čar nervózní, za to mimo jiné může přislíbit, že se postará o urychlení zakázek, nebo dokonce slevit něco z jejich ceny. Nemá pro přípravu na oslavy nikoho, kdo by do hor zajel (navíc touto dobou by ani mnohé strážné (není jich mnoho) do lesů nedostal. Prý ani dřevorubci nechtějí pracovat, i proto huť momentálně vyrábí jen nejnaléhavější zakázky.

Tento úkol není možno splnit, zaklínače se les pomstil, pozřel její tělo (ale stejně pro vážnou chorobu a vysoký věk by se nejspíš nebyla schopna svého úkolu zhostit). Ale snaha se cení.


Pokud družina později potká hornohuťskou babičku (často se vyskytuje na trhu, líbí se jí městský ruch, často i v doprovodu své vnučky Věny, mladé ženy krejčího, v pokročilém stadiu těhotenství) a informuje o událostech na Horní huti, dostane úkol dovézt věci, které kdyby padly do špatných rukou, bylo by to moc zlé. Babička ví o knihách ve sklepě, její děd ji i její matku – zaklínačku do sklepa brával, viděl v obou talent, který se ovšem v babiččině případě nikdy neprojevil. Také jí dochází, že pro podobné knihy by například zdejší alchymista byl ochoten udělat cokoli. Chce aby se tajemství zrcadlářské výroby udrželo v rodině (věří, že Věncino dítě bude pokračovat ve sklářské tradici).

Jestliže knihy a alchymistické předměty družina přiveze, nechá jim cokoli ze skleněných výrobků, co si budou přát. Vzpomene si, že má po dědovi i zrcátko; ochotně ho družině nechá (kouzelník okamžitě po dotyku pozná, že je něčím mimořádné), i když se bude cítit hloupě, že je prasklé, staré, a na výběr je přece tolik krásných věcí...

Slavoj a Siluka

Jak bylo zmíněno výše, kletbu milenců lze zlomit, když se ti dva setkají. V ten moment oba pochopí, kdo je druhý zač, obejmou se (zbude chvilka na případných pár slov vysvětlení) a rozplynou se. Po Siluce zbude skleněná slza z jejího náhrdelníku, viz popis předmětů. Slza je z temného nejdražšího rubínu, kterému se říká Krev země.

Důležité je, aby družina pochopila, že vždy o Dvojím úplňku učitel zemře, našla tuto zákonitost v Rubinské kronice, i když tam bude zmíněna nepřímo. Pak by se měla snažit varovat učitele, být o Dvojím úplňku s ním, nebo ho přemluvit, aby ten čas strávil mezi co nejvíce lidmi, nejlépe ve městě.



V Rodohuti je oslava Dvojího úplňku velkolepá, město je nadozené, na ulici se podává vybrané jídlo, každá hospodyně se chce předvést svým uměním a něčím přispěje. Alchymista Vožik má řeč, stejně jako správce Stomlad. Inspirovat se je možné novoročními projevy státních hodnostářů. I ve městě se najde nějaký vykladač osudu či vědma. V předvečer události se konají celkem hromadně sňatky, jedna z pověr praví, že manželství uzavřené v tento den se nerozpadne. Stejně tak ale další říká, že dítě, které se počne touto dobou, bude prokleté měsíčním světlem. Často se takové dítě narodí oblečené, s hustými černými vlasy a velkými zuby, a do rána zakousne celou rodinu. Na oslavu je možno zakomponovat další události, drobnější dějové linie.

Moment, kdy se oba měsíce dostanou do přesného úplňku, pozná každý čaroděj; v tu chvíli se mu obnoví veškerá magenergie. Jinak záleží na vnímání družiny, jestli ucítí něco zvláštního, každopádně viditelně se nic neděje, jen se vytvořilo kdesi po lesích pár měsíčních bestii, město se i bez zařikání zaklánačky nezničilo, tekutina z Rysiny lahvičky nic neprovedla. Lidé se veselí, opíjí. Učitel je smrtelně bledý, odchází z davu na náměstí, duchem zcela nepřítomen. Postavy by měly dostat šanci jeho odchod zaregistrovat. Jen co je z davu lidí, rozbíhá se pryč z města; jen co je mimo dosah svítlen, se šustěním se k němu slétají sklenění motýli – 1k6. I jeden motýl na učitele stačí; není žádný bojovník, a ani nemá zájem bojovat. Je dezorientovaný, nereaguje na okolí. Motýli mají snadnou práci, i pokud je družina nablízku; jestliže nebude velmi pohotová, je malá šance, že učitele zachrání.

Do rána z jeho těla ožije nový učitel jiného jména, jiných vzpomínek. I mírně jiného vzhledu. Je stejně vysoký, má podobné rysy, podobné chování, ale je to někdo jiný již od pohledu.

To by družině mělo napovědět, že je to pořád, již po 150 let stejný člověk v různých zrozeních. Je možné, že se různé osobnosti učitele budou střídát, že jich není mnoho na výběr, je možné, že si bude pamatovat něco z některého ze svých minulých životů.

I jako nový člověk je velmi zmatený, dezorientovaný, ochotně půjde hledat s družinou Kosatcový palouk s nadějí, že se dočká vysvětlení.

Po zmizení milenců je družina napadena posledními skleněnými motýly v čele se Skleněným smrtihlavem, do kterého se vložila veškerá Terlukova krutost a zloba.

Kar-Ridh

V Zeleném domě ve Vějičné ulici za Horním náměstím žije paní Arinjana (viz popis CP), bývalá Kar-Ridhova žena, která nepustí postavy dovnitř, jen pod chytrou záminkou, a postavám sdělí, že Kar-Ridh převedl dům na ní již před rokem a od té doby se stavil jen zřídka. Pokud se postavy zajímají, kde ho najít, ujistí je, že v současnosti bude jistě v barbarských zemích na oslavách Dvou úplňků, jako všichni barbaři, kteří si tu cestu mohou dovolit. Hádá, že se nevrátí dřív než za měsíc, a odešle družinu k vévodovi Milopelovi, který je jeho zaměstnavatelem při úřadu Pána džbánu.

Družina může v přímém okolí Zeleného domu zjistit tyto informace:

1. **Lékař:** Paní Arinjana se u něj bezúspěšně léčila na neplodnost (to je oficiální důvod, proč se rozešla s Karem: „U barbarů se říká, že neplodné ženy jsou prokleté, proto od ní odešel, ale byl to slušný člověk, říká se to, i když zdravý jako řípa, proto jsem jej nepoznal. Už to, že jí nechal dům, je důkazem slušnosti. Nemám žádného jiného barbarského klienta.“) I Arinjana sama tento důvod potvrdí, že pro Kara dále byla nehodná, ale i potvrdí, že jí stále má rád, alespoň si to myslí.

2. **Obchod s čajem:** Arinjana zde kupuje velké množství silného kořeněného černého čaje, jaký pijí barbaři. Asi ji to její manžel naučil, když byli spolu. Jen se podivují, že čaje kupuje příliš mnoho. Jinak zde kupuje občas nějakou zeleninu ve skrovném množství, naopak koření taky velmi mnoho. Je divné, že taková nóbl paní, jistě si může leccos dovolit, neposílá na nákupy služku (s podobným názorem se mohou setkat náhodně po trhu a v jiných obchůdkách, např. pekařství vedle kožišnickova obchodu). Ani nemá služku, to si všimli, že z domu vychází poslední rok jedině ona. Ale vědí, že se občas v zeleném domě něco děje. Asi ji navštěvuje Kar-Ridh a dělají nějaké své barbarské rituály či co, ozývá se buben. (Ani toto nevyvrátí, prý Kar občas zajde se svými barbarskými přáteli a dělají tu nějaký rituál, neví o co jde a mluví o tom s nepředstíraným odporem. Říká, že tehdy odchází z domu na procházku, ale dům jim pro tu dobu půjčí, je to součástí její dohody s Karem, podmínky, za nichž jí dům přenechal.)
3. **Řezbář:** Před nedávnem nechali sousedi, tedy Kar-Ridh, vyřezat něco na způsob totému s kočičí hlavou; neví, k čemu jsou takové věci dobré. I on mohl občas zaregistrovat bubnování.
4. **Hostinec:** Jediný barbar, co sem zajde, je kožišník z hornobranské ulice. Umí se opít... jako barbar. Ale nechodí sem moc často. Ti jeho lovci, co tu pak po nocích vyvádějí, pijí někde jinde. Tady bychom je ani neobsloužili. On je alespoň slušný občan. Kar-Ridh do hostince nikdy nechodil.

Lovci údajně pracující pro kožišníka jsou Kar-Ridhovy skupinky zabijáků. Nakonec by se postavy měly dopátrat, že dům kožišníka a zelený dům jsou dvorem spojeny – vrata v rozdělující zdi vybudovaná relativně nedávno (někdo ze čtvrti by si mohl vzpomenout na rámus, když se vybouřovala, ale stalo se to před víc než rokem, tedy spíše ne...). Vrazi aby byli nenápadní a neupozorňovali na Kar-Ridha, resp. jeho dům, přijíždějí domem kožišníka, který se jinak neangažuje v Kar-Ridhových plánech, ale podporuje je vlastním rizikem.

Nedlouho po příjezdu postav (pokud budou tápat – záleží tedy na jejich postupu v pátrání) se vrátí druhá skupina vrahů, prořídla, zbyli pouze dva muži. Narazili v severní části polanské marky na tužší odpor, než očekávali. Oba přeživší jsou na tom zdravotně velmi špatně. Po čtvrti jejich příjezd vzbudí rozruch. Později budou k nalezení v Zeleném domě v patře, kde mají ubytování.

Pokud Arinjana pojme podezření, napíše vzkaz Milopelovi. Část jejich korespondence by mohla být družinou odchytnuta. První vzkaz pošle hned po příjezdu družiny; netýká se jí, ujišťuje v něm Milopela, že se třetí skupina (pobitá na Černé huti) vrátila v pořádku a není důvod se znepokojovat (Milopel se třetí skupinou nesouhlasil). Kurýři se dají potkat po celém městě; jejich znakem je, podobně jako jiných zaměstnanců státu, brk – prachové péro podobné pštrosímu, od ptáka, který v Dolrodu běžně nežije. Je tedy obtížné padělatelné, vyskytuje se v mnoha přirozených barevných variacích, světlé se do požadovaného odstínu i barví. Barvou kurýrů je modrá.

Je-li v družině někdo z malých, jako jiní obyvatelé Dolrodu si jej Arinjana poplete s trpaslíkem. Pokud družinu potká při své ranní nákupní obchůzce po náměstí, k malému se rozeběhne, že je velmi dobře, že již přijel, a pozve jej do domu. S trpaslíky má Kar-Ridhových jménem obchodní jednání, mají podle jeho instrukcí vytvořit cínové sošky koček a dodání bylo smlouveno na dobu po dvojím úplňku, proto je velmi překvapena, že přijel již dříve. Tuší, že by mohlo jít o nějakou nejasnost v popisu práce. Sošky musejí být vyrobeny přesně podle instrukcí (náčrty má Arinjana v trezoru v zeleném domě), aby splnily účel při obřadu kočičí proměny.

„Vy jste ten trpaslík, co sháněl Kar-Ridha? Jsem zplnomocněna obchodní záležitosti tohoto druhu sjednat. Kdy budou hotovy ty sošky? Nemusíte se ubytovávat v hostinci, můj dům je vám k dispozici, žiji teď sama, jen musíte omluvit barbarské zařízení, to jsem ještě nestihla změnit.“ Ovšem toto nenavrhne, jestliže již přijeli porubaní zabijáci. Pokud by se družina u ní ubytovala, kočka, spící bojovník, i bojovnice z tělocvičny se přechodně ubytují u kožišníka).

O Kar-Ridhovi poví sama Arinjana (záleží na vyjednávacích schopnostech družiny, kdy co poví a jakým způsobem):

- Považuje jej za hodného a slušného muže, vždy se o ni s láskou staral; ví, co páchá (jen neví, že skupiny skutečně vraždí, tuší, že při jejich akcích k nějaké smrti dojít může, ale o vraždách ne, a pokud jí to družina poví, vyděsí ji to).
- Věří tomu, co jí řekl; že jeho akce budou pro všeobecné dobro jak barbarů, tak rodu. V podstatě má obdobné představy jako Milopel – s tím, že na válku nikdy nepomyslela a bojí se jí.
- Nejsnáze je k zastihnutí na úřadu, je to velmi pracovitý člověk.
- Neví, kde v současné době bydlí (lže, domnívá se, že bydlí v Nefritové ulici na okraji přístaviště; při čtení myšlenek se při tom, když říká, že neví kde, vynoří v její mysli obraz třípatrového pavlačového domu; takových domů není po Opolenci mnoho, bude poměrně snadno k nalezení).
- Útulak zabijákům poskytuje, protože je to Karova rodina (i když jsou mezi nimi Rodští, to ale neřeší).
- Neví, co se tu děje, když tu dělají ty svoje rituály, jen že je pak potřeba pořádně vyvětrat, smrdí tu spálenina.
- Výzdoba domu je kvůli nim, líbí se jim to a asi to i na ty jejich čary potřebují.
- Naučil ji nějaká ze svých kouzel a ona mu za to je moc vděčná (*neviditelnost, hyperprostor*).

Je přesvědčena o tom, že jsou v Dolrodu barbaři diskriminováni a je s tím potřeba něco udělat; neví, že oběti jsou jiní barbaři. Ona sama si vzala Kar-Ridha bez předsudků a přeje si, aby se tak chovali i ostatní.

Obdobně i ostatní zúčastnění budou mluvit podle toho, co dá družina na vědomí, že ví či neví.

Milopel

K postavám bude vstřícný; domnívá se, že jde o některé Kar-Ridhovy obchodní partnery, kterých má spoustu (i různě exotických). Nejprve však předpokládá, že přišli ve věci nějaké pozemkové záležitosti, které má pro Polany na starosti; když přijde řeč na Kara, malinko zneklidní.

Jediné, co je ochoten říci, je, že pro problémy s místními poskytl Karovi útulek ve svém domě, avšak celý měsíc neočekává, že se vrátí; odcestoval za svým kmenem za Javoří vrchovinou. (Vloupat se do vévodova domu ve Starém městě by zvládl zkušební zloděj z cechu, běžný zloděj coby vlastní postava na úrovni předpokládané pro hru nikoli. PJ nechť se na podobnou situaci připraví dle založení svých hráčů.)

V Nefritové ulici

Lidé v okolí domu o Kar-Ridhovi nemluví hezky, takový bruchoun a podivín. Ani sami barbaři zde žijící ho neměli v oblibě. Místu prý přinesl jen problémy, a to se nosí jako pán.

Někdo se může zmínit o události s kočkou, po které se musel Kar odstěhovat. Kočka se zpola proměnila v šelmu (i když by toho zatím ani jedna z nich neměla být schopná před rituálem proměny) a těžce poranila několik dělníků z přístavu, když ji ob-

těžovali. Jen Kar-Ridh ji dokázal uklidnit, jinak byla nepřičetná, a kdyby prvnímu napadenému nepřišli na pomoc a neupoutali její pozornost, jistě by ho rozsápala na cucky.

Pokud se družina dostane od jeho bytu, skutečně se mohou přesvědčit, že zde již nebydlí; najdou prázdný velký pokoj, sociální zázemí, nic jiného. Jediné, co zbylo jsou dlouhé tmavé závěsy, kterými je zataženo okno.

Zelený dům

Kdo bude uvnitř, v jakém stavu atd. záleží na příležitosti, při níž postavy dům navštíví.

Na dveřích je zajímavé mosazné klepadlo s kočičí hlavou s vloženými skleněnými očima – rubinský rubín.

Nejzajímavější místností je klenutý sál s totemem. Má dvě okna do ulice, v levém rohu vyřezávané točité schodiště do horního patra, v pravém rohu krb. Jedno okno do dvora, přesto je tu poměrně šero.

Naproti vchodu z předsíně další zakrytý závěsem – do jídelny.


Celá místnost má stěny pokryty závěsy, barevnými plachtami, kromě zdi s okny, tam je světlá omítka. Dále na plachtách visí různé ozdoby, především obarvené oštěpy (o některých se lze domnívat, že krví). Na zdi s krbem velké kulaté zrcadlo v vyřezávaném rámech s motivy zvířat. Kouzelník by mohl poznat, že není obyčejné.

Při zdi se schody velký „totem“, vysoký dřevěný kůl se zručně vyřezávanými kočičími hlavami. Na totemu připevněno nepřeborně amuletů, pytlíčků s bylinami, šňůrka s dvanácti mumifikovanými malíčky od nohy (pět je jich čerstvějších) – vlastníky byli zabijáci, věnovat kus těla je v mnoha kultech považováno za zasvěcení, stejnou magii využívá i Kar-Ridh.

Pod oknem do dvora zabudovaný trezorek s písemnostmi. Pokud by se konalo „obchodní jednání“ – divadélko s Arinjanou, sama by ho otevřela. Jinak je nápadnost závislá na schopnostech družiny, měli by mít šanci jej najít.

Ve středu místnosti vyřezávaný stůl, 4 nízké židličky, několik polštářů. Na stolku čajový servis – konvička a tři šálky ve





tvaru koček. (pokud bude mít družina štěstí, je v nich teplý černý kořeněný čaj).

V trezorku:

Obchodní korespondence Kar-Ridhových partnerů, mapka místa předání sošek – konání rituálu, který však není součástí tohoto dobrodružství, – včetně smlouvy o díle s řezbářem ze sousedství.

List s pečeti kurýrní služby, adresován Arinjaře; jde o milostný dopis, podepsán Kei-Ar. Sděluje, že akce proběhla úspěšně, holedbá se hrdinskými činy, amulet pána nám opět přinesl štěstí, těší se na shledání. Datováno v divných číslech, žádná z postav, pokud není rodským barbarem, je nezná (Arinjana pod nátlakem poví, že přišlo před týdnem, že Kei-Ar je její milenec z komanda, ptačí muž, a dala mu peníze navíc, aby jí po každé akci napsal, jak dopadla, jinak umírá strachy, zpráva bude rychlejší než jeho návrat). Psáno velmi neumělým písmem.

Měšec peněz (záleží na PJ, kolik chce družině dát; záleží na družině, vezme-li si ho).

Popisy dvou kouzel psané Karovou rukou. Kouzelníkovi může tento popis přijít velmi zábavný; snaží se vysvětlit podstatu kouzla někomu, kdo s magií nemá co do činění (Arinjana magenergii vnímá, dokáže ji získat, ale nikdy neměla příležitost mírný talent dále rozvíjet, navíc s její inteligencí je šance, že kouzlo nesešle, velká).

Darovací listina domu paní Arinjaně a dopis od soudu adresován Karovi, kde se uvádí dar domu v platnost, s tím, že za administrativní výlohy má zaplatit 5 zlatých. Dále doklad o tomto zaplacení.

V jídelně zdi pomalované bojovými výjevy z hor a plání; dlouhý nízký stůl, kolem něj mnoho polštářů.

Větší část druhého patra zabírá jediná podkrovní místnost plná polštářů, kožešin, v případě přítomnosti někoho ze zabijáků i jejich osobní věci, zbraně apod. Vešlo by se sem rozhodně víc než 15 lidí, kteří tu za maximálního stavu mohou být. Zde je spící bojovník, jeden z družiny Koček. Případně i dva muži, jejichž akce skončila neúspěchem. Tři okna vedou do ulice, dvě na dvůr (další na dvůr z Arinjanina pokoje).

U schodů (nad kuchyní) malá místnost – pokojíček Arinjanya. Má zde osobní věci, šatník s pěknými šaty, ale i běžné (byť v menšině), truhličku s několika šperky, pokladničku. Na rozdíl od barbarů nespí na zemi v kožešinách, má zde lůžko.

Sociální zařízení je na dvorku, kde je žumpa i studně.

V tělocvičně možno potkat trénující bojovníci. Tělocvična je v podstatě dřevěná stodola jako stáj a sklad, vystlaná koženými matracemi a zíněnkami, při stěnách cvičná výzbroj – oštěpy s bambulemi místo hrotu apod. Několik tyčí, mezi kterými se bojovnice proplétá (podniká výpady na imaginárního protivníka). Při vstupu družiny si bude myslet, že jde o někoho z osazenstva domu, nejspíše spícího bojovníka, a vyzve k cvičnému souboji. Dojde jí až za chvíli, co se děje.

Jedna kočka se bude držet s Arinjanou, krom jejích obchůzek venku, druhou má jako osobní ochranku Kar-Ridh při cestě.

Kožišník

Zpočátku se bude snažit lhát, že Kara nezná. Později, zvláště pokud by družina k němu vtrhla ze zeleného domu dvorem, bude vykřikovat, že dělají pouze co musejí.

Ti zavraždění jsou nebezpeční celé společnosti! Rodským jsme nikdy neublížili! A tamti, skutečně šlo o zrádce našich hodnot! Musejí se odstranit, abychom se jednotně domohli svých práv. Musíme být

jednotní, i když jsme z mnoha kmenů, jinak nemáme šanci špatnou situaci zvrátit! (ke cti mu budí skutečné přesvědčení o zradě zabitých, i to, že je stepním barbarem bez kmenových šarvátek.

Sám se do souboje nepustí, sice býval lovcem/hraničářem, ale tygr mu rozsápal nohu, od té doby se živí zpracováním kůží a kožešin. Na skladě má i exotické kousky (jako např. plášť ze sněžného tygra, jeho žena je oděvnice, kožichy zásobují veškerou opolenickou smetánku).

KULT KOČKY

Pro účel této hry není třeba se zabývat kultem důkladně, stačí říci, že je velmi rozšířený mezi nomádky barbarými kmeny, především mezi stepními barbary, ale byl zanesen i k horským kmenům. Výcvikem a šamanskou magií (propojenost s totemem kočky) docházejí mladá děvčata k proměně v kočkovitou šelmu (nejčastěji divokou kočku, rysici, karakala, nebo pumu podle dovednosti, kmene, zasvěcení). Kočičí ženy se vyznačují extrémní obratností, ve vyšších stádiích proměny bojují beze zbraně, v době přeměny jsou schopny bojovat až nepřičetně – berserkovsky, ale přebírají vlastnosti svých kočičích protějšků, ostražitost, opatrnost. Schopnost plné přeměny přichází nejdříve na šesté úrovni, kontrolované přeměny po dalších zkušenostech s novým životem. V lidské podobě bojují dýkou (viz předměty – **kočičí dýka**), která je očarovaná. Zvládají použít v případě nutnosti i zbraně svých kmenů – oštěpy, kopí, luky, v případě horských barbarů i meče.

Navenek se prozrazují „uctíváním“ totemu kočky. Vyžadují kázeň a pevnou ruku, jinak jsou velmi nebezpečné – zabíjejí pro zábavu, loví.

Slabší studentky byly propůjčeny ke službě jako profesionální vražedkyně, to je osud i dvou Kar-Ridhových koček. V konkurenci své školy nejsou nic mimořádného, ale v cizím, mírumilovnějším prostředí jsou pohromou.

Pokud pracují ve skupině o delší existenci, mají spolu psychickou vazbu; když jedna zemře, pocítí to druhá. Zde případné zneškodnění Kim-Ri pocítí druhá, zajišťující ochranu Kar-Ridhovi při cestě do domovských končin.

Obdobný kult je i pro muže, ti získávají jisté šamanské schopnosti, mění se v ptáky. Častěji jsou spíš kouzelníky/theurgy (potloukají se ve světě duchů, i když zcela jinak než to činí theurgové z pravidel DrD) než bojovníky.

CIZÍ POSTAVY


Mínek z Luční huti

Mírně obtloustlý mužik něco po třicítce. Zabalený do teplého pláště (přece jen je jaro, na kozlíku se snadno promrzne), rty pod mírně prošeďivělým knírem žmoulají starou fajfku (pokud fouká správný vítr, postava s dobrým nosem ucítí vůni lulky dřív než uslyší klapot podkov po bahnitě vyježděné cestě). Je velmi hovorný, dobrosrdečný (dokonce o tabák je ochoten se podělit).

Vrací se ze Starohradska, kam vezl z Luční huti nějakému šlechtici zásilku skla. *Je to takový divný, že sám jeden šlechtic, jo sice má hrad, ale nic moc, víte čekal bych to aspoň tak pěkný jako... no třeba náměstí v Rodohuti, ale je to takový barák na spadnutí. No a ten kupuje skoro všechno naše sklo.*

Mluví o starostech se dvěma úplňky: *Je to takový divný, vždycky bylo, lesy jako by se zlobily, jsou neklidný. Než sem odjel, spad na klučinu dřevorubce strom, a to jsou šikovný kluci, ti dřevorubci, nestává se to.*

Vytahuje spoustu pověr, s tím, že se bude špatně tavit; když nebude dřevo, nebude ani potaš (surovina nutná na výrobu běžného skla vyráběná z dřevěného popele).



Povídá o všem, co postavy zajímá, ale jen z okolí skláren, nikam jinam se nedostane. Jednou za půl roku veze sklo šlechtici, to je všechno, jinak pomáhá na huti s čím se dá, hlavně se stará o koně. Je hrdý, že mají k Luční huti vozovou cestu.

Možná zmíní domněnku, že neklid lesa není způsoben astronomicky, ale jistou černou čarodějnici, žije prý na Černé huti, nepotřebuje na tavení skla dřevo a vadí jí, že ostatní ano.

Neví nic, ale o všem má plno řečí.

Učitel Vlahomil

Současné převtělení Slavoje, učitel/tulák, básník, vypravěč horského regionu Černav. Bloudí krajem, učí nejen děti, ale všechny, kdo o to projeví zájem, číst a psát, vypráví o motýlech, kteří zůstali jeho velkou zálibou přes několik životů. Mezi prostým lidem je neoblíbený pro svou horlivost učit děti, když mají podle názorů většiny dospělých pomáhat, ale jeho vypravěčské nadání je velmi žádáno. Sbírá pohádky a příběhy, drby, novinky, předává to dál. Pro odříznuté lesní sklárny je prakticky jediným zdrojem nových informací, proto tolerují jeho výchovné metody. A díky jeho stopadesátiletému působení je většina populace Černav alespoň částečně gramotná.

Pokud vypráví o svém předešlém životě, říká, že se dva roky učil na vlahoucké Akademii umjních veškerenství, ale život ve škole jej ne bavil, cítil se svázaný. (Jako kterýkoli ze Slavojevých převtělení má vzpomínky na dobu dětství a studií stejné. I tak lze získat informaci, že studoval před 150 lety, např. podle jména rektora školy, které lze ověřit u skláře Bukroje, který tamtéž studoval sklářskou alchymii, a se školou je jako jeden z nejlepších Dolrodských sklářů ve stálém kontaktu, s Vožikem zveřejňují studentům některé své objevy apod. Má přehled, kdo byl za poslední 30 let kdy rektorem, a jméno, které vyřkne učitel, rozhodně nezná.) Proto odešel jako potulný učitel, i když mnoho studentů tuto možnost nezvolí, ani ti, kteří nemají ve škole dobré výsledky.

Působí mladým dojmem, těžko určitelný věk mezi 20 a 30 lety. Dlouhé plavé vlasy nosí svázané do ohonu, na sobě jednoduchý šedivý plášť pocestného, přes rameno torna s jeho jedinými osobními věcmi – čítankou, písátky, několika listinami s vlastní poezií a kresbami motýlů, glejch správce marky k provozování osvětové činnosti, něco peněz (občas pivo či čaj v hospůdce přijde vhod, i když jej lidé většinou platí jídlem, ubytováním, ošacením než penězi...)

Černý mistr (vlastním jménem Gad-Al)

Vysoký, svalnatý, výrazně tmavé pleti, tvář zpocená od námahy a horka. Při tavení na hlavě na černém spletenci vlasů slamák. Při práci nosí jen kožené rukavice k lokti, plátěné kalhoty a zástěru. Když jede do města, bere si svůj korálový pás, u pasu má kord, na sobě barevnými korálky vyšivanou vestu, černé kalhoty pod kolena a vysoké holiny. Má černý prošedivělý plnovous, divoké černé oči.

Pochází z kmene Jagu-We, kteří žijí za jihovýchodní hranici Dolrodu v podhůří hor Javori. Jsou to lovci, válečníci, kteří se Dolrodským nikdy nepodrobili, hrdý národ, ale nikdy neuznávali řemeslnou výrobu (kromě kovářské). Gad-Alův otec byl hrnčír, ale i přes velkou užitečnost jeho umění, i zručnost, jím jeho lidé pohrdali. Chtěl, aby se talent jeho syna nepromarnil, překonal tedy svou zášť vůči Dolrodským a poslal svého syna již v časném mládí do království na učenou. Gad přišel na Vlahoucko, kde žijí zruční a chytří lidé; nikdy ho nepřijali pro divošský původ, ale již mladý si vydobyl svou zručností značný respekt. Kromě malířství, které měl ze srdce rád, se začal věnovat sklářství jako pomocník v nejstarší Dolrodské huti; nabyl zde zkušeností, ale nevycházel se sklářským mistrem. Po vzpouře nízké šlechty pro-

ti králi měl šanci stát se novým mistrem, ale pro jeho původ to bylo nepřijatelné. Navíc mu lidé měli za zlé, že nepodpořil mistra a ostatní vlahoucké, kteří stáli proti panovníkovi, tak raději odešel do severního markrabství, do odlehlejší části na západě, kde jsou kromě několika skláren jen lesy. Do Černav. Druhým důvodem proč se nevrátil (a proč jej i otec poslal pryč od kmene) byla láska k Vad-Vaj (i u Jagu-We jsou Jav-Ori silně nepopulární); tu si odvedl s sebou nejdřív na Vlahoucko a potom do Černav. Mají spolu tři syny. V Černavách měl příležitost stát se mistrem v královské sklárně, ale odmítl ji (kvůli Vad-Vaj, která nechtěla žít mezi lidmi, protože je neustále nebrali za své, přes značný respekt a úctu, a kvůli tomu, že Vad-Vaj nechtěla aby se spalovalo a těžilo dřevo – z hor měla silný vztah k přírodě). Založili tedy vysoko v lesích vlastní sklárnu, kde vyrábějí luxusnější, zakázkové výrobky.

Síla 17/+3, obratnost 13/+1, odolnost 16/+2, inteligence 10/0, charisma 10/0. Je na 7.–10. úrovni, má schopnosti bojovníka a alchymisty.

Vad-Vaj

Původem dcera šamana nenáviděného kmene Jav-Ori, po otci podědila silnou Moc (ohromné nadání na ohňová kouzla). Necítí se mezi lidmi dobře, pro neustálé v lepším případě slovní napadání. Nemá žádnou přítelkyni a trápí se i pro své syny, kteří činí mrzutým jejího muže (prostřední je slabomyslný, nejmladší nechce být sklářem), ani se nemá v lásce se svou snachou, typickou hrubou děvečkou. Pokud je v družině dívka, zvláště čarodějka nebo hraničářka, s velkou dávkou empatie si k ní může najít cestu. Pak se jedná o vlídnou paní, co ráda něčemu i přiučí ze svého umění.

Jakožto CP nemá zcela schopnosti podle pravidel, disponuje především kouzly týkající se ohně, ale ublíží s nimi jen v případě nutnosti. Její specialitou je „sklářský oheň“, jak kouzlo nazvala, stojí ji veškerou magenergií, vytopí krátkodobě pec na vysokou teplotu. Zná i několik běžných užitečných kouzel.

Je menší postavy, ale i když na barbaru nedisponuje velkou silou, přece jen je silnější než většina lidských kouzelníků. Vlasy má spletené v několika copech, přikryté vyšívaným čepcem. Odívá se do vlněného oblečení.


Síla 14/+1, obratnost 11/0, odolnost 14/+1, inteligence 15/+2, charisma 13/+1. Je na cca 10. úrovni.

Rysa

Štíhlá žena vyšší postavy, něco méně než 30 let, momentálně velice nervózního vzezření, plete se jí jazyk, mluví rychle a zběsile.. Má krátké rozčezené vlasy světlé barvy, jakoby každý pramen jinak dlouhý. Oči výrazně velké, modré. Přes celou levou tvář od ucha má jizvu od popálení. Také ruce, pokud nemá rukavice, jsou plné menších jizev. Na sobě má hnědavý cestovní plášť plný kapes (nadité alchymistickými surovinami), zajímavé kamaše černobíle flekaté, vypadají jako vyrobené z kůže nějakého predátora (něco jako černobílý rys), ke kolenům vysoké holiny, od bláta. Pod pláštěm je delší tunika, kdysi luxusní, dnes zašlá. Má pásek ověšený váčky s bylinami, jeden s mincemi – střední obnos. Za pasem má také dýku. Zaujme na ní výrazně cizí přízvuk, s jakým se nikdo z družiny ještě nemohl setkat.

Roztržitá, hektická až zběsílá, nešťastná a vystrašená z toho co způsobila. Působí velice nevyrovnaně, je schopná na svého společníka začít ječet prakticky bez důvodu a vzápětí se smát.

V minulosti ve vzdálené západní zemi studovala alchymii a byla velmi dobrá. Její matka archivářka jí umožnila vstup i k tajným materiálům, kde se dočetla cosi o mocných lektvarech, které umožní vnímat magii po kouzelnickém způsobu i lidem bez tohoto nadání. To, že sama není čarodějkou, jako nikdo z jejího



národa, ji deprimovalo (ke kouzelníkům přistupuje s nedůvěrou až pohrdáním). Rozhodla se lektvar vyrobit, k tomu potřebovala něco, co si vložila jako magii ve své podstatě, a přes hadače a zřece se dopátrala, kde by něco takového mohla sehnat. Vydala se na strastiplnou a v zásadě neúspěšnou cestu, kdy v hradě mocného urzemského čaroděje cosi sebrala. Obsah její lahvičky má cenu pouze pro původního majitele. Nikdo jiný, sebelepší alchymista s ním nic nezmůže, kromě destilace pár magů.

Pak nepozornost a roztržitost způsobila, že vstoupila do pas-ti – teleportačního pole – a objevila se stovky mil dál, v zemi, o které jen četla jako o nevýznamném vnitrozemském zastatěm královstvíčku. A všimla si toho, že stěny flakónu se tenčí. Její představitost tvrdí, že pokud do dvojího úplňku nebude lahvička zajištěná (a musí se jednat jediné o křišťál, který podle starých knih má antimagické účinky), nastane minimálně konec světa nebo něco takového.

Nestane se nic z toho, maximálně se Rysa zblázní úplně. Již teď lituje, že se o něčem takovém kdy dočetla.

V torně hrudka zlata (větší hodnoty), v plášti lahvička s mi-hotavou kapalinou, dále v plášti a kufříku běžná alchymistická výbava + byliny.

Ovládá několik jazyků.

Správce Stomlad

Postarší zavalitý muž, vždy důkladně upravený, dobře oděný, na ruce rubínový prsten, několik dalších šperků. Působí ustaraně a unaveně, snad několik nocí nespál...

Pochází z rodiny nízké šlechty, schopnosti jej vynesly na pozici správce, nicméně jde o provinční marku významnou jen díky sklu. Pro řídké osídlení je spíše starostou, který se v Rodohuti nevolí, než správcem. Je hlavním pověřeným dozorcem nad královskými hutěmi, určuje pořadí zakázek (po konzultaci s mistry), je zodpovědný za dodej skla králi a za výnosy z prodeje královského skla. Je podřízen, co se skla týče, hlavnímu zemskému úředníku přes sklo, jakožto správce přímo vládě – Radě Pánů.

Při debatě působí nervózně, neustále si hraje s věcmi, myšlenkami jakoby jinde. Nad pověřivostí místních se posmívá, ale sám rozhodně nevypadá klidný. Až když má řeč při oslavě, město není zničeno, žádné zemětřesení se nekoná, pak působí uvolněněji a příjemněji.

Nemá informace o místních příbězích a zkazkách, ale „papírově“ zná své území dokonale.

Mistr Bukroj

Starší zkušený sklář, urostlé až robustní postavy (barbaři mohou závidět), ovšem se skony k poezii. Ve své práci velmi zručný, zamklý. Jeden z mála, co není pověřivý, sdílí učitelův názor, že oslavy se pořádají proto, aby se lidé opili a nic divného nevnímali. Tvrdí, že obnova magie o dvojím úplňku je zcela přirozená záležitost, je potřebná pro fungování světa jak ho zná. Racionální přístup vlahoucké akademie, kde jako mladík alchymii a sklářskou teorii studoval.

O černoahušských se vyjadřuje přátelsky a s úctou. I kvůli duhovému sklu by si přál výpomoc Černého mistra, nedělal je již několik let. (*No, před třiceti lety to byla móda, každý významnější šlechtic musel mít doma aspoň misku na cukrlata, ale ta doba je pryč a tohle sklo je moc drahé. A moc účinné.*) Je ochotný, zvláště pokud se vyskytne někdo, kdo se o sklo zajímá; rád ho provede i po královské huti.

Přes tichou povahu a dobrosrdečnost se těší u dělníků značnému respektu.

Alchymista Vožik

Sklářský alchymista středního věku, malého vzrůstu.

Jeho obchod oplývá i běžnými alchymistickými předměty. Zaměstnává v něm svou skoro dospělou dceru, která se na výrobě běžných lektvarů podílí. On sám se věnuje s potěšením studiu.

Za střepy skleněného motýla je ochoten zaplatit slušnou sumu, stejně tak za věci ze sklepa Hornohuti. Možná jde o jednoho z nejbohatších rodohuškých rodáků.

Při jednání je nerudný a zamračený. Nestudoval na vlahoucké akademii, je v podstatě samouk (měl ovšem své mistry), o tamních studentech se nevyjadřuje příliš uctivě, ale Bukroje respektuje. Haní především učitele, že je ztráta času snažit se vzdělávat venkovany, kteří o to stejně nemají zájem.

Je hrdý, že s Bukrojem dokážou vyčistit sklovinu na křišťálovou.

Hornohušká babička

Dcera báby zaklínačky, matka současného hornohuškého mistra, je jí něco přes 60let. Nosí bílý plátěný šátek omotaný kolem hlavy, jednoduché plátěné oblečení, vyšívaný kabátek.

Po zničení Hornohuti bude pobývat u své vnučky v Rodohuti. Vlastní kouzelné zrcátko, asi jediné co se zachovalo z díla jejího děda. Viz popis předmětů.

Ve svém věku je smířená s osudem, nevyhnutelností smrti, stejně ale ponese neštěstí dost špatně.

Věnka

Vnučka hornohuškých, žije se svým mužem krejčím v Rodohuti, čekají spolu první dítě. Příjemná mladá paní, ale rodinná tragédie ji rozčlíví. Může se stát, že začne nenávidět všechny barbary (začne dávat vinu Černoahuškým...) Až pokročilé diplomatické schopnosti ji můžou přesvědčit, že černoahuští jsou stejné oběti, a že je snad na čase odložit letitou nevráživost a nepřátelský postoj vůči barbarům a například se spojit s Černou hutí při pokračování ve sklářské tradici (někdo jejího syna bude muset sklářství naučit a po Černavách je vhodnějším učitelem než Gad-Al asi jediné Bukroj).

Ruk-Vad

Nejmladší syn černoahuškých, frajírek, náfuca a rváč. A vášnivý sázkař. Je ochoten se kdykoli vsadit o cokoli (ale do velkých sázek jde jen tehdy, je-li to opravdová výzva, nebo je-li si jist vítězstvím). Je zručný s vrhacími zbraněmi. Většinou se jen tak potlouká po Černavských lesích, tu zajde do Rodohuti, tu do Rubiny, obdivuje umění své matky a pobytem v lesích v sobě hledá čarodějně schopnosti, bezúspěšně.

Snaží se vypadat nebezpečně. Pleť má podstatně světlejší než jeho otec, spíše snědou, vlasy spletené do mnoha drobných cůpků, svázané na týle, i přes chladno má oděnou jen spodní polovinu těla (ale v torně něco teplého na sebe jistě najde, jen se předvádí...). Poměrně malého vzrůstu, ale podsaditý. Kolem krku korále, dále korálky vyšité pochvy – to je jediná spojitost se skláři.


Zloděj na nižší úrovni, horský barbar.

Síla 13/+1, obratnost 16/+2, odolnost 12/0, inteligence 11/0, charisma 15/+2.

Krátký meč, dýka, v každé botě vrhací nůž, dvě hvězdice, vrhací štít (ten je ochoten přenechat jako sázku), váček s malým obnosem (na hospodu), váček s omamnými bylinami.

Arinjana

Původem z lépe postavené rodu rodiny, která byla typická měšťáckými předsudky vůči barbarům – všechno je to stejná rvavá verbež. Tím, že se provdala za Kar-Ridha, chtěla své rodině dokázat, že se mýlí. Také Kar byl zcela jiný barbar, než ty-



pičtí přístavní dělníci, vzdělaný, s dobrými způsoby, nebylo těžké se v jeho případě předsudků zbavit. Rodina to nedokázala a Arinjanu vydědila. Po rozchodu oficiálně pro její neplodnost ji rodina zpět nepřijala (máš, co jsi chtěla...). Pravou příčinou bylo, aby Arinjanino jméno zůstalo čisté, kdyby se Kar-Ridhovy aktivity provalily dříve, než chce – neví o tom, co jsou ubytování zač, ubytovat je je součástí smlouvy s Karem, za tento ústupek jí přenechal celý dům. A ona s ním dále nemá nic společného. Není to zcela pravda, oba se stále mají velmi rádi, i když Arinjana má poměr s mladým barbarem – ptačím mužem.

Ničím výrazně nevyčnívá, až na svou krásu, nemá žádné mimořádné zájmy. Kvůli tomu, že chce udržet Karovy záležitosti v tajnosti, se ani příliš nestýká s lidmi. Jedinou přítelkyní je jí kočka Kim-Ra, i když se jí pro cizost kočičích přeměněných trochu bojí.

Ovládá kouzla *neviditelnost* a *hyperprostor*, s tím, že pokud nemusí, *hyperprostor* nevyužívá, dělá se jí při něm nevolno.

Pokud se v jejím okolí strhne šarvátka či bitva, snaží se co nejdříve zmizet co nejdál.

Dlouhé světlé vlasy nosí spletené do dvou ozdobných copů, protkaných stříbrnými řetízky, na sobě mívá zdobené dlouhé šaty, stříbrný náhrdelník.

Vystupuje jako přívětivá byt trochu rezervovaná mladá žena (je jí 26 let), dokud postavy nezačnou být příliš dotěrné, pak je nervózní, ostražitá.

Síla 8/–1, obratnost 10/0, odolnost 10/0, inteligence 14/+1, charisma 17/+3.

Vévoda Milopel

Nechtěný syn významné šlechtické rodiny. Jelikož je vévodský titul dědičný, nešlo jej odklidit vhodněji než jako ve skutečnosti bezvýznamného úředníka, jehož práce je ovšem veřejně vážená a uznávaná pro zástupce vysoké šlechty. Sice je Milopel v rodině černou ovčí, ale je dost chytrý na to, aby mu souvislosti docházely, má ambice situaci změnit, i když ne schopnosti aby vybuodoval slušnou kariéru.

Našel si tedy cestu přes svého dlouholetého přítele, osobního písaře, absolventa dvou ročníků vlahoucké akademie (jediného barbara, který zde do té doby studoval) Kar-Ridha.

Kar-Ridh

Spořádaný opolenecký občan, písař vévody Milopela, absolvent dvou ročníků vlahoucké akademie (čarodějné obory), v čele barbarského odboje. Pro opoleneckou barbarskou komunitu působí jako šaman, duchovní vůdce. Vůči okolí působí jako rezervovaný člověk vyššího postavení, zdrženlivý a přemýšlivý (což nemůže říci žádný z účastníků jeho šamanských vystoupení).

Pochází z horského kmene Wajri-Da, který patří k úhlavním nepřítelům Jav-Ori. Jejich závazkem je nenechat z Jav-Orů niho přežít.

Angažoval se jako mladík před dvaceti lety ve Vlahouci při protikrálovském povstání na straně krále, to je i jím udávaný důvod, proč musel opustit akademii. Tehdy se spřátelil s Milopelem, který mu zajistil slušnou budoucnost. To však Kar-Ridhovi nestačilo, přál si mít nejen vyšší postavení pro sebe, ale důstojnější postavení pro všechny barbary. Na vlastní kůži se setkal se silnými rasovými předsudky, touží se za utrpení, které musel prožít, dolrodským pomstít. Za všechny barbary. Proto plánuje vzpouru a snad i válku s Dolrodem za navrácení země barbarům, kteří zde před několika stovkami let, před příchodem rodských od severu, žili. Jeho plán začíná odstraněním asimilovaných barbarů, kteří by byli proti povstání.

To, že si vzal za ženu Rod'anku, jej nijak netrápí, nemyslí si, že všichni rodští jsou špatní, u ní našel dobré srdce, a po-

strádá divokost většiny barbarek, což Karovi vyhovuje. Navíc je Arinjana skutečně hezká.

V současnosti mu táhne na čtyřicítku, obdobně jako ostatní horští barbaři je podsaditě svalnaté postavy, má tmavší pleť (i když ne tak tmavou jako Černý mistr), obléká se do rób střízlivého stylu, vkusně zdobených. Oblíbenou barvou je červená. Jako jeden z mála barbarů si nesplétá z vlasů copánky, zastříhuje je podle opolenecké módy.

Úroveň značně převyšuje družinu, není záhodno, aby se s ním v tomto dobrodružství setkala, i když by si přála spravedlnost pro černohtušské.

Kočka

Vlastním jménem Kim-Ra, jedna ze zasvěcených jedné ze škol kočičí přeměny. Nikterak dobrá a navíc přeměnou ještě neprošla, teprve se vše k rituálu připravuje. Má slabé empatické spojení s druhou z Kar-Ridhových koček, která jej doprovází na cestách; pokud zemře a spojení se přeruší, druhá kočka to pozná.

Má nápadně kulaté oči, tvář s téměř kočičími rysy, charakteristiky stepního barbara se pomalu vytrácejí.

Umí být plachá, lstivá, stejně jako nepřičetně rozzuřená. Není radno zahrávat si s kočkou...

Kožišník

Lovec/hraničář ze stepních barbarů. Dříve se sám zabýval lovem v Dolrodu se nevyskytujících zvířat, jejich kožichy výhodně prodával. Po neštěstí, kdy mu tygr rozsápal nohu (může být rád, že jenom nohu), si za ušetřené peníze sám otevřel podobný obchod – kožišnictví. Jeho žena je lužní barbarka, jejíž rodina žije po několik generací v centru Dolrodu, jako všichni z její rodiny je i ona švadlenou, což vynáší výbornou spolupráci s kožišníkem. Spolu patří k nejuznávanějším opoleneckým obchodníkům. Dobrodruzi zde mohou dobře prodat kožky (nejen vzácných tvorů). Jednu skupinku lovců si kožišník skutečně najímá (nejde o barbary).

BESTIÁŘ

Charakteristiky bestí jsou pouze orientační – jak byly použity pro mou družinu. Je vhodné, aby je PJ upravil podle schopností svých hráčů.

První motýl

Je průhledný, měsíční světlo se na jeho křídlech leskne. Připomíná tělem a křídly lišaje, nicméně rozpětí křídel 1,5 sáhu lišaji nemívají. Délka tělíčka je asi sáh.

Podniká sebevražedné výpady s cílem co nejvíce pořezat napačeného. Pokud se mu to podaří, naráží do těla protivníka, sám se takovým nárazem zraní za 1–6 životů (odlomení kousků skla, může být dána pravděpodobnost, s jakou stěpiny dopadající na zem, zraňují). Zasáhnout jej není snadné, ve vzduchu má vysokou obratnost. Útočné číslo nárazu není vysoké. Charakteristiky nechám na PJ, sám ví nejlíp co je adekvátní protivníkem jeho družině. Tento motýl je ve srovnání s ostatními sice velký, ale nemá žádné speciální útoky, navíc vlastním útokem se zraňuje. Měl by být snadným protivníkem. Neúspěšný útok jej nezraní.

Je imunní proti veškerým energetickým kouzlům.

| | |
|----------------|--|
| Životaschop.: | 3 |
| Útočné číslo: | 2/+1 (náraz ze vzduchu); 3/+1 (první náraz z rozletu) |
| Obranné číslo: | 3 + 3 |
| Odolnost: | 21 (magický tvor) |
| Pohyblivost: | 1 na zemi, 8 ve vzduchu |
| Inteligence: | 1 |

Řadový motýl

Je menší, má necelý sáh rozpětí křídel, neútočí sebevražedně, má vyšší životaschopnost. I u něj platí imunita vůči bleskům a podobným kouzlům, zranitelný je větrným živlem. Okraje jeho křídel připomínají sbroušené čepele, jimi útočí, jedná se o běžný útok ze vzduchu. Nejlépe na něj platí drtivé zbraně.

| | |
|----------------|-------------------------|
| Životaschop.: | 4 |
| Útočné číslo: | 4/–1 |
| Obranné číslo: | 3 + 3 |
| Odolnost: | 21 (magický tvor) |
| Pohyblivost: | 1 na zemi, 6 ve vzduchu |
| Inteligence: | 1 |

Skleněný smrtihlav

Výrazně větší než předchozí motýli. Má dva speciální útoky – v blízkosti hrdiny se roztřepotá a vytvoří menší vzdušný vír, v rozšířeném soubojovém systému mu trvá vyvolání víru 2 akce. Vír se vydá přímou čarou směrem, kterým jej motýl vyslal, první překážka je zasažena za 2–7 životů, může vír buď odklonit, nebo oslabit, takže vír pokračuje v původním směru až k další překážce, kterou zraní za 2–5 životů a poté mizí.

Dále motýl disponuje vlastní magenergií a kouzlem *modré blesky*. Může seslat 3 modré blesky, v každém kole však nejvýše jeden.

| | |
|----------------|--------------------------|
| Životaschop.: | 4 + 2 |
| Útočné číslo: | 4/0 |
| Obranné číslo: | 4 + 3 |
| Odolnost: | 21 (magický tvor) |
| Pohyblivost: | 1 na zemi, 12 ve vzduchu |
| Inteligence: | 2 |

Kar-Ridhovi zabijáci

Skupina není příliš dobře vybavená, jde převážně o lidi na nízkých úrovních a tohle je jejich první akce u Kar-Ridha, nejsou sehraní. Výhoda by měla být jednoznačně na straně družiny, ať v překvapení nebo v počtu životů – nájezdníci by neměli mít v době konfrontace s družinou plný počet, slušně je porubal Černý mistr, nějaké rány mohly zbýt ještě z předchozího dne a útoku na Hornohuť.

Velitel skupinky, válečník, stepní barbar

Síla 15/+2, obratnost 9/–1, odolnost 14/+1, inteligence 8/–1, charisma 8/–1.

Dlouhý meč, šupinová zbroj pod černou tunikou, barevný váček s bylinkami na krku, něco peněz.

Zloděj, člověk bojující s Černým mistrem

Síla 10/0, obratnost 15/+2, odolnost 10/0, inteligence 10/0, charisma 14/+1.

Tesák a dýka, vycpávaná zbroj pod černou tunikou, podobný barevný amulet, ve vnitřní kapse tuniky mumifikovaná kočičí pac-ka, váček s trochou peněz, stříbrný prstýnek.

Válečník, bažinný barbar, u polomrtvého syna

Síla 16/+3, obratnost 10/0, odolnost 13/+1, inteligence 8/–1, charisma 7/–2.

Široký meč, kožená zbroj pod černou tunikou, podobný barevný amulet, v kapse Líbivé zrcátko ukořistěné na Horní huti.

Hraničář/lovec, bažinný barbar, u polomrtvého syna

Síla 13/+1, obratnost 9/–1, odolnost 14/+1, inteligence 12/0, charisma 8/–1.

Tesák a dýka, krátký luk, vycpávaná zbroj pod černou tunikou, amulet, pár stříbrňáků, nějaké sušené byliny (zvyšují regenerační schopnost organismu, podle odolnosti).

Zloděj, člověk v domě

Síla 12/0, obratnost 14/+1, odolnost 13/+1, inteligence 10/0, charisma 14/+2.

Krátký meč, lehká kuše, kožená zbroj, amulet, trocha peněz, balíček hracích karet, kostky.

Ghúlka Anka

Viz ghúl z pravidel DrD. Primárně není zlá, ale chce spočinout v klidu, ví, že je slabá (za života byla), takže v napadení družiny vidí cestu ke svému klidu.

Osazenstvo zeleného domu

Spící bojovník

Muž, lužní barbar, jehož největší zábavou je odpočinek. Následují rvačky, pití. Nyní je již zcela oddán Kar-Ridhovi, začlenil se do jeho elitní skupinky vedené kočkami a ptačím mužem.

Je na 4.–6. úrovni. Pokud jej družina zastihne v horním patře domu, pravděpodobně se bude probouzet (má hodně dobré spaní). Až na spodky není oblečený, vrhne se po některé zbrani opřené u zdi (oštěpy, meče) – sám je nejlepší s dlouhým mečem.

Síla 16/+3, obratnost 11/0, odolnost 15/+2, inteligence 7/–2, charisma 9/–1.

Bojovnice v tělocvičně

Mladá roduška dívka bez rodiny, které Kar nabídl podstatně lepší životní podmínky, než by si sama kdy dokázala vydobýt. Za to je mu věrná; domnívá se, že barbari jsou lepší než rodští, protože oni jí pomohli, kdežto okolní svět byl velmi krutý. Bez námitek, ba s nadšením, plní Karovy příkazy. Není tak schopná a nebezpečná jako kočky, ani nedosahuje úrovně spícího bojovníka, ale je snaživá a učenlivá. Měla by šanci být jednou dobrou bojovnicí. Svou taktiku nestaví na síle, ale na své obratnosti. Až na kočky byla jedinou ženou mezi zabijáky.

Síla 13/+1, obratnost 15/+2, odolnost 14/+1, inteligence 11/0, charisma 12/0.

Charakteristiky porubaných mužů ponechávám na PJ.

Kočka

Pokud bojuje kočičí dýkou (což je velmi pravděpodobné, tuto zbraň nosí neustále u sebe), je velmi nebezpečný protivník. Dýka jí dává +2 ke všem hodům včetně iniciativy, což s její obratností znamená, že bude jen velmi těžko zasažitelná. Pokud ji zastihnou doma, její nevýhodou bude, že nenosí zbroj, pokud neočekává konflikt. Ven si ale bere pouze koženou, ta jediná jí nepřinášá postihy k jejím útokům (nesnižuje obratnost).

Síla 14/+1, obratnost 21/+4, odolnost 12/0, inteligence 13/+1, charisma 13/+1.

PŘEDMĚTY

Rubínová slza

Jedna z kapek Silučina náhrdelníku. Kromě toho, že jde o nejcennější rubínský rubín hodný krále (což ani většina znalých mistrů sklářů nepozná na první pohled), je mírně očarován, i když nemá moc celého náhrdelníku.

Na svého nositele účinkuje následovně (s pravděpodobností podle hodu k%):

- 01–05 zranění za 1 život
 06–10 vyléčení tří životů nad rámec běžného spánku
 11–18 vyléčení dvou životů
 19–30 vyléčení jednoho života
 31–100 nic

Slzu musí mít postava v dobu spánku u sebe. PJ si hází každé ráno.

Kdyby družina splnila Silučin úkol výrazně dobře, možno nechat maličko mocnější slzu s rozšířenou pravděpodobností pro vyléčení jednoho života navíc.

Duhové číše

V současnosti jeden z nejmagičtějších druhů skla, jaké se v Černavách (nikoli běžně) produkují. Na výrobu je potřeba značné množství magenergie a tomu je úměrná cena. Mistr je odmítne vyrobít před dvěma úplňky.

Kompletní sadu tvoří vyšší pohár a rozložitější číše na pohled hrající všemi barvami duhy, z každého úhlu pohledu se zdají být jinak barevné, zlatavě se lesknou i bez přímého nasvícení.

Mají několikrát užitečné využití, oblíbené jsou především pro podávání jedů, které jsou v tekutině hůře detekovatelné, běžné jedy dokonce s posíleným účinkem.

Jakýkoli lektvar vyroben za pomoci magenergie má podaný v číších tyto vlastnosti – horší rozpoznatelnost a zvýšený účinek.

Pro podávání neznalému není radno nalévat přímo do číše, ale lepší ji plnou donést. Při nalití magické tekutiny jako by se duhová barva rozpouštěla a stékala po stěnách na dno nádoby, až číše vypadá jako z běžného zelenavého skla. Po vyprázdnění a důkladném omytí, nejlépe v křišťálové proudící vodě, se navrací do původního stavu.

Mají omezený počet použití (závisí na údržbě, síle podávaných lektvarů, úvaze PJ).

Líbivé zrcátko

Dílko dnešní produkce „kouzelných zrcadel“, doby, kdy umění čarodějná upadají do zapomnění a hlavní klientelu tvoří mocní mágové, ale rozmařilé paničky. Tento kousek je mezi (nejen) šlechticemi velmi oblíbený.

Zrcátka dávají při pohledu (a pouze při něm) +1 až +2 k charismě.

Kočí dýka

Zručně zpracovaná stříška poměrně malé dýky má na vršku vyřezanou kočí hlavu z materiálu podobného slonovině. Pro kohokoli vyjma majitelky-kočky má dýka cenu pouze jako umělecky zajímavý předmět, který je možná až škoda používat jako zbraň.

V kočích pařátech jde o smrtící zbraň, zvláště neprošla-li kočka ještě plnou přeměnou. Dýka jí dává +2 ke všem hodům včetně iniciativy (dle úvahy PJ i více, kočka by měla být silný protivník i sama), kočka jí snáze probodne či přetne tepnu, i když jinak nezpůsobuje příliš vážné zranění.

Dýka je propojena s totemem kočky, pokud pouto není rituálně zrušeno.

Prasklé zrcátko

Pokud postavy poctivě splní žádost hornohuťské babičky, odmění se jim (ale až na požádání, nejprve samozřejmě jako odměnu nabízí libivé věcičky, o kterých je upřímně přesvědčena, že mají větší cenu) prasklým zrcátkem. Jde o maličké okrouhlé zrcátko akorát do dlaně, s prasklým sklem, které babička údajně dostala od svého praděda jako malá; bude rozpacitá za takovou „nehodnou“ odměnu, ale postrádat je nebude vzhledem k událostem na Horní huti.

Jde o skutečné „kouzelné zrcadlo“. Vlastníkovi dává bonusy při zaostřování vůle (jde snáze a netrvá tak dlouho), i při seslání kouzel (zvýšení pravděpodobnosti úspěšného seslání dle situace a úvahy PJ).

PŘÍLOHY

O Slavojovi a Siluce

Když první lidé přišli z luhů Dolrodských do Černav, nebylo zde ničeho krom lesů. Nízké kopce pohlcené smrtinou obývali jen vlci a medvědi. Lidé ostrými sekerami vymýtili místa pro své sklárny. První z královských skláren, Rubina, utopená v lesích a nejlepším rudém sklu v Zemích, přinesla kraji ne jeden smutný příběh:

Rubinský sklářský mistr byl nejlepším v celém Dolrodu, chlubil se předky z vyhlášených škol alchymie v Urzemii. Byl nejzručnějším sklářem, jakého zdejší končiny pamatují, ale jako mistr byl ke svým učedníkům i pomočníkům tvrdý a neshovavý. Jediné, ož pečoval a bezvýhradně miloval, byla jeho překrásná dcera, do níž se vtělila vznešenost urzemských čarodějek i divokost a ušlechtilost plavovlasých Rodanek. Siluka byla nejhezčí dívkou v Černavské marce, jako celém purkrabství. Ucházel se o ni ne jeden mládenec. Kvůli její kráse přijížděli bohatí z dalekých končin, bardci pěli ódy na její rty, šedivé oči, dlouhý zlatý vlas. Kupci stáli více o její úsměv než o nejdražší ze skla, které foukal i lůl její otec. Mistr Terluk však nechtěl její ruku dát jedinému. Dostane ji ten, kdo jej předčí ve sklářském umění, a takového se nenašlo. Žádný z jeho tovaryšů nebyl tak zručný, nikdo nedokázal vyrobit sklo takové, že vypadalo jako zmrzlá kapka krve. Z těchto kapek měla Siluka náhrdelník, který by byl hoden největší z kouzelníků, nejmocnější z královen. Jen ten, kdo by udělal náhrdelník ještě skvostrnější, aby vypadal jako vyplakaný z krve samotné Zemji, by Siluku mohl pojmout za ženu. Siluka byla ráda za tento nesplnitelný požadavek, nestála o žádného ze sklářských učedníků, ani o bohaté kupce z jihu, ani o pána, který pro pověst o její libeznosti přešel celý svět. Siluka milovala učitele. Muže, který s čítankou bloudil po krajích a vyučoval, kdo projeví zájem, písmu. Siluka byla neoddanější z jeho žáček a otec k její výuce byl svolný, toužil po vzdělané deři. Se Slavojem Vlahouckým strávila mnoho chvil, jeho básně zdobily její sny ukryté na listech pod polštářem.

Až děvečka jejich tajnou lásku vyzradila, když při úklidu jeden z těchto lístků našla. Sama mistru neřekla, ale svému milému prozradila, a ten, touže po lásce Silučině, dal lístek mistru v domněni, že se zbaví soka.

Terluk vyhnal učitele z Rubiny, a jako mocný pán mu zakázal přístup i do ostatních královských držav v Černavách. Siluka dlouho jejich lásku bránila, klekla před otcem a prosila o slitování s mládežem. Nakonec se Terluk ustrnul a dal Slavojovi možnost zkusit, co ani zruční sklářští učedníci nedokázali – vyrobit nejkrásnější náhrdelník.

Siluka několik dní plakala, vyplakala náhrdelník ze slzí vlastních a ten Slavojovi poslala. Šperk to byl krásnější než slzy rubinu. Terluk nevěřil, že by básník a písmák něco takového vyrobiti zvládl, vyslyšel proto děvečku tak dlouho, až Silučino tajemství vyzradila.

Slavoj byl mistrem zblíčován na pokraj smrti, odešel do dalekých zemí na západě, nemaje do konce života klidu. Siluka žalem vyplakala své oči, našli ji průsvitnou a bez ducha na jejím lůžku, pod rukou poslední lístek, který od Slavojce doručil motýl Smrtihlav.

mapy překreslil Míra Komínek