

VĚŽ MRTVÉHO SLONA

Modul dobrodružství pro Hyborský Věk
z prostředí Zamory – Arenjunu

—
Aplikace pro Divoké Světy (SWADE)
(Loki, 2026)

Dobrodružství *Věž mrtvého slona* je určeno pro 2 až 6 postav, které nejsou na svých cestách úplnými začátečníky. Staví také na motivaci postav zbohatnout a získat slávu, pro což jsou ochotné riskovat často i vlastní životy. Odehrává se v conanovském světě *Hyborského Věku*, který stvořil Robert E. Howard pro příběhy i dnes oblíbených postav *Barbara Conana*, *Rudé Sonji*, *Kulla Dobyvatele* a dalších. V tomto dobrodružství, které zápletkou navazuje na jedno starší Conanovo dobrodružství, postavy navštíví Arenjun, proslavené Město Zlodějů v Zamoře, v době, kdy zrada a Nemédijský útok zbavily akvilonského krále Conana jeho koruny a světem se nese zpráva, že Conan zahynul.

Zde, v Arenjunu, který je daleko od válečné vřavy a ve kterém se ocitla i řada akvilonských exulantů, se do pozornosti postav dostane nechvalně známá Věž mrtvého slona, která dříve tvořila mocenské centrum města. Věž patří mocnému a obávanému čaroději a knězi Yarovi, kterého však nikdo už čtvrt století neviděl. Přesto strach z Věže zůstává v Arenjunu vsudypřítomný. Ale postavám by se něco z bohatství věže, o jakém se vypráví v každé hospodě v Maulu, jistě hodilo, ať už jsou sami uprchlíky z Akvilonie, nebo přicházejí z kteréhokoliv koutu Hyborie či některé ze zemí jižního či východního Orientu.

Postavy se na začátku dobrodružství seznamují s Arenjunem a jeho specifickým prostředím. A také se zákonitostmi a nástrahami života v ulicích Města Zlodějů. Při pátrání po bližších informacích o Věži mrtvého slona se postavy setkávají s různými obyvateli Arenjunu, kteří jim mohou za určitých podmínek zpřístupnit zajímavé a užitečné informace a případně dodat i další zdroje, které by se při pokusu o průnik do Věže mohly velmi hodit. Ovšem rozeznat, kdo je důvěryhodný informátor, potenciální spojenec a kdo chce postavy jen využít či přímo přivést do neštěstí, je také úkol hodný skutečného dobrodruha.

A pak také – snaha o získání informací a zdrojů může přivést postavy do specifických a nečekaných míst a situací. Ať už se jedná o skryté skladiště, používané stygijci pro pašování kontrabandu, a ve kterém je možné získat cenné zásoby usnadňující překonání očekávaných překážek, nebo o tajemnou vilu kus cesty za městem, kde je, na objednávku šedé eminence v pozadí, zlodějským bratrstvem vězněná unesená mladá žena. Ta má totiž

historické spojení s Věží, o kterém možná ani sama neví, a které by někteří rádi využili pro své vlastní plány.

Podaří-li se postavám do Yarovy věže nakonec proniknout, čeká na ně překvapující rozuzlení příběhu, který před dvaceti pěti lety započal mladý zloděj jménem Conan, dnes již bývalý král Akvilónský!

Koncept modulu: Tato verze dobrodružství navazuje na starý Conanův příběh a bere v potaz jeho následky, ale neopakuje jej. Ano, Conan s Taurusem už do Věže slona kdysi pronikli; Taurus při průchodu zmizel, Conan přispěl k Yarově porážce a věž sama přišla té noci o část svého kouzla. Avšak nepadla. Zůstala stát –pošramocená, zbavená lesku a podivně ztichlá – ale stále, i po dvaceti pěti letech vrhá na Arenjun svůj stín – stín Věže mrtvého slona.

VAZBA NA PŮVODNÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Původní dobrodružství *Věž slona* (*Tower of the Elephant*) vyšlo v nakladatelství Mongoose Publishing v roce 2005 pro herní systém *Conan the Roleplaying Game*. Toto dobrodružství předpokládalo, že Conan nikdy Věž slona nevyloupil, a dávalo hráčům, prostřednictvím jejich postav, možnost jít cestou znesvětitelů věže jako první.

Zde je nová, přepracovaná podoba dobrodružství s odlišnými postavami i zápletkami, které naopak předpokládají, že Conan se zamorským Králem zlodějů Taurusem Věž slona před dvaceti pěti lety navštívili a svou historickou roli v ní splnili. Hráčské postavy pak o dekády později mohou zkusit to samé, i když přitom zjistí, že se nedá vstoupit dvakrát do téže řeky a budou muset čelit novým, vlastním protivníkům a výzvám.

Věž mrtvého slona (jak je nyní nazývána) zůstává středobodem dobrodružství, je však doplněna o další místa v Arenjunu, která mohou postavy navštívit, a další postavy, které vdechují Městu Zlodějů nový život.



Jak modul používat – tipy pro SH

Základních informací, které pro samotné odehrání dobrodružství se svými hráči nezbytně potřebuješ, není mnoho. V této kapitole najdeš přehled jednotlivých částí s komentáři o jejich významnosti pro hru. Když si uděláš úvodní obrázek, můžeš začít objevovat, co zde nabízíme navíc, jak ti pomůžeme hru dále rozvinout, oživit a hráčům připravit nevšední zážitek.

Modul slouží jako úvod do prostředí Hyborského Věku. Některé informace z Gazeteeru, z přehledu postav a organizací a významných míst, nemusíš pro toto dobrodružství využít – buď proto, že Hyborský Věk dobře znáš a není třeba ti ho představovat, nebo naopak se chceš zaměřit na dobrodružství samé, a možná si ho přesadit do jiného herního světa. To může fungovat výborně a nic tomu nebrání.

Počítej s tím, že nejdůležitější informace pro odehrání dobrodružství *Věž mrtvého slona* jsou následující:

- I. Gazeteer – Věž mrtvého slona: tato podkapitola z Gazeteeru dává dobrou představu o Věži samotné, o tom podstatném z její minulosti i současnosti, s čím se mohou postavy setkat a pro průnik potřebovat.
- II. Přehled Cizích Postav: pro každou cizí postavu je důležitý její základní popis, a v případě hraní v Divokých Světech i uvedené herní statistiky.
- V. Osnova scén: tato kapitola je jádrem modulu. Popisuje strukturu dobrodružství a základní vazby a možnosti průchodu. Pro každou část dobrodružství je pro přehlednost uvedeno i její herní schéma.

Z Částí a scén, které jsou uvedeny v Osnově scén, jsou pro nejpřímější odehrání dobrodružství významné tyto:

- Část 1 – Město Zlodějů
 - Scéna 3 – Hadí Jáma: pro orientaci postav a získání potřebných informací, stejně jako pro nastolení odpovídající atmosféry
- Část 4 – Yarova Věž mrtvého slona
 - Scéna 9 – Plány a okolí věže
 - Scéna 10 – Vstup přes zeď do vnějších zahrad
 - Scéna 11 – Dál do vnitřních zahrad
 - Scéna 12 – Vzhůru na střechu
 - Scéna 13 – Hlídač na střeše
 - Scéna 16 – Komnata Vizí Deinó
 - Scéna 18 – Yarova komnata
 - Scéna 19 – Únik z věže

A to je v podstatě to nejnútnejší, co bys pro hru, hranou například jako one-shot, potřeboval.

Další scény a informace jsou pak podpůrné a rozšiřující, které prohlubují atmosféru dobrodružství a doplňují další scény, které bys mohl využít, když byste si dobrodružství chtěli odehrát během několika herních sezení.

A co ten zbytek, ptáš se? I to je jednoduché.

GAZETEER A POPISNÉ ČÁSTI

Je fakt, že ne vždy je více textu výhodou a Správce Hry může být snadno zahlcen představou memorování desítek stran textu. Neboj, kdyby tě pročítání faktografie herního světa nebavilo, klidně ho přeskoč.

Text kapitol z Gazeteeru o Světě, Zamoře a Arenjuni ti má hlavně dát představu o prostředí, ve kterém se dobrodružství odehrává. Nejsou v něm však žádné informace, bez kterých by dobrodružství hrát nešlo.

Kapitola o Organizacích je spolu s některými podkapitolami o Významných místech z pohledu dopadu na hru ta méně důležitá – u některých her na informace z nich možná ani nedojde. Jsou však i Správci Hry, kteří, když už hrají dobrodružství z Města Zlodějů, chtějí mít k ruce informaci o *těch zlodějích* a o fungování *toho města*. Patříš-li mezi ně, jsou určené přímo pro tebe. Jinak – je považuj za pro hru volitelné.

Část Časová osa a hodiny dává Správci Hry nástroj, který mu má zjednodušit agendu rozhodování „kdy se co má stát“ v závislosti na vývoji hry a činech postav.

Aplikace SWADE – nehraješ-li v Divokých Světech, je tato kapitola spíš námětem, jaké mechaniky hledat v systému, ve kterém budete dobrodružství hrát.

HERNÍ SCÉNY

- Část 1 – Město Zlodějů
 - Scéna 1 a Scéna 2 – je-li pro tebe pohodlnější uvést postavy do děje přímo, až scénou z Hadí Jámy, můžeš první dvě scény, věnované příchodu do města a rozkoukávání se v něm, brát za rozšiřující.
- Část 2 – Stygijské pastorále
 - Rozšiřuje dobrodružství o průzkum Starého Města a průnik do stygijského skladiště pro získání výbavy a splnění úkolu (od Rustema) – ovšem vyjednávání s Rustemem můžeš rozhodnout i jinak (bez potřeby návštěvy skladiště). Kapitola obsahuje i návod, jak ji odehrát jako Rychlá Setkání, která dokáží zkomprimovat děj do popisů a několika hodů.
- Část 3 – Orákulum v nesnázích
 - Zde platí to samé, jako bylo napsáno o Části 2 – i toto rozšíření může být volitelné, když informace poskytne postavám někdo přímo, a také je možné ji odehrát jako Rychlé Setkání.
- Část 4 – Yarova věž mrtvého slona
 - Scéna 14 – Lvinec, Mburu, podzemí věže: tuto variantu cesty nemusíš postavám nabízet.
 - Scéna 15 – Přízemí Věže, První patro a cesta vzhůru: jestliže budou postavy procházet věž pouze shora dolů, můžeš přízemí zestručnit jen na prostor, kterým postavy budou věž opouštět.

A to je vše. Nyní si již dokážeš udělat představu, které z kapitol budou pro tebe nejdůležitější

I. Gazetteer - Základní informace

Při hraní dobrodružství může SH využít informace, které trochu více přibližují samotné herní prostředí. Cílem není předávat encyklopedické znalosti o geografii, fauně, flóře a společenském uspořádání celého Hyborského Věku, jako spíše nastínit atmosféru, která je pro conanovská dobrodružství typická. A dát k dispozici materiál, který je možné použít, při popisech jednotlivých herních lokací a prostředí, které postavy navštíví, případně při dotváření historie hráčských postav, a také při odpovídání na dotazy, které budou hráči při hře mít.

Svět

Dobrodružství se odehrává v Hyborském Věku Země, což je období přibližně mezi potopením Atlantidy a počátkem známých dějin, v období, kdy hyborské národy získaly kontrolu nad rozlehlým územím mezi Západním oceánem a Vilajetským mořem a vybudovaly na něm mnoho mocných království a impérií a psaly vlastní, často krvavou historii lidstva.

Dobrodružství samo se odehrává rok a půl poté, co bylo vojsko krále Akvilónie Conana z Cimmericie během válek s Nemédií poraženo v bitvě u Valkie, a král sám byl podle očitých svědků spolu se svými nejskvělejšími rytíři pohřben pod horou kamení, která zasypala soutěsku, skrze kterou vedl své vojsko do útoku. Po králově pádu se Nemédijským vojskům podařilo dobýt zbytek Akvilónie, včetně jejího hlavního města Tarantie, zemi obsadit a nastolit na trůn krále Valeria z vedlejší větve původního královského rodu. Ten nyní vládne Akvilónii a ochotně s Nemédií spolupracuje. Ne každý s tím však byl srozuměn a smířen.

Válka mezi Nemédií a Akvilónií má zásadní vliv i na další Hyborské země. Kupříkladu Zamora, podobně jako Zingara nebo Argos, se stala útočištěm nemála akvilonských exulantů, kteří se nechtěli podřídit nemedijské nadvládě a současně necítili potřebu zapojit se do podzemního odboje, jakož i válečníků a kondotiérů, kteří ve válce bojovali na akvilonské straně a následně se přes Ofir a Koryntii či Koth nebo severní cestou přes Brythunii dostali právě do Zamory.



Zamora

Zamora se nachází na východním okraji Hyborie a jen pás Kezankijských hor, táhnoucí se od severu k jihu, ji na východě odděluje od rozlehlých stepí turanských zemí. Na západě ji od Koryntie a Brythunie odděluje Karpašské pohoří; na jihu pak pláně Zamory přecházejí do lesnatých rovin Kothu. Vysoké hory na jižní i na severní straně po většinu roku zadržují déšť mimo území Zamory, a ta tak je převážně suchá a prší zde jen málokdy.

Na zalidněná to však nemá velký vliv, obyvatel je zde dost, přičemž jejich největší koncentrace se soustředí kolem velkých měst – Šadizaru, zvaného Zkažený, který je v Zamoře největší, Arenjunu, zvaného Prokletý a také Město Zlodějů, odkud vládne i panovník, a Yezudu, města Pavoučího boha Zatha. Mimo to se zde nachází mnoho menších městeček, usedlostí, hornických osad i samot. Ještě před stoletím ovládala Zamora i močalovité území za Kezankijskými horami, ale už je tomu déle, co ho pohltit rozpínající se mocné Turanské království a Zamora proti tomu sotva protestovala.

Zamora si v centrálních Hyborských zemích i díky své poloze za horami drží pověst země, kam lidé utíkají před spravedlností i před nespravedlností. Někdo o ní mluví jako o neklidné a chaotické zemi zlodějů, únosců, vyděračů, prostitutek a čarodějů. Faktem je, že stále zůstává zahalená určitým tajemstvím, obestřená mnoha pověstmi a předsudky. Pragmatičtější duše v ní vidí především křižovatku obchodních karavan, putujících z východu na západ a z jihu na sever. Spirituálně založení jedinci pak zdůrazňují její náboženskou kosmopolitnost, a desítky a desítky chrámů a všemožných svatostánků.

V absolutistické despotii zde vládne zamorský král - a také ti, kdo dokáží králem obratně manipulovat. Právo zde není příliš silné, často vítězí ten silnější či movitější.

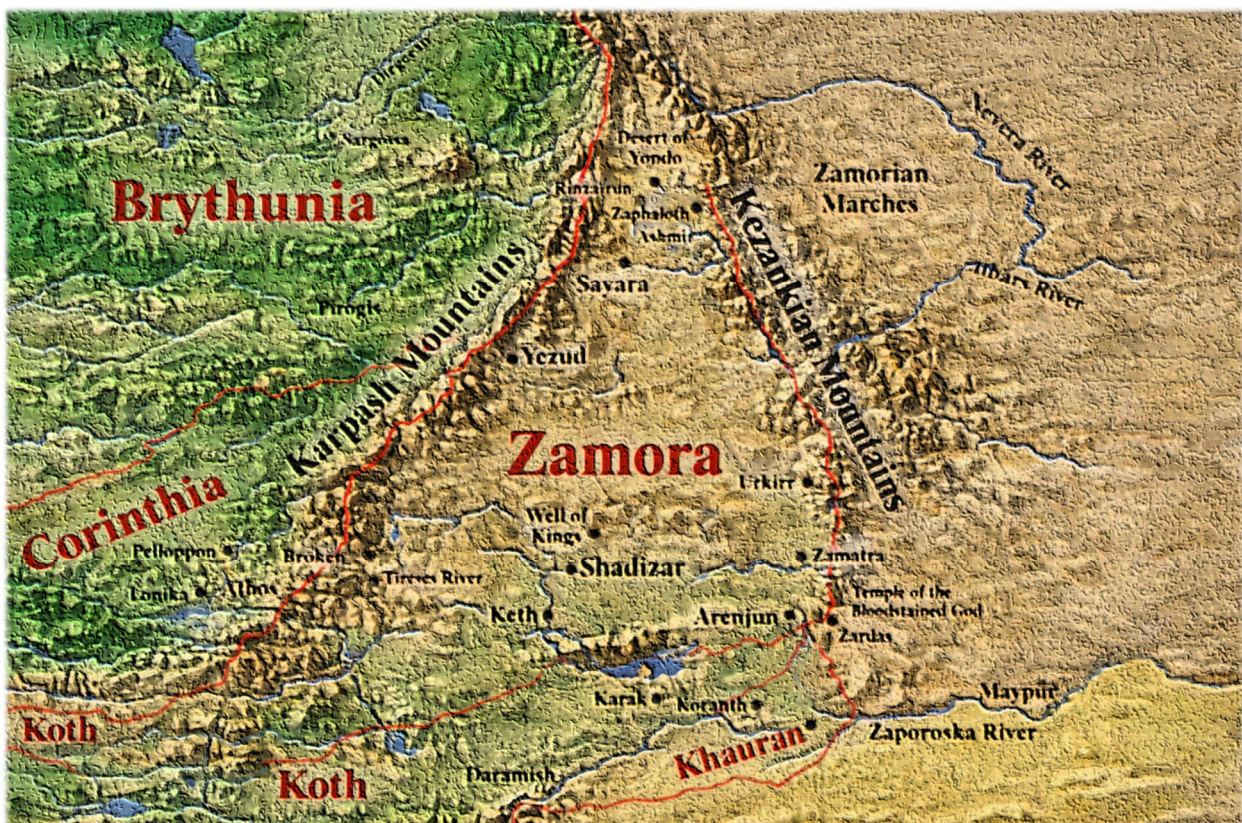
Dnešní Zamora je vybudovaná na troskách tisíce let zmizelé civilizaci, které se pověstech říká Zhemri (a místní to často komolí na Zemři). O této staré civilizaci se ví málo, ale pod základy dnešních měst se ukrývá bezpochyby cosi staršího, temnějšího a někdy neklidného. Zamorský lid je pak podle učenců potomkem této civilizace, a ti samí učenci mají i za to, že dnešní zamorština, kterou se v Zamoře mluví, má původ právě v jazyce lidu Zhemri.

Sama země je zde vyprahlá a málo úrodná. Část území zabírá i poušť Jondo, kde roste jen trnité křoví a jedovaté kaktusy a kde i zvířena je nebezpečná a jedovatá.

Zemi tak drží ekonomicky při životě hlavně Královská cesta, neboli Cesta králů, po níž putují karavany ze střední Hyborie dál na východ do Turanu, Hyrkánie, Kitaje a ještě dál. I karavany otroků, které směřují do Turanu putují po této cestě skrz Zamoru a jakkoli se zde vlivu Turanu obávají, tak obchodu nikdo nebrání. A otrokářství rozhodně není zamořanům cizí.

Zdejší lid má tmavší pleť než obyvatelé centrální Hyborie, i když ne ebenově černou, jako lidé z Černých království na jihu, a typické jsou pro ně tmavé oči a černé vlasy. Dlouhá staletí míšení se Šemity, Koryntiany, Turany, Hyrkánci a dalšími národy však udělala ze Zamory etnicky velmi rozmanitou zemi.

Zamorská sídla bývají nízká, do široka rozlehlá, s úzkými ulicemi, tržišti a svatyněmi. Když jim procházíš, cítíš ve vzduchu směs vůně kadidla, pachu lidí i zvířat, prach ulic a povědomý hluk otrokářských karavan.



OBECNÉ INFORMACE O ZAMOŘE

V Zamoře je silný vliv jak hyborské civilizace ze západu, tak orientálních kultur, jako je Turan a Hyrkánie, z východu. Z jejich střetu se pak rodí i místní specifický mix kultur, společnosti, náboženství, bohatství, korupce, hrdsti, chudoby i strachu – to smíchané do jedné pestrobarevné reality.

1. Zamora je jednou z nejstarších civilizací Hyborského Věku. Její historie sahá tisíce let zpět, a stojí přitom na základech civilizace Zhemri, která byla ještě mnohem starší.
2. Zamora je absolutistická země bez silného centrálního práva. Kdo má moc, peníze, kontakty nebo ostré lokty (či ostrý meč), ten často prosadí svou vůli dříve než městský úředník, nebo poctivý obchodník či řemeslník. Král má prostředky i moc, ale dlouhodobě je nepoužívá pro zajištění spravedlnosti a pořádku.
3. Královská cesta je nejdůležitější obchodní tepnou, spojující Západ a Východ. Proudí přes ni cenné zboží, vzácné ingredience, stejně jako otroci, oběti únosů i poutníci, žoldnéři a lidé všeho druhu.
4. Země je zde převážně vyprahlá a málo úrodná, na venkově farmaří spíše pastevcí než pěstitelé obilí a nemálo lidí pracuje v horských hornických osadách, kde se těží kovy jako cín, měď, železo, a na několik místech také drahokamy.
5. Mezi významná města patří na východním okraji ležící královský Arenjun, nazývaný též Prokletý, nebo také Město Zlodějů, dále pak větší a centrálně umístěný Šadizar, zvaný Zkažený, který se s Arenjunem neustále přetahuje o titul zamorského hlavního města, a také titul město zlodějů, a pak je tu Yezud, schovaný trochu mimo hlavní cesty se na severu země, známý jako Město pavoučího boha.
6. Zamora mívala svou výspu i za Kezankijskými horami na východě, takzvanou Východní marku, ovšem už je to pár let, co ji nebyla schopna ubránit před Turanem a ztratila ji.
7. V celé Zamoře je mnoho vyznavačů pavoučího boha Zatha, ale obecně se jedná o nábožensky kosmopolitní zemi, bez centrálního státního náboženství.
8. V Zamoře jsou čarodějové, zaklínači, vědmy i kouzelnice běžnější než v centrálních hyborských zemích.
9. Řčení, že zamorští zloději jsou věrnější než zamorští manželé, vychází ze zkušenosti, že věrnost zamorských zlodějů jednou přijaté zakázce je skutečně pověstná.
10. Někteří lidé v Zamoře se obávají turanského útoku z východu, a spekulují se o tom, zda se jedná o nebezpečí bezprostřední, nebo zatím Turan nemá dost sil či zájmu pro výboje přes Kezankijské pohoří.
11. O sporech Zamory s Kothem na jihu se mluví také již poměrně dlouho, ale neměly zatím nikdy žádný bezprostřední vojenský či politický dopad.

OVĚŘENÍ OBECNÝCH ZNALOSTÍ O ZAMOŘE

Hráč si může před hodem na Obecné Znalosti určit, o kterém okruhu informací by chtěl vědět více, nebo zda ho zajímají informace obecné. Podle výsledku pak dostane odpovědi na své otázky:

- **Kritický neúspěch:** Dej hráči jednu přesvědčivě znějící nepravdu:
 - Zamora je pod bezprostřední hrozbou útoku z Turanu.
 - spory s Kothem přerůstají do otevřené války.
 - Zamora se chystá k útoku na Nemédii.
 - Zlodějská bratrstva se chystají převzít moc.
- **Neúspěch:** Postava ví jen to, co je ve Všeobecně známých informacích.
- **Úspěch:** Postava ví navíc několik informací z oblasti, kterou hráč vybral
 - např. z politické, že čaroděj Yara kdysi býval skutečnou mocí v Zamoře, že jeho vliv na krále byl velmi silný a bývalý král kvůli tomu hodně pil a nevěnoval se příliš vládě
 - nebo náboženské, kdy postava slyšela o kultu, který se obrací k původní civilizaci Zhemri (se sloganem: Zemři s námi) a zajímá se o některé vykopávky na historických lokacích a pošilhává i po Starém Městě v Arenjunu
 - o zamorských zločincích může například vědět, že se často sdružují do bratrstev, u kterých je časté napojení na kult boha zlodějů Bela. Patří mezi ně Belovy nože a Mlčící ze Šadizaru, Černá pochodeň z Arenjunu, na více místech pracující Noční stíny, a nejobávanější Pavučina z Yezudu, kterou tvoří vyznavači pavoučího boha Zatha.
 - Místopisné informace a informace o konkrétních osobách – zde použij dále uváděné informace o daných cílech.
- **Úspěch se zvýšením (a další zvýšení):** Postava zná za každé zvýšení další konkrétní detaily ze další oblasti informací.

Arenjun

Arenjun, zvaný Prokletý, slavné zamorské Město Zlodějů, dříve zvané prostě Zamora, je pro ty, kdo prahnou po bohatství a slávě, městem příležitosti a v mnoha případech i městem konce jejich nadějí. Člověk tu může přes noc zbohatnout – nebo také zmizet beze stopy. Sem se uchylují ti, kterým vyhovuje slabá ruka zákona, chtějí se ztratit ve víru města, nevadí jim specifické místní mravy a mají pocit, že se dokáží sami o sebe postarat.

Město se skládá z několika čtvrtí, které se od sebe liší jako den a noc:

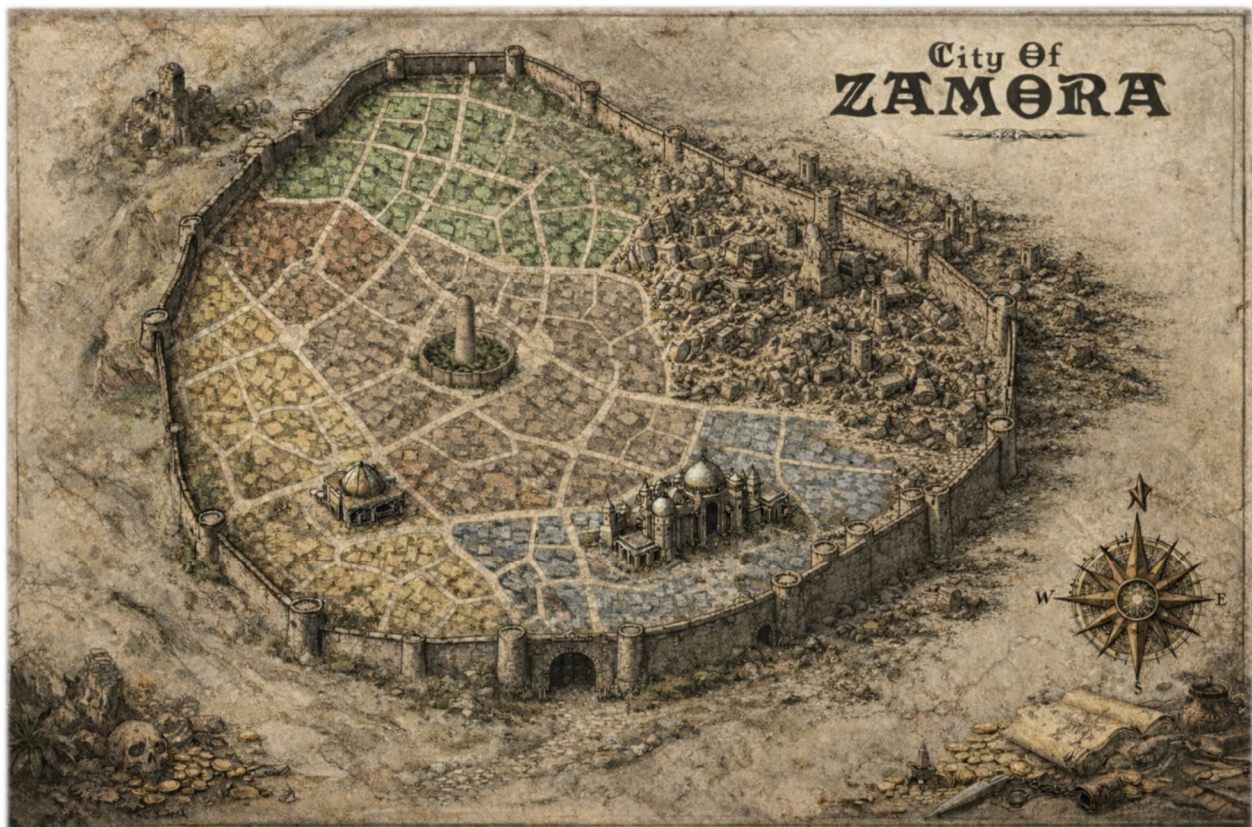
- Palácová (nebo též Královská) čtvrť je místem aristokratického přepychu, klidu a pořádku, do které se běžný návštěvník jen tak nedostane.
- V Chrámové čtvrti (té místní říkají Tisícchrámů) stojí nedaleko od sebe svatostánky zasvěcené různým božstvům.
- Je zde několik čtvrtí obchodníků, mezi které patří Velký Bazar, Malý Bazar a Noční Bazar
- Čtvrť řemeslníků, kteří zde zastupují snad všechny známé výrobní obory lidské činnosti.
- Rezidenční čtvrť zámožnějších občanů – o té nejde snad říci více, než že je chráněná skoro tak dobře jako Palácová čtvrť, ovšem soukromými žoldněři místo stráží královské gardy.
- Je tu také Maul, pověstná a vyhlášená čtvrť dobrodruhů, zlodějů, kejklířů a podvodníků. A nakonec Staré Město – dávno pobořená část města z dob, které už nikdo nepamatuje, kde dnes nikdo živý nežije, a kam ani místní dobrovolně nechodí.

Zamorský král vládne z Arenjunskeho paláce v královské čtvrti. A spolu s ním i jeho satrapové, úředníci a výběrčí cel a daní, královská garda a rádci, kteří společnými silami drží zemi jakž takž v chodu. Podle mnoha drbů však tráví panovník většinu dní s pohárem v ruce za vysokými zdmi paláce a městu vládne spíš setrvačnost, úplatky a strach než skutečný řád.

Mezi dobrodruhy je nejproslulejší již zmíněný Maul – čtvrť, kde se potkávají zloději, překupníci, žoldněři, opilci, prostitutky, noční dravci i zoufalci, kteří už nemají kam jít. Královské hlídky sem chodí jen výjimečně a nikdy ne bezdůvodně. Samotný Maul je hlučný, špinavý a těsný. Ulice jsou buď plné prachu nebo bláta a splašků. Po soumraku z domů tu a tam probleskuje na ulici světlo pochodní a lamp a smích z krčem zní spíš jako varovný zvuk chřestění ocasu škorpióna než jako projev skutečné radosti. I běžná hádka se tu může snadno zvrhnout v rvačku a přátelské setkání v loupež či vraždu. Místní si z krále a jeho hlídek pranic nedělají, když už jim vůbec dovolí do své čtvrti vstoupit. Jsou hrdí, tvrdí a nebojácní. A jsou známí tím, že dodrží slovo, které dají.

A přesto je ve městě jméno, které i v otrlých srdcích maulských pobudů vzbuzuje skutečný strach: čaroděj Yara a jeho Věž mrtvého slona.

Kromě živých, běžně obývaných čtvrtí má Arenjun ještě jednu zvláštnost – staré ruiny zabírající rozlohu celé městské čtvrtě, prostě zvané Staré Město. Jeho část leží uvnitř městských hradeb, část mimo ně. Jde o poslední zbytky dávných staveb lidu Zhemri, které se zachovaly, a v nichž se podle místních za nocí zjevují jejich dávno mrtví obyvatelé; setkání s hadem či škorpiónem pak patří v těch místech k těm méně nebezpečným.



OBECNÉ INFORMACE O ARENJUNU

O Arenjunu slyšel v Hyborii bezpochyby každý a není tedy divu, že mnoho základních informací patří do znalostní výbavy každého dobrodruha. To, že leží na Cestě králů, v podstatě na pomezí mezi hyborskými zeměmi a Turanem počínajícím orientem, silně ovlivňuje celé arenjuské prostředí a rychle roznáší novinky z tohoto města v podstatě po celém světě.

1. Arenjun je známé jako Město Zlodějů. Není to nadávka, kterou by bylo častováno cizinci, ale pověst, která město provází po celé Hyborii a na které jsou místní vpravdě hrdí.
2. Arenjun je město příležitostí i nebezpečí, kde člověk může během jediné noci pohádkově zbohatnout, zmizet nebo obojít.
3. Král je pro většinu lidí vzdálená, a ne vždy rozhodující osoba. Ve městě je často spíš než osobní vůle panovníka znát vliv jeho rádců a městských úředníků, a také kněží, čarodějů a v neposlední řadě i zlodějských bratrstev. Obyčejným lidem se často zdá, jako by místo krále zemi i městu vládli jeho satrapové.
4. Do palácové čtvrti není běžně možné se dostat – buď jsi tam pozván, jestliže se zdá, že bys mohl být králi či rádcům užitečný, nebo jsi tam zavlčen, jestliže panuje podezření, že ses něčím závažným proti králi provinil. Jinak se tam však nedostane skoro nikdo.
5. Chrátová čtvrť je domovem svatostánků mnoha božstev a kultů, jejichž kněží i vyznavači se zde potkávají na ulicích, aniž by na sebe od pohledu útočili.
6. Maul je nejhorší i nejživější část města. Čtvrť zlodějů, vyděračů, kurtizán, podvodníků, dobrodruhů všeho typu ze všech koutů světa, námezdních mečů i dyků. Po setmění se tu spory běžně řeší nožem a cizince nikdo nechrání zadarmo.
7. Na bazarech je možné sehnat skoro vše, mnohé zboží však má své specifické prodejce, kteří je nevystavují na krámě a bez správných kontaktů je těžké se k nim dostat.
8. V Maulu se informace kupují a prodávají stejně běžně jako víno a chléb. Čím méně je někdo ochotný zaplatit za informace, tím větší je šance, že ty, co dostane, nebudou kompletní nebo pravdivé. A ne vždy se za ně platí penězi.
9. Yara je stále slavné a obávané jméno. Ne tolik, jako před lety, protože lidé ho na ulicích již dlouho nezahledli. Přesto se před ním mají lidé na pozoru. Čaroděj, ďábel, velekněz jsou jen některé tituly z těch, které pánovi Věže mrtvého slona místní přiřknuli. O jeho moci se dříve vědělo po celé Zamoře, dnes už na ni někteří mimo Arenjun pozapomínají.
10. Věž mrtvého slona ve středu města je vidět zdaleka. I když ztratila část nádhery a moci oproti době své největší slávy, působí stále impozantně, a také nepřirozeně a nepatřičně vůči zbytku města. Lidé tam nechodí a ani král neruší Yarův klid.

DRBY A POVÍDAČKY

Drby a povídačky jsou něco, co se mohou postavy dozvědět, když se vyptávají v Maulu, mezi karavanáři, v hospodách nebo na tržišti. Pravdivost si nech pro sebe.

1. Král se bojí Yary víc než Turanů. *[SH: v zásadě pravda]*
2. Ve Starém Městě někdo zahlédl cizince, cestující přes Arenjun. Nepanuje však shoda, jestli byli viděni u nekropole nebo zbytků tržiště. *[SH: pravda je obojí]*
3. V chrátové čtvrti je na spadnutí velký stět stoupců Bela a stoupců Zatha. *[SH: lež, kterou šíří zlodějská bratrstva, aby si otestovala loajalitu členů a případně naverbovala nové zájemce]*
4. V Maulu se dá koupit všechno, co může být na prodej, včetně velmi exotického zboží. Nejlepší kontakty jde sehnat v Hadí jámě. *[SH: pravda]*
5. Zhemri pořád spí pod zemí a čekají, až si přijdou pro své město. *[SH: lež, kterou v poslední době šíří jeden z fanatiků kultu Zhemri z Chrátové čtvrti, který se považuje za proroka a potomka Zhemri, ohlašující jejich návrat]*
6. Bel nikdy nechrání zloděje, kteří se neumějí dělit o kořist. *[SH: vyplývá to z jednoho proroctví, o jehož pravdivosti existují pochybnosti, ale mezi zloději je populární]*
7. Nový Patriarcha Cechu řemeslníků je nekompetentní hlupák, kterého si prosadilo zlodějské bratrstvo Černé pochodně, aby cech ovládlo. *[SH: nepravda, šířená Nočními stíny]*
8. Kdo zbohatne v Arenjunu přes noc, ten druhou noc obvykle nespí sám. A někteří dodávají, že „spí s rybami“, což zní v Arenjunu, kterým neprotéká žádná řeka, směšně. Ale „ryby“ se tu odpradávná v podsvětí říkalo královým vězňům. *[SH: částečně pravda, král a jeho vláda má své špehy, kteří za stříbro neváhají podrazit ani své přátele, po celém Arenjunu, a dostávají hlášení, když někdo nápadně moc znenadání utrací]*
9. Městská stráž by na Yaru dávno šla, kdyby dostala přímý rozkaz a měla pořádného velitele. To, že se tak neděje, svědčí o tom, že nemá buď jedno, nebo druhé, nebo obojí. *[SH: pravda je taková, že městská stráž by se na Yaru nevydala, protože není nikdo, kdo by si na něj troufnul]*
10. Noční bazar je nejživější nad ránem, když se vrací úspěšní zloději ze své noční práce. *[SH: pravda]*
11. Jen za poslední rok se do Věže mrtvého slona vydalo nejméně deset lupičů – nevrátil se ani jediný. *[SH: pravda]*
12. Kdo za soumraku vysloví třikrát Yarovo jméno na specifickém místě u zdi kolem jeho věže, tomu před svítáním Yara odpoví. *[SH: nepravda]*
13. Věž mrtvého slona je neobývaná – Yara zemřel rukou Conanovou a jeho věž je jen prázdná skořápka bez obsahu, a proto tam ani nikdo nechodí. *[SH: nepravda]*
14. Někdo zahlédl šelmy procházet se v noci po vnitřních zahradách kolem věže. *[SH: pravda]*

OVĚŘENÍ OBECNÝCH ZNALOSTÍ O ARENJUNU

Podobně jako u znalostí o Zamoře, i zde si může hráč určit, o jaký okruh informací má největší zájem. Výsledek hodu pak ovlivňuje, jak moc se skutečně jeho postava dozví:

- **Kritický neúspěch:** Dej hráči jednu přesvědčivě znějící nepravdivou informaci, pro inspiraci si vezmi například:
 - tráva v zahradách Věže je jedovatá na dotek, že stráže v dolní části věže jsou démoni, nebo že Yaru nelze zabít, jen na čas zapudit.
- **Neúspěch:** Postava ví jen to, že Arenjun je nebezpečné město plné zlodějů, Maul patří k nejnebezpečnějším a kolem Yary a jeho Věže koluje víc přehnaných historek než ověřených zpráv.
- **Úspěch:** Postava ví nějakou specifičtější informace z vybraného okruhu.
- **Úspěch se zvýšením (a další zvýšení):** Doplnující informace o Arenjunu by mohly obsahovat zmínku o zlodějských bratrstvech, které zde působí, o slabosti výkonné královské moci, o významu Hadí Jámy v rámci Maulu, jakožto informačního uzlu i neutrálního území.

VYTĚŽENÍ KONEXÍ O ARENJUNU

Na úrovni Arenjunu se dá pracovat i s mechanikou Vytěžení Konexí; postavy se mohou dozvědět jak přesnější informace, tak různé drby a povídačky, které sice nezná každý, ale když se položí správná otázka, přisune mince, nebo napřáhne pěst, je možné se k nim dostat.

Vytěžení Konexí odehrávej standardním způsobem. Postavu, které se o ně pokouší, nech hodit na Přesvědčování či Zastrasování, zohledni případné Podporování dalšími postavami, použití finančního maziva nebo praktik bez rukaviček. Ve výsledku pak postavy mohou získat nějaké laskavosti, jestliže jim šlo o ně, nebo požadované informace. Každý úspěch a zvýšení v hodu by mělo přinést nějakou sadu užitečných informací. Ty vybírej buď z těch, které jsou přímo o Arenjunu uvedeny, nebo i z informací o místech a postavách, na které se postavy vyptávají. Riskantní snaha o získání informací by měla být odměněna v případě úspěchů zaslouženými znalostmi, které postavám usnadní jejich snažení.

VĚŽ mrtvého slona

V samém srdci města, na kraji Chrámové čtvrti, stojí zvláštní vysoká věž. Působí i na poměry Arenjunu nepatřičně. Je obehnaná dvěma kruhy zdí a obklopená zpustlými zahradami. Lidé jí říkají Věž mrtvého slona.

Kdysi bývala nádherná zářivá, celá stříbrná a za slunečného dne oslňovala město odraženými paprsky, a svítila do dalekého okolí jako maják. Dnes však je na mnoha místech zašedlá a matná.

Pověst praví, že jednoho dne – nebo spíš jedné noci – věž ztratila velkou část svého dřívějšího kouzla. Místo hladkého, nelidsky dokonalého povrchu od té doby nese škrábance, promáčkliny a praskliny na mnoha místech, jako by se věž pokusila současně implodovat i explodovat. Stříbrný povrch pohasl, lesk se vytratil a zůstala jen tichá skořápka, a nikdo neví, zda je prázdná a mrtvá.

Zajímavostí je, že při určitém světle, osvětlujícím za soumraku věž pod specifickým úhlem, k čemuž dochází jen několikrát za rok, se zdá, jako by se na věži objevoval obraz sloní hlavy.

Věž působí navenek opuštěně. Právě v tom se však ukrývá její nejzrádnější kouzlo: člověk má pocit, že už je po všem – ale kdo by se odvážil dovnitř? Královi lidé, ani zloději z Arenjunu se k tomu většinou nemají ... a ti, co to zkusili, se nevrátili.

Přestože je Věž velmi vysoká, celých čtyřicet pět metrů do výšky, má uvnitř překvapivě málo pater. Centrální schodiště – v samostatném vnitřním tubusu – prochází celou věží a spojuje jednotlivá patra. Je třeba říci, že nikdo z lidí, žijících v Arenjunu, včetně Rustema a Kleió, s výjimkou Shakaba a Perahiaha, nebyl nikdy výše než v servisním patře.

- Podzemí – není příliš rozsáhlé; zahrnuje chodbu s celami, lvinec a ústí do zahrad, a pak únikovou chodbu, která ústí až za hradbami ve Starém Městě.
- Přízemí – největší část zabírá hala určená pro ozbrojenou stráž věže, nyní plná zombie strážců
- 1. patro – servisní – které fungovalo jako skladiště, kuchyň, prádelna a do kterého ústí propadlo z Yarovy komnaty.
- 2. patro – Yarovo – v tom je kromě předpokojů pro služebníky i rozlehlá Yarova osobní komnata, která sloužila jako laboratoř, knihovna.
- 3. patro – patro **Věžňů** – zde byl držen Yag-Kosha, dnes se tu nachází Komnata Vizí, kde je uvězněna Deinó.
- Střecha – s plošinou a nadstavbovou věžičkou, kterou obývá strašný pavoučí hlídač.

VĚŽ MRTVÉHO SLONA – POZADÍ A CO SE DĚJE

Aktuální situace, co se týče Věže mrtvého slona, je následující:

- Věž mrtvého slona stále ještě obývá Yara a zbytek jeho služebníků a pomocníků.
- Současný stav je výsledkem katastrofy, při které byl osvobozen Yarou vězněný mocný cizák z jiných sfér Yag-Kosha. Věž byla přitom málem zbořena, Yara zchroml a ztratil velkou část své moci, ostatní obyvatelé věže se proměnili na nemrtvé.
- Yara, legendární čaroděj, ve věži vězní čarodějnici Deinó, kterou pro něj unesli jeho služebníci z daleké ciziny; Yara ji mučí a vysává její vize, kterými se udržuje při životě a snaží se tak získat zpět svou dřívější sílu a moc. Kdysi strašlivá Deinó je dnes stará, slabá a neschopná se bránit a sama osvobodit.
- Yarovi služebníci – pouze dva ze služebníků jsou skutečně živí, zbylí jsou k věži vázáni jako její nemrtví strážci.
- Thutothmes, stygijský ambiciózní a bezskrupulózní čaroděj aspiruje na ovládnutí Věže. Postupně získává informace a spřádá plány na průnik. Nedávno se mu povedl skvělý úlovek – dozvěděl se o spojení dívky Kleió s Věží, kde jako úplně malé děcko spolu se svým otcem Rustemem, který tehdy Yarovi sloužil, žila. A také to, že Kleió dnes v Arenjunu opět žije. Thutothmes ji nechal unést a věznit za městem a připravuje se se svými nejbližšími smrtícími nohsledy k závěrečné akci.
- Vanka, dcera zamorského Krále zlodějířů Tauruse, se také chystá proniknout do Věže. Částečně jako potvrzení sebe sama a svých schopností, a jako svou mistrovskou zkoušku, pro vystoupení z otcova stínu. Nedávno pak od Kleió (se kterou se náhodou seznámila) získala některé zneklidňující věštby, které ji k touze vstoupit do Věže ještě více popostrčily.
- Rustem, obchodník s informacemi z divoké čtvrti Maul, býval před lety služebníkem Věže a žil v ní spolu se svou dcerou Kleió. Věž však opustil krátce před tím, než se do ní Conan s Taurusem vypravili a nebyl její proměnou zasažen.
- Arenjanský kapitán královské gardy Haraskos je frustrovaný z míry zločinnosti v Arenjunu a nese ji těžce. Věž přímo nesnáší a má ji za ďábelské doupe a zdroj zla v Arenjunu. Získal echo ohledně stygijských pletichářů, kteří „něco chystají“, ale zatím neví, co přesně. A tak chodí po městě, klade otázky a výhrůžně u toho točí svým obuškem. Z Chrámové čtvrti se zná s Kleió, na které mu záleží, i když ona jeho city neopětuje jinak než přátelsky.

OBCENÉ INFORMACE O VĚŽI MRTVÉHO SLONA

Každý v Arenjenu ví, kde věž stojí. Každý také ví, že rozumný člověk se k ní nevydává v noci bez důvodu. A nikdy by se neodvážil dovnitř. Ale ne každý je rozumný.

1. Věž mrtvého slona ve středu města je vidět zdaleka. I když ztratila část svého kouzla oproti době své největší slávy, působí nepřírodně a nepatřičně vůči zbytku města.
2. Věž vypadá poškozeně. Jako by se její kovový povrch na některých místech „prohnul dovnitř i ven“.
3. Celý komplex zabírá rozsáhlé území, kolem věže jsou mnoho desítek metrů široké zahrady a kolem nich pak kruhová, deset metrů vysoká zeď.
4. Věž dříve obývaly desítky Yarových služebníků, strážců a otroků.
5. Vstup skrz vnější zeď chrání masivní kovová dvoukřídlá brána, tři metry široká a čtyři metry vysoká, nyní zvenku už pokrytá rzí.
6. Yara z věže už mnoho let nevyšel, respektive ho nikdo neviděl.
7. Kolem věže nejsou žádné hlídky.
8. Zahrady kolem Věže bývaly rozdělené vnitřní zdí na vnější a vnitřní.
9. Vegetace na vícero místech převyšuje vnější zeď tak, že je vidět i z venku.
10. Odnikud z města není dobře vidět do zahrad, ani na vrcholek věže.
11. Věž kdysi v noci ztratila své kouzlo a krásu za jedinou noc.
12. Jako dojít si do Věže mrtvého slona pro zlaťáky. Je oblíbené rčení nejen v Maulu, které místní používají, když se snaží někomu vysvětlit, že něco není tak snadné, jak by se mohlo zdát. A většina lidí dodá, že tam přičetný člověk prostě jít nezkouší.

DRBY A POVÍDAČKY O VĚŽI SLONA

Drby a povídačky jsou něco, co se mohou postavy dozvědět, když se vyptávají přímo na Věž mrtvého slona. Zohledni přitom *koho*, a také *kde* se vyptávají. Pravdivost si nech pro sebe.

1. Zdrojem moci Yary je Srdce slona – mocný artefakt, drahokam nedožrnné ceny, který ukrývá ve své věži. *[SH: toto bývala pravda, než došlo ke zničení Srdce slona]*
2. Yara vězni starého zhemriského čaroděje a využívá jeho moc. *[SH: nepravda i když ne úplně; tuto informaci cíleně šíří jeden akvilónský špeh v exilu]*
3. Každý rok se najde několik dobrodruhů či bláznů, kteří se do věže pokusí dostat. Nevrátil se ještě ani jeden. *[SH: pravda]*
4. Při světle z určitého úhlu, které nastává jen několikrát v roce za soumraku, se zdá, jako by se na zdi věže leskl obraz ležící hlavy slona. *[SH: pravda]*
5. Tu a tam je vidět světlo z věže; tlumené, velmi tlumené, nejde to vůbec srovnávat se starou dobou, kdy věž hrdě svítila každou noc jako maják. *[SH: pravda; jedná o se světlo z horní věžičky, když se otevřou dveře a pavoučí hlídač leze ven, ovšem zdroj není zdola vidět]*
6. Na jednom místě zdi se objevilo černé graffiti pavouka. *[SH: pravda]*
7. Conan z Cimmerie tam kdysi vlezl s nemedijským zlodějem Taurusem pro Srdce slona, a zatímco Cimmeřan se vrátil, tak Taurus ve věži zůstal. *[SH: pravda, ale v Maulu to zní jako hospodská legenda]*
8. Věž tehdy úplně spadla, byla však hned vystavěna zpět a dnešní stavba je nová. *[SH: nepravda]*
9. Potomek nemedijce Tauruse přibyl nedávno do Arenjenu a je rozhodnutý tam proniknout a hledat otce, který nejspíš je stále někde uvnitř, i když se neví, zda živý či mrtvý. *[SH: pravda]*
10. Yara je dávno mrtvý. *[SH: nepravda, avšak oslaben je značně]*
11. Věž je prázdná, ale sem tam se z ní ozve sloní zatroubení. *[SH: částečně pravda; sice každé zatroubení ve městě lidé spojují s věží, ale jednou za čas při hojivém rituálu Yara ve věži řve, až je ven slyšet jako sloní troubení]*
12. Ti, kdo zle mluví o Yarovi, mívají v životě smůlu a potkává je neštěstí. *[SH: částečně pravda; Yarovi ochránci z věže vycházejí občas ven, mimo jiné i získávají informace o situaci venku a mají tendenci si to vyřídit s těmi, kteří o jejich pánovi mluví nehezky]*
13. Ve věži slouží a jsou Yarovi k dispozici královské strážce. *[SH: stará, dnes neplatná informace; dříve tomu tak však bylo]*
14. Kdo se v noci dívá na věž dost dlouho, uvidí, jak se na okamžik zableskne stříbrně. *[SH: částečně pravda, ne každou noc, ale některé noci ano]*
15. Věž už nehlídají lidé, ale místo už se brání samo. *[SH: metaforická pravda; okolí věže a vstup chrání stará kouzla, pastí, nemrtví obyvatelé]*

OVĚŘENÍ OBECNÝCH ZNALOSTÍ O VĚŽI MRTVÉHO SLONA

Pomocí ověření Obecných znalostí můžeš seznamovat hráče s informacemi z Drbů a Povídaček. Bude pak záležet na tom, co přesně budou chtít postavy zjistit – k těmto všem informacím se lze přes Obecné Znalosti dostat:

- **Kritický neúspěch:** Dej hráči jednu přesvědčivě znějící nepravdivou informaci, pro inspiraci si vezmi například:
 - Komplex Věže mrtvého slona je v noci snadno přístupný hlavní bránou, kterou nikdo nehlídá
 - Cesta přes zahrady až k vstupním dveřím do věže je bezpečná a nehlídaná;
 - Případně další nepravdivé Drby a Povídačky.
- **Neúspěch:** Postava zná jen Všeobecně známé informace o věži.
- **Úspěch:** Ve Věži slona se nachází legendární artefakt Srdce slona nezměrné ceny. Taurus z Nemédie zmizel při pokusu ukrást ho z věže; Věž kdysi ztratila kouzlo během jediné noci. Conanovo jméno je spojováno s věží v historce, jak se spolu s Taurusem vydali vykrást Věž slona a ukrást Srdce slona.
- **Úspěch se zvýšením (a další zvýšení):** Kromě pravdivých informací o Věži, které jsou uvedené výše, je možné se dozvědět například:
 - V zahradách býval lvinec, ve kterém Yara choval divoké horské lvy
 - Do věže se kdysi vozilo velké množství masa, ale nyní už ne
 - Zpoza zdí občas býval slyšet řev šelem, ale už není,
 - Lvincem se údajně dalo projít do podzemí Věže
 - Z Věže vedla i úniková chodba (i když nikdo neví, kde ústila).
 - Yara kdysi věznil démona, který mu sloužil a zajišťoval mu moc a bohatství.

VYTĚŽENÍ KONEXÍ O VĚŽI MRTVÉHO SLONA

Snaha o Vytěžení Konexí je v případě Věže mrtvého slona komplikovanější – hlavním problémem je, že není od koho vlastně informace čerpat. Nejsou zde sloužící, kteří by mohli za peníze něco prozradit, strážci na vycházce či dodavatelé s přístupem, které by bylo možné zastrašovat, aby prozradili něco více.

Při snaze postav získat o Věži mrtvého slona podrobnější informace pomocí Vytěžení Konexí pak můžeš postavám dávat informace z Drbů a Povídaček. Za běžný úspěch dej jednu až tři informace, za každé zvýšení dva další. Pravdivost si nech pro sebe.

PRAVDA PRO SPRÁVCE HRY

Conan a Taurus se do věže kdysi opravdu dostali. Taurus nahoře zemřel, zabit obřím pavoukem a Conan pokračoval dál, osvobodil původního vězně, který byl zdrojem Yarovy síly a Yara měl být zničen. Skoro se to podařilo – Yara byl zasažen, ale stačil se částečně skrýt. Nezemřel, zůstal notně poraněn a na věky na těle i na duchu zchromen. Ale část jeho síly přeci jen dokázala Věž, která se už už bortila, zachránit. Věž, kdysi postavená a udržovaná s pomocí Yarova vězně tehdy ztratila hodně ze své krásy, okázalosti a bezpečí, které Yarovi skýtala. Ale nepadla. Kov a stříbro se pomačkaly, zdivo se trochu zkroutilo, drahokamy, kterými byly vykládané její zdi a střecha se rozpadly, ale konstrukce byla přeci jen silná a Věž zůstala stát – cena za to však byla velká, Yarova síla.

Ano, Yara přežil, ale je od té doby v žalostném stavu. Je zmrzačený, seschlý, neschopný se vrátit ke své plné síle. Svůj zbytek moci drží díky úlomku Srdce slona, středobodu moci Věže, který mu zůstal, tajemným silám lotosových směsí, kterým se oddává, a skrze Deinó ze Zhemri, poslední Snící, kterou drží v komnatě Vizí Věže a mučí ji a vysává z ní její snové vize. Deinó byla jeho druhým vězněm v jeho strašlivém podzemí a nyní je jediným zdrojem sil, kterými se Yara snaží uzdravit, a současně jeho ochranou před úplným osaměním.

I tak je Yara stále ještě tvrdý protivník pro ty, kdo by se mu chtěli postavit, to zase ano. Jestliže dojde k boji, postavy ho neporazí snadno, a nebudou-li mít výborný plán a kopu štěstí, je možné, že neobstojí.

Srdce slona, artefakt, který živil starou Yarovu moc, se během oné noci před dvaceti pěti lety rozpadl. Yarovi zůstal jen Úlomek Srdce slona, který v sobě nese ozvěnu jeho dřívější moci, vzpomínku na Yag-Koshu (původního Yarova vězně) a obraz oné noci, kdy se vše změnilo. Úlomek může postavám ukazovat minulost, lákat je mocí a zároveň deformovat skutečnost kolem sebe.

Živá vojenská posádka ve Věži už neexistuje. V zahradách hlídají po nocích zombie lvi, v bývalém lvinci přežívá fext Mburu, v přízemí a starých služebních patrech dřímou většinu času neteční zombie strážci. Yara si ještě drží dva skutečně živé ochránce a pomocníky, kteří jsou současně i jeho zvědy a vykonavatelé jeho příkazů.

Informace o tom, co o Věži viděla ve svých vizích Kleiů, jsou uvedeny podrobně v jejím popisu.

II. Přehled Cizích Postav

V této kapitole je připraven podrobnější popis vybraných cizích postav, které v tomto dobrodružství hrají významnější roli. Pro potřeby hry si jakožto Správce Hry může dle potřeby a chuti přidat další, případně může některé zde uvedené upravit tak, aby vyhovovaly vaší hře. U cizích postav, kde přichází v potaz bojové setkání s hráčskými postavami, uvidíme i blok statistik pro SWADE herní systém.

- Rustem – arenjuský rodák; veterán s historií, otec unesené dcery; v jádru pravý maulan.
- Had'a – černá majitelka Hadí Jámy; matřona udržující prosperitu i neutralitu svého podniku.
- Jednooký Azim – pouliční informátor, šmelinář s drby, který leckoho a leccos zná a může postavy nasměrovat ke správným zdrojům.
- Thutothmes – Setův kněz, stygijský čaroděj, vůdce stygijské bandy, který by rád získal Věž pro sebe a Setův kult.
- Khepra a Nefru – dvojice stygijských specialistů na špinavou práci – vraždy, únosy, vydírání, jedy a tak.
- Vanka z Arenjunu – dcera Krále zlodějů Tauruse, mladá zlodějka, která má s Věží vlastní plány; spolu s ní se do příběhu vkrádá čtvrt století stará historie.
- Barascas – bezskrupulózní kothský únosce a překupník žen, majitel vily za městem.
- Mburu z Kuše – kdysi dávno správce lvince pod Věží slona, nyní nemrtvý fext.
- Shakab z Kuše – bývalý gladiátor, jeden z dvojice živých služebníků Yary a jeho oddaná tělesná stráž.
- Perahiah z Šemu – špeh a zloděj, druhý z živých služebníků Yary; závislý na Yarových drogách; zoufalý, vnitřně zlomený a zotročený.
- Haraskos – představitel městského práva v celé jeho bídě; pije, aby neviděl všechno to, co mu jeho schopnosti umožňují.
- Kleió – mladá Rustemova dcera, trochu vyšinuté orákulum s mnoha podivnými vizemi; unesená na Thutothmesův pokyn.
- Deinó ze Zhemri – poslední Snící, čarodějnice ze starých časů; vězněná ve Věži a využívána Yarou k jeho vlastnímu přežití – což z ní současně dělá také jeho slabinu.
- Yara – legendární, kdysi nechvalně známý a obávaný čaroděj z Arenjunu, nyní ve skrytu a stínu bývalé slávy přežívající ve Věži mrtvého slona.

Popis a informace k významným Cizím Postavám

Zde je detailnější popis jednotlivých významných cizích postav, námětů na možné interakce s hrdiny a jejich herní statistiky. Jednotlivé cizí postavy si uprav dle potřeby, stylu hry a situace, vzhledem k průběhu vašeho dobrodružství.

RUSTEM, OBCHODNÍK S INFORMACEMI

Bývalý žoldněř a karavanní veterán, dnes starý muž z Maulu se sítí kontaktů, který má stále dost informací, cit pro nebezpečí a odhad rizika. Nekonkuruje zlodějským bratrstvům, ale kupuje a prodává informace. Dává si pozor, aby se s bratrstvy nedostal do konfliktu; nyní je však zahnaný do kouta a jako tonoucí se chytá různých stébel. Družina tak pro něj může být cestou, jak získat zdroje, které by mu mohly pomoci. Jeho dcera Kleió byla totiž nedávno unesena. A právě otcovské zoufalství může přimět Rustema mluvit i o věcech, které by jinak nechal být, a nechtěl s nimi mít nic společného. V příběhu figuruje jako člověk, který dokáže dát družině informace, které jsou významné při pokusu o průnik do Věže, a navést je ke zdrojům, které jim mohou průnik usnadnit.

Ví tedy, že jeho dcera byla unesena, ale neví kým a netuší nic o plánech, které s ní její únosci mají. Domnívá se, že jde o obchod s ženami, získávanými tímto způsobem pro seraily bohatých pánů na dalekém Východě. Chystá se svou dceru zachránit, nehrne se však do její záchrany bezhlavě, přeci jen, jak je starý, tak je zkušený. Nedávno získal informace o údajném stygijském skladišti, ve kterém by mělo být možné získat vybavení, které pro svůj plán zoufale potřebuje.

Důležité stíny minulosti: před více jak 25 lety pracoval Rustem pro Yaru a jeho Věž slona. Nebyl Yarovi nějak blízkým, ani nebyl z jeho sloužících příliš významným, ale byl užitečný svými schopnostmi. Zamíloval se, měl dceru a když její matka při rodu zemřela, zanevřel na Věž, které dával za vinu její smrt. Nechal se proto Taurusem uplatit a poskytl mu některé cenné informace, které pak Taurus využil při svém průniku do Věže. Šlo například o znalost fungování stráží a jejich střídání ve vnějších zahradách a o informaci, že do věže lze proniknout „shora, přes střechnu“, protože horní patra nejsou skoro vůbec střežena.

V době pádu věže si Rustem zařídil, aby byl zrovna pryč i se svou maličkou dcerou Kleió, a zmizel z města. Mnoho let se pohyboval mimo Arenjun a vrátil se až asi před deseti lety, když se tu rozhodl na stáří usadit a věnovat se poklidnému kšeftování s informacemi.

VZTAHY

- **Haďa** – majitelce Hadí Jámy kdysi velmi pomohl a ona pro něj má od té doby slabost a nechává ho ve svém podniku „pracovat“. Mají dohodu, že Rustem nijak nepoleze do zelí zlodějských bratrstvům, protože s nimi Haďa spory nechce mít. Nedělá jí však problém sem tam nějakou informaci Rustemovi sama popustit, či ho seznámit se zajímavých hostem.
- **Vanka** – Taurusova dcera Rustema nesnáší. Viní ho, možná přehnaně, z otcova zmizení a smrti. Rozhodně s ním nechce spolupracovat. Rustemovi je Vanky svým způsobem líto a po svém návratu do Arenjunu se s ní několikrát snažil urovnat vztahy, leč bezvýsledně. I tak, tajně a anonymně, jí několikrát pomohl ze šlamastyky, i když o tom ona ani neví.
- **Haraskos** – nepojí je přátelství, ani nepřátelství; dalo by se říci, že se vzájemně respektují – Rustem rozhodně není práškač a o žádném ze svých zákazníků s Haraskosem mluvit nebude, sem tam se však může zmínit například o „lidech zvenku“, kteří se snažili arenjuským lézt v jejich městě do zelí. Haraskos oproti tomu není příliš horlivý v tom, aby z Rustema mačkal cokoli, co by mohl vědět o zločinech v Arenjunu, i když je přesvědčen o tom, že by bylo na co se ptát.
- **Kleió** – vztahy Rustema s jeho dcerou nejsou jednoduché; dlouhá léta spolu žili mimo Arenjun a nyní, po návratu, se Kleió snaží postavit na vlastní nohy. Rustem by ji měl rád u sebe, protože se o ni vzhledem k její zvláštnosti obává, respektuje však její rozhodnutí. Kleió pak cítí, že ne vše z otcovy minulosti je počestné a čisté, uvnitř ho však má stále ráda a jejich vazba zůstává silná.



CO LZE VYČÍST NEBO ZJISTIT

- **Všímavost:** Rustem v Hadí Jámě nesedí jako patron, co se přišel zpít a pobavit. Vidí na dveře, sleduje hosty a poslouchá cvrkot; i přes zjev staršího muže je vidět, že nejde žebráka či opilce, ale někoho „kdo toho dost může vědět“. Při bližším zkoumání je pak poznat, že uvnitř je nervózní, že ho něco trápí.
- **Vytěžení Konexí nebo Obecné Znalosti:** Jde o člověka, který zná Maul, karavany i podsvětí lépe, než dává najevo. Kdo se nechce zaplést přímo se zlodějskými bratrstvy, ale potřebuje informace, typicky vyhledá Rustema. Haďa z Hadí Jámy je jeho patronkou, mají spolu určitou historii. Dlouho žil mimo Arenjun. **(se zvýšením)** lze zjistit, že kdysi pracoval ve Věži či pro Věž, že má dceru, se kterou se příliš nestýká, že míval ženu, původem z Hyperboreje, která zemřela ještě před pádem Věže, při porodu dcery Kleió.
- **Přesvědčování se zvýšením:** Přízná, že ho situace s dcerou dotlačila dál, než by si dřív dovolil.

Rustem: Mně nejde o Yaru ani o Věž. Jde mi o to, co mi pomůže získat zpět moji dceru. Vám jde o věž. A tak si můžeme být vzájemně prospěšní.

STATISTIKY

Role: Divoká Karta.

Popis: Unavený, ale stále nebezpečný veterán. Rodilý zamořan, kratší černé vlasy přes uši, šátek kolem hlavy, knír. Hodí se, pokud půjde s družinou na stygijce nebo bude nucen bránit sebe a svou dceru.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k8, Duch k8, Síla k6, Vitalita k6.

Dovednosti: Atletika k6, Boj k8, Zastrasování k6, Všímavost k8, Přesvědčování k6, Střelba k6, Přežití k8.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 6; Obrana 6; Tuhost 6 (1); Charisma 0.

Břity: Ostražitý, Bojové Reflexy.

Soužení: Kód Cti (pokřivený kód zlodějí Maulu), Tvrdohlavost.

Výzbroj: Krátký meč (Síla+k8), dýka (Síla+k4), krátký luk (12/24/48, 2k6), kožený kabátec (+1).

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

- **Veterán:** Když vede přepad, má +1 k Všímavosti na odhalení léčky.

HAĎA, MAJITELKA HADÍ JÁMY

Majitelka Hadí Jámy v Maulu. Mohutná černá matrána z jihu. Provozuje Hadí Jámu jako „neutrální území“, které nepatří a nijak nepodléhá žádnému ze zlodějských bratrstev. Na někoho může působit jako milá a kurážná osoba, ovšem pravdou je, že její minulost je také řádně krvavá, i když nože již před lety pověsila na hřebík, a všemožná zhýralost jí ani dnes není cizí. Vytváří však určitý stabilní bod Maulu, prostor, kde ve světě bezpráví platí určitá, i když do jisté míry zvrácená pravidla.

Haďa: Proč se ptáte na věž? Na věž se ptají jen tři druhy lidí. Blázní. Cizinci. A chodící mrtvolky!

Haďa: Tady je Jáma a v Jámě platí to, co řeknu já!

Haďa: Tak dost, nebo se opravdu rozzlobím. A jestli se rozzlobím, budu zlá!



Haďa má vždy zájem o schopné mladé muže. Jestliže ji některá z mužských postav dokáže zaujmout a dostat se do její přízně – ať již svými mužnými činy, nebo třeba i vmlouvavým způsobem a šarmem své osobnosti, je možné, že si ji Haďa vyvolí pro společně strávenou noc. Nedá se předpokládat nějaké silné citové spojení, ale spokojená Haďa může postavě dát nějaké cenné rady, nebo i informace – nikdy však o zlodějských bratrstvech, protože ctí dohodu, kterou s nimi má. Případně pak může posunout družinu k Rustemovi, jestliže s ním zatím nejednali.

CO LZE VYČÍST NEBO ZJISTIT

- **Všímavost:** Jistě bývala bojovnice se sice již trochu s věkem zakulatila, ale v mohutných pažích jsou stále vidět pevné svaly a když přivře oči, je v jejich škvírách možné zahlédnout soustředěnou pozornost profesionálů. Se svým personálem se domlouvá jednoduchou znakovou řečí i na dálku a v hluku Hadí Jámy.
- **Vytěžení Konexí:** I když je původem z jihu, do Arenjunu přišla z východu, což by naznačovalo, že bývala otrokyní nebo profesionální bojovnicí kdesi za horami na východě, možná až v Hyrkánii či Kitaji. Se zlodějskými bratrstvy má dohodu a její pozice je taková, že ani bratrstva nemají zájem na sporech s ní a neutrální provoz Hadí Jámy jim vyhovuje.
- **Úplatek nebo Přesvědčování se zvýšením:** Zde by úplatek musel být opravdu zajímavý, protože Haďa je na poměry Arenjunu relativně zámožná. Přesvědčování pak má postih -2 k hodům na změnu přístupu. Může v případě úspěchů prozradit některé tajnější informace o městě či věži. Větší šanci má postava, která předvedla nějaký vskutku mužný čin, nebo se naopak dokázala projevit svým šarmem a vmlouvavostí.

JEDNOOKÝ AZIM, POULIČNÍ INFORMÁTOR

Pouliční informátor, překupník zpráv a častý host mnoha krčem, stánků a veřejných míst. Skutečný dělník arenjuské ulice. Není učený, ale k jeho uším se donese hodně z toho, co se v Maulu šeptá. Umí odhadnout, z koho může mít prospěch, kdo mu může být užitečný, kdo nebezpečný a kdo už je mrtvý, i když o tom ještě neví. Doplňuje Rustema jako dodavatel informací a kontaktů: přináší atmosféru, malé stopy a konexe.

CO LZE VYČÍST NEBO ZJISTIT

- **Všímavost:** Azim zkouší, komu může co dohodit či prodat. S každým mluví trochu jinak, podle toho, jak ho odhadne. Snaží se najít patrona, veřít se do přízně.
- **Vytěžení Konexí:** Říká se o něm, že nikdy neříká všechno najednou; rád dává informace, aby zvýšil cenu. Je to spíš malý hráč, ale to neznamená, že není informovaný, nebo že je hloupý.
- **Úplatek nebo Přesvědčování se zvýšením:** Přidá i jednu či dvě skutečně užitečné informace.

Azim: Na věž se ptají jen tři druhy lidí. Blázní. Cizinci. A budoucí mrtvolky. Ale kdybyste chtěli vědět, kde dobře nakoupit či pojíst, jsem váš člověk.

THUTOTHMES, STYGIJSKÝ ČARODĚJ

Thutothmes je vůdce stygijské buňky v Arenjunu, ambiciózní, bezohledný, krutý a zlý čaroděj a kněz boha Seta. Navenek vystupuje jako kupec s oleji, kadidly, balzamovacími směsmi a exotickým zbožím. V soukromí je to intrikán, zkušený alchymista, výrobce a překupník jedů.

Rozhodl se, že se zmocní Věže, kterou chce získat jako sídlo moci Seta v Arenjunu a na celém Severu. Zatím se neodvažoval pustit do přímého střetu, ale nedávno se mu podařilo získat náhodou věštbu, která uvedla jeho plán do pohybu. Na jejím základě nechal unést věštkyni Kleió a hodlá ji využít pro zajištění vstupu do věže. Ví o jejím sepjetí s některými obyvateli věže (neví přesně kterými, ale z věštby ví, že to sepjetí existuje a je možné ho využít), a pak také ví, že Kleió by mohla dokázat otevřít bránu do věže – i když by přitom zahynula.

JAK THUTOTHESE HRÁT

Thutothmes je ideální zrcadlový rival družiny. Dělá v zásadě totéž co oni: shání informace, zdroje a cestu do Věže. Jen je krutější, nemá zábrany a využívá i možnosti, ke kterým by se většina postav neuchýlila.

VZTAHY

- Yara – Thutothmes si není jistý, zda je Yara ještě naživu, i proto se dříve nedovážoval něco podniknout. Má z mocného Yary až panickou hrůzu. Nedávno však nabyl přesvědčení, že Yara svou moc nebo aspoň její většinu ztratil, a to ho pohnulo ke spuštění akce, která má vést k opakování Věže.

- Kleió – považuje ji za patetickou a z praktického hlediska neschopnou osobu, která si ani není vědoma svého nadání. Chce využít jejích schopností i ji samé při opanování Věže a skrze její vize zjistit co nejvíce. Zatím se však teprve chystá ji od Barascase převzít (nebo poslat své lidi) a mnoho toho neví.

CO LZE VYČÍST NEBO ZJISTIT

- **Všímavost:** Jeho pomocníci jsou spíše jeho osobní garda. (**zvýšení**) Jeho pohled je tvrdý až krutý.
- **Obecné Znalosti:** Stygijci často neprovozují jen obchod; jedy a tajné kultury k nim patří stejně přirozeně jako kadidlo do chrámu.
- **Přesvědčování nebo Zastrasování se zvýšením:** Loajální svému bohu a sobě. Při ohrožení je ochotný prodat nebo přinejhorším i věnovat malé, ale dostačující množství extraktu lotosu, ale pak se bude snažit postavám pomstít. Při střetu bude pravděpodobně bojovat zákeřně až do smrti.

Thutothmes: Zamora je nádherná země. Všechno se tu dá koupit. Jen hlupáci si myslí, že se jich to netýká. Moje víra mi otevírá dveře k vládě nad světem.



STATY

Role: Divoká Karta

Popis: Kultivovaný setský intrikán, jedař a vůdce buňky.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k8, Duch k8, Síla k4, Vitalita k6.

Dovednosti: Atletika k6, Boj k6, Léčení k6, Okultismus k8, Přesvědčování k8, Provokace k8, Všímavost k6, Nenápadnost k6, Zlodějství k6.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 6; Obrana 5; Tuhost 5.

Břity: Charismatický, Elán.

Soužení: Mstivý (Velké).

Výzbroj: Zakřivená dýka s jedem (Síla+k4, jed -4 Vitalita, 3k6 poranění), lehká zbroj pod šaty (+1), dvě až tři jedové ampule.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

- **Jedová ampule:** MŠV; zasažený cíl hází Tuhost proti jedu s postihem -2. Při neúspěchu je na 1k6 kol Rozptýlený a Zranitelný; při kritickém neúspěchu navíc utrpí 2k6 poranění.
- **Kouzla:** je to zběhlý čaroděj a kněz se sadou kouzel.

KHEPRA A NEFRU, STYGIJŠÍ ZABIJÁCI

Sourozenci, stoupcenci Seta a elitní vykonavatelé Thutothmesovy vůle v Arenjunu. Khepra je tichý zabiják pro boj na blízko; Nefru jedařka, manipulátorka a tvář stygijské buňky; s jejich pomocí stygijská buňka kouše dřív, než druhá strana vytáhne nůž. Nejlépe fungují jako výrazná dvojice, ne jen jako dva anonymní nepřátelé.

CO LZE VYČÍST NEBO ZJISTIT

- **Všímavost:** Jejich vzájemná podoba dává tušit příbuzenský vztah. Při zvýšení, ještě dřív, než promluví, je patrné, že fungují jako sehraná dvojice. Kdy on je o něco obratnější a silnější, ona zas o něco chytřejší z vypočítavější.
- **Vojevůdcovství nebo Obecné Znalosti:** Nejde o řadové strážce, ale o specialisty, kteří umějí vést krátký a špinavý boj.
- **Zvýšení při sledování:** Nefru kryje ústup a velení, zatímco Khepra zabíjí.

STATISTIKY KHEPRA

Role: Divoká Karta.

Popis: Tichý vrah a lovec zblízka.

Vlastnosti: Obratnost k10, Chytrost k6, Duch k6, Síla k8, Vitalita k8.

Dovednosti: Atletika k8, Boj k10, Zastrasování k6, Všímavost k6, Nenápadnost k10, Zlodějství k8.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 6; Obrana 8; Tuhost 8 (2).

Břity: Odrazení, Rychlost, Zabiják.

Soužení: Krvežíznivost, Loajálnost (Thutothmes).

Výzbroj: Šavle (Síla+k6), škrticí šňůra, vrhací nože, kožená zbroj (+2).

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

- **Úder ze stínu:** Když útočí na cíl, který je Zranitelný nebo Khepru nevidí, přidává +1k6 poškození.
- **Tichý krok:** +2 k Nenápadnosti ve stínech a ve stísněných interiérech.

STATISTIKY NEFRU

Role: Divoká Karta.

Popis: Jedařka, manipulátorka a zálužná bojovnice.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k8, Duch k8, Síla k4, Vitalita k6.

Dovednosti: Atletika k8, Boj k6, Přesvědčování k6, Provokace k8, Všímavost k8, Nenápadnost k8, Zlodějství k6.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 6; Obrana 5; Tuhost 6(1).

Břity: Akrobat, Úhyb.

Soužení: Krutost, Loajálnost (Thutothmes), Zvědavost.

Výzbroj: Jehlové dýky (Síla+k4), vrhací nože (3/6/12, Síla+k4), ampule s jedem, lehký kabátec (+1).

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

- **Vrhání jedu:** Při boji může vrhat baňky s jedem, nebo rozfoukávat sáčky s jedovatým lotosovým práškem.

Jed není smrtící, způsobuje silnou nevolnost, Únavu, Rozptýlení, Zranitelnost a Roztřesení.

- **Jed na ostří:** Při zásahu dýkou hází cíl Tuhost proti ochromujícímu jedu. Neúspěch = Ochromení; kritický neúspěch = Vyřazení
- **Hadí jazyk:** +2 k Provokaci proti cílům, s nimiž může mluvit aspoň jedno kolo.

VANKA Z ARENJUNU, MLADÁ ZLODĚJKA

Vanka je mladá, 26letá žena, která se snaží v Arenjunu etablovat jako věhlasná zlodějka. Je dcerou Tauruse z Nemédie, kterého nazývali Král zlodějí. Vanka se však snaží, aby nebyla s otcem spojována a srovnávána a svou rodinnou historii se snaží skrývat. I tak žije v Arenjunu tak trochu ve stínu slávy svého mrtvého otce, o kterém se i čtvrt století po jeho zmizení mluví s úctou a uznáním.

Nespolupracuje s žádným zlodějským bratrstvem, nesnáší pocit, že by jí někdo nařizoval, co má nebo nemá dělat. Postupně sbírá informace, zdroje a odvalu, aby uskutečnila svůj letitý sen – vniknout do Věže mrtvého slona, zjistit, co se stalo s jejím otcem, a vydobýt si slávu a uznání.

Postavy se s ní mohou setkat jak náhodou v ulicích Arenjunu, tak některý večer v Hadí Jámě, nebo také přímo ve stygijském skladišti, kde svádí boj o cenné zboží s hadím Setovým synem. Jde po stejné stopě, riskuje stejnou loupež a může družině pomoci v dalším postupu, konkurovat jí nebo střídavě obojí, podle toho, jak se situace bude vyvíjet. Má část starých Taurusových poznámek, ví o průchodu přes střechu a některých nástrahách vnější zdi a zahrad.

JAK VANKU HRÁT

Když ji budeš hrát, měj na paměti její ambice a snahu dokázat světu i sobě kvalitu svých schopností, stejně jako i mladickou nerozvážnost a určitou drzost. Není to válečnice a nehrne se do boje v první řadě, jinak ale nebude vystupovat jako poslušné cizí postava – je si vědomá ceny informací, které má, a jestliže se s postavami nedohodne, nebo s nimi nebude vycházet, klidně se sebere a odejde a pustí se do Věže sama. Snad jen obava o Kleió ji může na nějaký čas přimět k určité pokoře.

VZTAHY

- **Cimmeřané** – cítí k nim nedůvěru a podvědomí hněv – pověsti říkají, že její otec šel do věže s jedním z nich a nevrátil se, zatímco Cimmeřan ano.
- **Rustem** – nemá ho ráda a nechce s ním mít nic společného – klade mu za vinu minimálně podíl na zmizení svého otce. Má za to, že informace od něj byly špatné, nebo dokonce falešné a měly podíl na Taurusově osudu.
- **Kleió** – nedávno se s ní seznámila, aniž by věděla, že je to Rustemova dcera. Má k ní ochranný i citový vztah. A je trochu zmatená, že Kleió před pár dny

zmizela. Od ní také má pár vnučků o Věži, které zaslechla při jejím transu a které si pospojovala s těmi, co má z poznámek svého otce. To ji finálně popíchlo k rozhodnutí pokusit se do Věže vstoupit.

- **Had'a** – cítí k ní respekt a úctu, a to nejen pro to, jak dokáže vést Hadí Jámu z jejího pohledu nezávisle na zlodějských bratrstvech. Byla by zklamaná, kdyby znala skutečný stav věcí.
- **Haraskos** – pokládá ho za nepříteliš chytřejšího ožralu, ale současně uznává, že dokáže být nebezpečným prstem ruky zákona.
- **Thutothmes** – nikdy jí nebyl sympatický, ale v podstatě ho ignorovala. O jeho spojení se stygijským skladištěm se dozvídá až při samotné akci ve skladišti a o to větší odpor k němu cítí, současně se ho však i bojí.

CO LZE VYČÍST NEBO ZJISTIT

- **Všímavost:** Vanka dokáže být drzá, ale není hloupá; rychle odhaduje, s kým se vyplatí spojit.
- **Vytěžení Konexí:** Její jméno je v Maulu už trochu známé, byť zatím spíš ve vztahu k jejímu otci než díky jejím vlastním skutkům.
- **Přesvědčování se zvýšením:** Přiznává, že Taurusova stopa je pro ni osobní věc, nejen cesta k bohatství.

Vanka: Jestli jdu po stejné věci jako vy, je rozumnější pro mě i pro vás jít kus cesty spolu. Spojenectví, je-li dobré, je v Arenjunu vzácnější než zlato.

STATISTIKY

Role: Divoká Karta.

Popis: Zlodějka, průzkumnice a nepravdělný spojenec. Může stát po boku družiny nebo proti ní.

Vlastnosti: Obratnost k10, Chytrost k8, Duch k8, Síla k6, Vitalita k6.

Dovednosti: Atletika k10, Boj k8, Přesvědčování k6, Všímavost k8, Nenápadnost k10, Zlodějství k10, Střelba k6.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 6; Obrana 6; Tuhost 7(2).

Břity: Akrobat, Rychlý, Zloděj, Parkourista.

Soužení: Zvědavost, Puzení (dokázat že na to má).

Výzbroj: Krátký meč (Síla+k6), dýka, lehké lano, hák, planžety, případně malá kuše (10/20/40, 2k6, PP 2), kožená zbroj +2.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

- **Akrobatický průnik:** Ignoruje 2 palce obtížného terénu při pohybu po střechách, zdech a schodištích.
- **Zlodějský průnik:** Když dělá Testování nebo Podporu skrze Nenápadnost či Zlodějství při průniku do budovy, má +1.

BARASCAS, OBCHODNÍK SE ŽENAMI

Řekupník žen Barascas je původem z Kothu. Věnuje se řemeslu únosů a prodeje žen z Hyborských zemí na Východ či na Jih již dlouho a u Arenjunu má jednu ze svých „základen“. Utajená vila několik hodin jízdy na koni za městem mu slouží jako místo, kde unesené dívky a ženy vězní, než je vypraví do požadované destinace.

Je to bezskrupulózní zločinec, který se neštítí únosů a prodeje nebohých panen a žen z celé Hyborie. Spolupracuje přitom v Arenjenu tajně s Xeraxésovými Nočními stíny a využívá je, nebo má aspoň ten pocit, na černou práci, přičemž si ale zachovává nezávislost.

Přímo v Arenjenu ho je někdy možné zastihnout v Hadí Jámě, nebo v krámku na Velkém Bazaru.

CO LZE VYĚÍST NEBO ZJISTIT

- **Všímavost:** Muž ve středních letech, rodilý kothaň s spleší a mohutným knírem. Hřmotný a hlučný ve společnosti, s hlubokým hlasem a silným kothským přízvukem, rád bouchne rukou do stolu či do zdi, aby dodal svým slovům důrazu. Obléká se okázale draze.
- **Obecné Znalosti:** Kothský obchodník s krámkem na Velkém Bazaru; vystupuje jako obchodník s látkami z Kitaje a Vendhye. (Při úspěchu se zvýšením) Zdá se, že utrácí více, než kolik by jeho obchodování mohlo vynášet.

MBURU Z KUŠE, PÁN LVŮ

Kdysi ošetřovatel a cvičitel lvů dovezených z Černých království, dnes skoro bezduchý fext, který přebývá v podzemí u bývalého lvince. Nemá funkci hlídače, možná spíše strážce této cesty; v podzemí existuje a nemá vlastně žádné spojení s vnějším světem, kromě případného řevu lvů ze zahrad, reaguje, když se mrtví lvi ozvou a ve zbytku emocí netrpělivě přechází po místnosti a něco mumlá. Jeho přítomnost je překážkou v cestě do věže a dává tomuto postupu něco horšího než obyčejný nemrtvý útok - vzpomínku na dávný řád, a nelidskost současného stavu.

Míval slabost pro Kleió, když byla ještě úplně malé dítě a zůstalo to v něm i v jeho zombie stavu, stejně jako v jeho lvech.

CO LZE VYĚÍST NEBO ZJISTIT

- **Všímavost v zahradách:** Stopy masa, kostí, biče a tichých tahů po zemi ukazují na lidského, nebo kdysi lidského správce.
- **Umění Přežít se zvýšením:** Mrtvé šelmy nereagují jen na pohyb, ale i na známé pachy a signály.
- **Obecné Znalosti:** Člověk od šelem bývá někdy nebezpečnější než samotné šelmy.

STATISTIKY

Role: Divoká Karta.

Popis: Nemrtvý (fext) krotitel lvů a správce lvince. Černý kušan chodí s bičem v ruce, a tváří se zcela netečně a bez emocí.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k6, Duch k8, Síla k10, Vitalita k12.

Dovednosti: Atletika k8, Boj k8, Zastrasování k8, Léčení k6, Přežití k10, Všímavost k8, Nenápadnost k6.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 6; Obrana 6; Tuhost 12 (2), +2 na zotavení z Roztřesení.

Břity: Svalnatý, Pouto Šelmy, Pán Šelem, Velení (šelmám).

Soužení: Stoický, Loajálnost (ke starému řádu věže), Přísaha (nepustit vetřelce dál).

Výzbroj: Kopí (Síla+k6, Dosah 1), bič (Síla+k4, Dosah 2, Při zásahu se zvýšením může být cíl Zapletený místo kostky dodatečného poranění; možnost Odzbrojení), lovecký tesák (Str+k4+1), vrstvená kožená zbroj (+2)

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

- **Nemrtvý:** standardní schopnost Nemrtvý ze SWADE.
 - o +2 Tuhost; +2 na vzpamatování se z Otřesení; ignorují dodatečné poranění z Cílených Útoků, ignorují 1 bod postihů za Zranění, nepotřebují dýchat a jsou imunní vůči nemocem a jedům.
- **Nezranitelnost:** Pokud chceš zdůraznit „fexta“, můžeš navíc přidat „NEZRANITELNOST“
- **Slabina:** Slabinou Mburua jsou jeho lvi. Když jsou zabiti všichni, Mburu ztuhne nebo se rozsype v prach, protože se už nemá, o koho dál starat.
- **Pán lvů:** Jako akci může jednomu zombie lvu v doslechu dát okamžitý přesun o 2" nebo mu dát +1 k dalšímu útoku a poškození do začátku Mburuova dalšího kola.
- **Pach šelem:** Zombie lvi na něj neútočí, pokud se proti nim sám neobrátí; navíc má +2 k Přežití a Všímavosti ve lvincích, zahradách a přilehlém podzemí.
- **Správce klecí:** Ve lvincích a přilehlých podzemních chodbách ignoruje 2" obtížného terénu.
- **Bič cvičitele:** Když zasáhne bičem a vzdá se poškození, může místo něj dát cíli Rozptýlený nebo ho posunout o 1" do směru, který dává smysl vzhledem k prostoru.

SHAKAB Z KUŠE, YARŮV BOJOVNÍK

První z dvojice fyzických ochránců. Obrovský černý jižan, kdysi gladiátor a otrok, dnes Yarův oddaný němý vykonavatel. Nemůže mluvit, jen hýkat a gestikulovat.

CO LZE VYĚÍST, ZJISTIT A JAK REAGUJE

- **Všímavost:** Jeho tělo nese stopy starých okovů a rituální tetování spleti tenkých čar. Nejspíš kdysi vesloval na galéře.
- **Zastrasování a Popichování:** Téměř neodpovídá na provokaci; spíš čeká, až se vyčerpá jazyk. Obtížně zastrašitelný.
- **Přesvědčování:** Je svolný k jednání, bude ochotný z postav vytáhnout nějaké peníze a něco zjistit o jejich plánech a nabídkách. Dá jim třeba i nějakou radu.

STATISTIKY

Role: Divoká Karta.

Popis: Tělesný strážce, Yarův němý vykonavatel.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k4, Duch k8, Síla k10, Vitalita k10.

Dovednosti: Atletika k8, Boj k10, Zastrasování k8, Všímavost k6.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 6; Obrana 7; Tuhost 10 (2).

Břity: Svalnatý, Rváč, První Úder.

Soužení: Němota, Loajálnost.

Výzbroj: Těžký kyj nebo řetěz (Síla+k8), těžká sekera (Síla+k10) podle zvolené verze, silné vrstvení (+2).

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

- **Neprůchodný:** Má +1 k Obraně v úzkém prostoru nebo ve dveřích.
- **Posunutí:** Když Shakab zasáhne útokem nablízko, může cíl místo dalšího efektu odtlačit o 1 palec.

PERAHIAH Z ŠEMU, YARŮV ŠPEH

Druhý ochránce. Šemitský žoldněř a špeh, který přišel do Arenjunu kdysi za vlastní slávou a skončil chycený Yarovou vůlí, lotosem a vizemi úlomku Srdce slona. Není bezduchý. Je zlomený, vyčerpaný a v určitých chvílích může být i tragickou postavou. Muž, který přišel získat bohatství a zůstal chycen a připoután k Yarovi.

CO LZE VYĚÍST NEBO ZJISTIT

- **Všímavost:** Muž olivové pleti a tmavých vlasů. Nevypadá hloupě či bezduše; přemýšlí. Ale může být vidět, že je zvyklý být pod vlivem nějakých drog. Občas se mu třesou prsty.
- **Přesvědčování nebo Duch se zvýšením:** Lze v něm na okamžik probudit zbytek vlastní vůle, zvlášť pokud se připomene Cimmerie, svoboda nebo Conan.
- **Vojevůdcovství:** Bude se snažit o obchvat, útok ze stínu nebo z úkrytu, z výšky, nesnaží se o čestnou výměnu ran.

STATISTIKY

Role: Divoká Karta.

Popis: Tragický ochránce, lovec ze stínu a možný protivník či zlomový spojenec.

Vlastnosti: Obratnost k10, Chytrost k6, Duch k8, Síla k8, Vitalita k8.

Dovednosti: Atletika k8, Boj k10, Zastrasování k6, Přesvědčování k4, Všímavost k8, Nenápadnost k10, Přežití k8.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 6; Obrana 7; Tuhost 8 (2).

Břity: Odražení, Úhyb, Rychlý, Parkourista.

Soužení: Zlé sny, Zlovyk (lotosový extrakt), Loajální (zlomený slib).

Výzbroj: Široký meč (Síla+k8), dýka, kožešina a kožené vrstvení (+2).

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI:

- **Záblesk svobody:** Jednou za scénu může po úspěšném testu na Ducha ignorovat Yarův nebo mentální vliv úlomku Srdce slona do konce kola.

HARASKOS, KAPITÁN KRÁLOVSKÉ GARDY

Důstojník městské stráže, který chodí po Arenjunu - ale od věže se drží dál. Často pije, aby otupil vlastní strach. A co by ne, když může pít i král. Není to zbabělec od přírody, ale člověk, který už viděl, co se stane těm, kdo si s Yarou začnou. Může varovat, zdržet, ignorovat nebo v pravou chvíli nepřímo pomoci.

JAK HARASKOSE HRÁT

Haraskos je tvář i ruka zákona a oficiální moci po většinu dobrodružství. Je autoritativní, je otlučený životem, a nemá problém uštědřit ránu, ale není to hajzl. Nehraj ho jako překážku v činnostech a plánech postav. Může v některých scénách fungovat jako komplikace, ale také

jako morální tlak a možná i potenciální nečekaný spojenec, ne jako policajt, co kazí postavám zábavu.

CO LZE VYĚÍST NEBO ZJISTIT

- **Všímavost:** Nepije z rozmařilosti, ale aby zvládl nervy a noční služby.
- **Přesvědčování:** Dá se získat na variantu 'nic jsem neviděl'.
- **Zastrasování:** Přílišný tlak ho zažene k obraně úřadu místo k pomoci.

Haraskos: Já nejsem zbabělec. Jen jsem viděl, co se stane těm, kdo si spletou povinnost s hrdinstvím.

STATISTIKY

Role: Divoká Karta nebo Statista podle významu ve scéně.

Popis: Zkušený důstojník královské gardy v Arenjunu, kterého rozežírá strach a alkohol.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k8, Duch k8, Síla k10, Vitalita k8.

Dovednosti: Atletika k8, Vojevůdcovství k8, Boj k10, Zastrasování k8, Přesvědčování k6, Všímavost k8, Střelba k8.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 6; Obrana 7; Tuhost 8 (2).

Břity: Velení.

Soužení: Zlovyk(alkohol), Nevěřící Tomáš.

Výzbroj: Meč (Síla+k8), dýka, obušek, zbroj městské stráže (+2), helma.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

- **Nechci to vidět:** Když se chce vyhnout přímému střetu s fenoménem věže, má +2 k Přesvědčování při snaze zamést věc pod koberec. Když je zahnaný do kouta, první neúspěšný hod Ducha ve scéně může přehodit.

KLEIÓ, RUSTEMOVA DCERA

Kleió, 26letá Rustemova dcera, byla nedávno unesena zlodějským bratrstvem Nočních stínů a je držena za městem ve vile kothského překupníka žen Barascase. Zločin se tváří jako klasický únos dívky za účelem jejího prodeje do některého východního serailu. Ovšem situace je složitější. Objednatelem únosu je ve skutečnosti Thutothmes, stygijský čaroděj, který ji chce využít při pokusu o ovládnutí Yarovy věže.

Kleió je nesmělá, lidem příliš nerozumí a obtížně se s seznamuje a její naivita ji činí sociálně zranitelnou. Její matka zemřela při porodu a ona vyrůstala jen se svým otcem, Rustemem, v Yarově Věži. Jako úplně malá si často v lvinci hrála se lvy, kteří, ač jinak divocí, jí nikdy neublížili. I Mburu, jinak se s nikým nepřátelící, ji měl v oblibě. Dalších dvacet let však trávila mimo Arenjun, do kterého se vrátila teprve před několika lety.

Úplnou náhodou se nedávno seznámila na trhu s Vankou a spřátelily. Kleió přitahuje dobrodružná Vančina povahy a vzniklo v ní citové pouto.

Kleió mívá občas vize z vnitřku věže – i když si je většinou nepamatuje, bývá z nich i tak rozrušená. S některými se však svěřila Vance, které připomněly staré poznámky jejího otce.

VIZE, KTERÉ ZATÍM MĚLA

- Zahlédla nemrtvé strážce v hale přízemí; z jejího pohledu jich tam bylo „mnoho“, ale byli „jakoby ztuhlí, nehybali se a působili letargicky“.
- Viděla také uvězněnou stařenu, pokrytou liánami (i když neviděla Deinó přímo, nedokázala by ji popsat, má ji v paměti jako Poslední snící). Měla silný pocit, že je tam držena proti své vůli a že ji Yara využívá a že stařena je už skoro na konci svých sil.
- Ve vizi zahlédla starého krotitele lvů a jeho lvy v lvinci.
- Vize Yary, jak unavený a slabý nehybně leží na lůžku a kolem něj se vznáší závoj smrti.
- V jedné vizi spatřila centrální schodiště věže, které prochází od podzemí až po střechnu.

Když se o svých vizích se zmínila Vance a mezi řečí zmínila, že si myslí, že je Yara mrtvý, zpráva se donesla i Thutothmesovi. Ten si spojil Kleió se slovy rituálu, který četl o „vidoucí panně, co věže dveře otevírá“, a rozhodl se jí zmocnit. Po svém únosu Kleió o svých vizích zatím s vězňem nemluvila – ti mají zákaz se jí snažit vyslyšet – to si Thutothmes nechává pro sebe, až Kleió vyzvednout jeho lidé nebo on sám.

CO LZE VYĚÍST NEBO ZJISTIT

- **Všímavost:** Stále ještě mladá, ale už ne úplně v dívčích letech. Chytrá a trochu temně pohledná žena, s nezamorskými rysy (to po své matce). Při dobré všímavosti se nezapře určitá podoba s Rustemem. Nesoustředěná, naivní, často mírně zmatená. Nesmělá, veselá, na veřejnosti spíše nemluvná, ráda si pro sebe zpívá.
- **Vytěžení Konexí:** Žije sama v Chrátové čtvrti. O jejím spojení s Rustemem skoro nikdo neví. Živí se jako orákulum. A při úspěchu se zvýšením je možné zjistit, že jako úplně malá žila ve Věži slona se svým otcem Rustemem. Pak byla dlouhá léta mimo Arenjun a vrátila se až před několika lety. Její matka byla Hyperborejka.

Kleió: Vidím ... vidím velikého slona, který podpírá věž, a pak ji nechává spadnout. Z popela věže svítí krásný jasný světla ze zdroje tvaru srdce. Vidím ... vidím, starce, jak k němu natahuje své staré svařené ruce a v očích má strach i naději. Vidím hada, který se starce snaží polknout. Vidím ... stařenu, co sní věčné sny.

JAK KLEÍO HRÁT

Při komunikaci bývá nesoustředěná, roztěkaná. Snaží se, je ochotná, ale často zapomíná, o čem byla zrovna řeč a ztrácí se ve svých myšlenkách. Dej ale pozor, aby to nebylo pro hráče příliš frustrující.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

- **Vize:** Dokáže vize na dané téma 1x za den vyvolat, ovšem ještě častěji je zachytává samovolně.

DEINÓ ZE ZHEMŘI, POSLEDNÍ SNÍCÍ

Její jméno znamená Hrozná. Je jednou z Graií, tří čarodějnických sester, dcer starých bohů. Známa jako Poslední snící, je vězněná v Komnatě Vizí. Stará, slepá, vyčerpaná, křehká a současně i děsivá. Přes obrazy svých vizí dokáže zahlédnout minulost, přítomnost i možné záblesky budoucnosti a zlomy v běhu osudu. Yara ji a její vize, týkající se Věže, využívá jako zdroj energie, která mu pomáhá přežít. Deinó je tragická bytost, které už z žití příliš nezbyvá. Ráda by se vymanila z Yarova područí a napomohla jeho zničení.

Bude-li osvobozena, nabídne postavám pomoc, i za cenu vlastního života.

CO LZE VYĚÍST NEBO ZJISTIT

- **Všímavost:** Stará, vyčerpaná a připoutaná v místnosti pomocí lián šarlatového lotosu. V zrcadle za ní se objevují obrazy z minulosti Věže, Yary i jí samé.
- **Duch, Empatie nebo Přesvědčování:** Její prosba o vysvobození je upřímná, ale neobsahuje celou pravdu.
- **Okultismus:** Zrcadlo v místnosti není jen dekorace, nýbrž strážce i zobrazovač snových vizí.

Deinó: Nepatřím do této věže. Jsem jen sen, který zde zůstává, i když srdce věže dávno puklo. Jsem trýzněná stařena, která ztratila většinu skoro vše a se světem mě pojí jen tenká černá nit. Už to tu nevydržím, pomozte mi prosím pryč!

STATISTIKY

Role: Divoká Karta.

Popis: Vězněná mystická bytost, věštkyň, snová čarodějka a potenciální spojenec i hrozba.

Vlastnosti: Obratnost k4, Chytrost k10, Duch k12+1, Síla k4, Vitalita k6.

Dovednosti: Atletika k4, Obecné Znalosti k10, Boj k4, Zastrahování k8, Všímavost k10, Okultismus k12, Přesvědčování k10, Sesílání Kouzel k12, Nenápadnost k6.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 4; Obrana 4; Tuhost 5.

Břity: Tajemné Pozadí (Mystika / Čarodějnictví), Cit pro Nebezpečí, Pevná Vůle, Elán.

Soužení: Křehkost, Opatrnost, Zlé sny, Přání Smrti.

Síly: věštění, iluze, čtení myslí, objevení/skrytí tajemna, zásah vyšší moci.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

- **Znalost Rituálu:** Ačkoli ho sama nedokáže proti Yarovi použít, může postavy seznámit s rituálem, který dokáže přerušit Yarovo pouto s Úlomkem Srdce slona.
- **Vězněná věštkyň:** Kdyby se dostala mimo svou komnatu, má Pohyblivost 1, postih -2 k Sesílání Kouzel a po každé akci aktivního kouzlení si musí úspěšně hodit Vitalitu, jinak je Unavená.

YARA, ČARODĚJ

Tyran a pán věže. Zmračený, zchromlý, bolestně oslabený a posedlý touhou obnovit vlastní sílu. Není to vládce v plné síle, ale parazit přežívající v troskách vlastní legendy. Jeho jazyk je stále nebezpečný: místo výhrůzek sebejistého pána nabízí bohatství, tajemství a moc každému, kdo by mohl být natolik důvěřivý nebo natolik ctižádostivý, aby mu pomohl.

JAK YARU HRÁT

Yara by neměl působit jako generický „boss, co čeká v poslední místnosti“ a v nejtěžším boji se pokusí zabít postavy a padne. Je to spíš jako oslabený skutečný gigant, legenda, zraněný pavouk uprostřed své sítě, který takřka veškerou svou energii věnuje snaze o uzdravení, téměř nevychází, ale cítí otřesy ve vláknecích. A je ochotný vyjednat.

Z jeho statistik je vidět, že zrušení jeho pouta s Úlomkem Srdce slona výrazně sníží jeho moc a schopnosti – neznamená to však, že jinak je neporazitelný. Každopádně, dokud má výhody z Úlomku, je jeho chuť k uzavírání dohod s družinou malá, protože je nejspíše nebude považovat do důstojné protivníky (dokud ho nepřesvědčí o opaku).

CO LZE VYČÍST NEBO ZJISTIT

- **Všímavost:** Unavený, oslabený. Při hovoru je klidný způsobem, který působí nebezpečněji než zuřivost. V ruce svírá úlomek velkého drahokamu.
- **Okultismus:** Úlomek Srdce slona, který svírá, mu zesiluje jeho moc. I když je Unavený a oslabený, je stále mocným čarodějem.
- **Přesvědčování nebo Test:** Lze takto získat trochu času, ale ne jeho důvěru či přátelství.

Yara: Vy nejste první, kdo přišel krást. Jste jen další, kdo nepochopili, do čího snu vstoupili. Rozplynete se v oblaku dýmu a prachu.

STATISTIKY

Role: Divoká Karta.

Popis: Oslabený finální protivník - čaroděj, manipulátor a přeživší tyran věže.

Vlastnosti: Obratnost k4, Chytrost k12, Duch k12, Síla k4, Vitalita k4.

Dovednosti: Zastrásování k10, Okultismus k12, Přesvědčování k10, Všímavost k8, Boj k4, Sesílání Kouzel k12.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 5; Obrana 4; Tuhost 4; Body Síly 50.

Břity: Tajemné Pozadí (Kouzla), Odolnější Magii, Pevná Vůle, Kouzelník, Mentalista. Nesvatý bojovník.

Soužení: Bludy, Křehkost, Chudokrevnost.

Výzbroj: Ceremoniální dyka (Síla+k4), úlomek Srdce slona, lotosové kadidlo.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

- **Úvodní Iluze:** Má seslanou permanentní iluzi, která mění jeho komnatu a zakrývá díru v jejím středu, mezi jeho lehátkem a dveřmi.
 - Iluze: hod na Chytrost s postihem -4 na Prozření (seslána jako Silná a se zvýšením).

- **Zrcadlo:** Odražení se zvýšením a Ochrana proti magii se zvýšením; automaticky vyvolané, když je na něj zaútočeno nebo sesláno kouzlo.
- **Hadí jazyk:** +2 k Provokaci nebo Přesvědčování.
- **Moc úlomku:** Když má v držení Úlomek Srdce slona:
 - Má bonus +4 k Sesílání Kouzel.
 - Bonus +4 na zotavení z Roztřesení.
 - Bonus +4 na Vstřebání.
 - Břit Nezastavitelný.
 - Když je vazba na úlomek přerušena, okamžitě utrpí jeden stupeň Únavy.
- **Vize Deinó:** Dokud jsou vysávány její vize, má Yara:
 - Schopnost Lichovství.
 - Potlačena Soužení: Křehkost a Chudokrevnost
- **Oslabení moci úlomku:** viz Scéna Yarova Komnata.
- **Pravé jméno:** viz Scéna Yarova Komnata.
- **Kouzla:** Nezapomeň, že dokud trvá jeho spojení s Úlomkem Srdce slona, může klidně kouzlit jako multiakci, třeba i 3x za kolo. Ačkoli zná v podstatě všechna kouzla, jeho oblíbená jsou následující:
 - *Iluze, Strach, Bariéra, Zmatení, Vysátí bodů síly, Čtení mysli, Tma, Vymazání vzpomínek (rychlá), Loutka, Spánek, Omračení, Oslepení.*

III. Organizace

V Arenjunu působí také rozličné skupiny a organizace, které jsou v rámci městského života významnými silami.

Patří mezi ně například jednotlivá zlodějská bratrstva, královská garda, městské cechy a vyznavači některých náboženství a kultů.

Zlodějská Bratrstva

Toto dobrodružství není zaměřeno na konflikt nebo spolupráci se zlodějskými bratrstvy. Není tak příliš pravděpodobné, že se postavy při něm setkají s někým z výše postavených členů některého z nich. Možná mohou někoho zahlédnout v Hadí Jámě, nebo mohou vzbudit zájem některého z nich svými činy, pak by se na ně mohly oči bratrstev zaměřit. Kdyby k tomu došlo, ať už cílenou snahou postav nebo nepředpokládaným vývojem událostí, jsou zde základní informace o několika vybraných bratrstvech.

Strukturou zlodějských bratrstev se pro potřeby tohoto dobrodružství nemusíš příliš zabývat. Jsou zde uvedeny spíše informačně a pro ty Správce Hry, kteří by si s tímto aspektem chtěli více vyhrát. Konec konců, dobrodružství se odehrává v Městě Zlodějů.

V Arenjunu operují hlavně místní zlodějská bratrstva – ale to neznámá, že by se tu zástupci bratrstev z dalších měst, často velmi konkurenčních, nemohli objevit také. Jen to bude spíše objevení opatrně, protože prozrazení by znamenalo pro členy bratrstev z jiných měst velké nebezpečí. Arenjuské gangy spolu nespolupracují v podstatě v ničem, ale proti konkurentům z Šadizaru a Yezudu se dokáží spojit překvapivě dobře.

- **Černá pochodeň** – větší z arenjuských bratrstev, operuje v podstatě po celém městě. Velitel si nechává říkat „Peršan“. Sídlo má v Maulu, kousek od Hadí jámy. Velitel Dários.
- **Belovy nože** – bratrstvo ze Šadizaru. Silně spojené s kultem Belovým. Velitel Khýrós.
- **Noční stíny** – bratrstvo operující jak v Arenjunu, tak Šadizaru. Velitel Xeraxés
- **MIČÍCI** – menší, ale velmi agilní bratrstvo, které se snaží zaujmout místo vedoucího v obchodu s otroky. Jestliže jsou členové Černé pochodně bráni jako loajální k bratrstvu, tak MIČÍCI by se nejradyji sám zabil, než by zradil své bratrstvo. Velitelka Šechrizáda.
- **Pavučina** – nejobávanější ze všech zamorských bratrstev, napůl zločinecká síť a napůl náboženská sekta pavoučího boha Zatha. Zástupce má po celé Zamoře, ale často velmi málo koncentrovaných pro nějaké společnou akci většího rozmachu. Velitele znají pod jménem Tarantule. V Arenjunu je jejich významnější agent Jamal.

Noční stíny jsou mezi bratrstvy kvůli svému veliteli Xeraxésovi považovány za takového „podlého hajzlíka“, na které je třeba si dávat vždy pozor, protože se klidně usmívá do očí a pak bodne do zad. Belovy nože jsou větším z Šadizárských bratrstev, spojeným s kultem boha zlodějů Bela. MIČÍCI jsou bratrstvem relativně menším, zastoupeným spíše mezi movitějšími obyvateli Zamory a operují převážně v Šadizaru. Pavučina je pak ze všech těchto bratrstev v Arenjunu nejslabší – to ale neznámá, že by nemohla silně zasáhnout, jestliže jsou ohroženy její plány a akce. Pavučina se snaží etablovat v Arenjunu, buduje si postavení.

Bratrstvo se může objevit na scéně, když postavy příliš přitahují pozornost, chovají se nedbale a přitom tak, že to vzbuzuje představu jejich movitosti.

V příběhu zastupuje Černá pochodeň roli toho hlavního, silného a významného bratrstva, které je rozlehlé po celém městě, snaží se mít svoje zástupce na významných postech. Noční stíny jsou pak významným hráčem v části dobrodružství, věnovaném únosu Rustemovy dcery.

VÝZNAMNÍ ČLENOVÉ ZLODEJSKÝCH BRATRSTEV

- Dários – velitel bratrstva Černá pochodeň.
- Karim – výše postavený zloděj z bratrstva Černá pochodeň
- Khýrós – velitel zlodějského bratrstva Belovy nože.
- Xeraxés – velitel zlodějského bratrstva Noční stíny.
- Šechrizáda – velitelka zlodějského bratrstva MIČÍCI.
- Jamal – agent zlodějského bratrstva Pavučina v Arenjunu.

DÁRIOS, ZVANÝ SOUDEK – VELITEL BRATRSTVA ČERNÁ POCHODĚŇ

Dários je rodilý zamořan, dokonce přímo rodák a patriot Arenjunu. Jako mladý se vypracoval v Černé pochodni mezi elitní Vykonavatele a nyní, ve svých padesáti letech, již desátým rokem vede celé bratrstvo. Černou pochodeň vede pragmaticky a pod jeho vedením bratrstvo vzkvétá. Také proto nemá uvnitř své organizace rivaly a nepřející – tak už to chodí, dokud se bratrstvu daří, nikdo si na velitele nestěžuje.

Jeho mírně obtlouklá postava s kulatým, skoro až dobromyslným obličejem dokázala splést již mnoho jeho rivalů a cílů. Jeho postava byla vždy trochu zavalitá, což mu vyneslo i jeho pověstnou přezdívkou, za kterou se nestydí, ba co více, považuje si ji. Je překvapivě mrštný a fyzicky zdatný, vytrvalý a v prstech má obrovskou sílu.

Při řeči mluví pomalu, rozvážně, až na někoho může působit mírně zpomaleně, a ti nejméně opatrní by ho mohli podcenit jako hlupáka. S Černou pochodni se zaměřuje zejména na obchod s různým kontrabandem, přepadání karavan, únosy a vydírání. Drží si také vysoký standard v atentátech a vraždách na významné politické či obchodní představitele.

KARIM, ZVANÝ DUCH – VÝŠE POSTAVENÝ ZLODĚJ Z BRATRSTVA ČERNÁ POCHODNĚ

Setkání s podvelitelem Černé pochodně Karimem je určitě pravděpodobnější i proto, že často sedává v Hadí jámě, sleduje „provoz“ a případně se snaží vytipovat možné cíle pro své bratrstvo, nebo získat zajímavé kontakty či informace. Nemá problém za dobrou informaci dobře zaplatit, případně „pozvat na pohár“ i cizince, jestliže odhadne z nich plynoucí možný zisk.

Karim je vysoký, štíhlý až hubený a jeho již prošedivělé černé vlasy, navzdory relativně nízkému věku necelých 35 let, mu spadají volně až na ramena. I jeho tvář je protáhlá a hubená, většinu času strnulá a bezvýrazná. Celkově mu jeho vzhledem přisoudil přezdívku Duch. Má pronikavý pohled, a když se dívá lidem do očí, dokáže mnohé znervóznit, že mají pocit, jako by jim viděl až do žaludku.

Karim je oddaným pomocníkem Dária a za bratrstvo by dal život a jistě neudělá nic, co by ho mohlo poškodit či ohrozit. Postavy ho mohou zahlédnout v Hadí Jámě, případně je může zpovzdálí sledovat, když zjistí, že se chystají na něco významného a bude si chtít být jistý, že to neohrožuje pozici jeho bratrstva. Jinak nemá důvod zasahovat, maximálně upozorní Dária.

KHÝRÓS – VELITEL BRATRSTVA BELOVY NOŽE

Khýros ze Šadizaru se v Arenjunu vyskytuje osobně jen velmi velmi vzácně, když jednou za čas dojde na setkání „na nejvyšší úrovni“ mezi veliteli jednotlivých bratrstev. Takové situace mu poskytují imunitu a čest zamorských zlodějů mu garantuje bezpečný pobyt ve městě, kde by jindy byl jako nezvaný vetřelec nejspíše lovnou zvěří.

Khýros má vypracovanou, atletickou postavu, na kterou je patřičně pyšný, a je známo, že se jakkoli respektuje Dáriovy velitelské schopnosti, tak na jeho zevnějšek občas utrousí neuctivou, až posměšnou poznámku. Vlasy nosí krátce ostříhané, tělo mívá naolejované drahými vonnými oleji, aby jeho svalstvo co nejvíce vyniklo. Je pravda, že intelektem nedosahuje schopností Dáriových, na druhou stranu je to však muž železné vůle. Dokáže ignorovat bolest, osobní zájem a soustředit se na to, co považuje za podstatné. Vypráví se o něm příhoda, kdy nehnul ani brvou, když mu oznámili, že jeho syn byl unesen, a bez sebemenších emocí dokončil dlouhé jednání s významným obchodníkem, a až pak se teprve začal seznamovat se situací a plánovat záchranu.

Belovy nože jsou velmi těsně spjaty s Belovým kultem a Khýros sám je velmi oddaným vyznavačem boha zlodějů. Říká se, že v soukromé svatyni tráví nejméně hodinu denně, není-li zrovna na cestách mimo Šadizar. Hlavním oborem Belových nožů je vybírání výpalného, hazardní hry a propracované zlodějské pruniky do střežených budov, kde se nachází cenné zboží a nejlépe pak artefakty zasvěcené Belovi, nebo s ním spojené.

XERAXÉS – VELITEL BRATRSTVA NOČNÍ STÍNY

Ze všech velitelů zamorských bratrstev je Xeraxés tím nejprohnanějším, nejslzičím a díky své nevyzpytatelnosti a temperamentu podle některých i nejnebezpečnějším. Malý vzrůst a kysu připomínající tvář, s výrazným špičatým nosem a vystouplými předními zuby, ho odmala nutily čelit posměchu a ústrkům ze strany větších a silnějších. Xeraxés se naučil bojovat nečistě a záludně, málokdy tváří v tvář. Jeho kostnaté velmi špičaté lokty mu pomáhaly na cestě vzhůru po žebříčku hodností bratrstva Nočních stínů. Neštítí se jedů, pastí, přeпадů a vždy se snaží, aby výhoda byla zjevně na jeho straně.

Přes tvář se mu zleva doprava k ústům táhne dlouhá jizva, kterou ho poznamenal jeho bývalý velitel v bratrstvu, než nedobrovolně Xeraxésovi předal nejprve faktickém a pak i pomyslné žezlo nejvyššího velitele. Nyní je jeho postavení v Nočních stínech nezpochybnitelné a Xeraxés dbá na to, aby se o případném vyzyvateli dozvěděl s dostatečným předstihem, aby ho mohl nechat včas zlikvidovat.

Noční stíny jsou počtem nejmenším bratrstvem mezi těmi arenjuskými a šadizarskými, ale ostatní bratrstva se s nimi dostávají do sporu jen nerada, protože impulzivní Xeraxés nemá problém setnout posla zpráv, jestliže se mu zprávy nelíbí, a paradoxně ostatní velitelé mají raději určitý klid na svou práci než nejistotu, kde jejich krásný plán naruší nebo převezme agilní skupinka Xeraxésových stínů. Často se věnují únosům dívek a žen, které prodávají do serailů bohatých zájemců mimo Zamoru, a také nepohrdnou možnou vraždou na zakázku.

Od ostatních bratrstev se liší také tím, že své akce neskrývaně rozdělují jak mezi Arenjun, tak Šadizar a i když v Arenjunu působí snad o něco více, šadizarská bratrstva sledují jejich expanzi s velkou nelibostí.

ŠECHRIZÁDA – VELITELKA BRATRSTVA MLČÍCÍ

Tajemná velitelka bratrstva Mlčící z Šadizaru je i pro velitele ostatních bratrstev zdrojem mnoha záhad. Říká se, že její pravou tvář nikdy nikdo neviděl, neustále ji nosí zakrytou závojem či rouškou, která jí sahá až k očím. Některé zkazky vyprávějí o její až nadpozemské kráse a urozeném, snad královském původu, další pak o ohyzdnosti jejího zjevu a zápachu hnoje a odpadků, ze kterých vzešla.

Ať tak či tak, Šechrizáda je velmi schopnou velitelkou s velmi loajálními kapitány i členy svého bratrstva, kteří by za ní bez mrknutí položili život. Velení drží v jemných rukách pevně a obratně. Má úžasnou intuici, a tam, kde jiní tráví hodiny a hodiny pečlivým plánováním, ona svým kapitánům předkládá rovnou finální plán, s nečekanými obraty a spoléhající na nejistý dopad kritických akcí, který se, pro mnohé překvapivě, nakonec ukáže jako funkční a k cíli vedoucí snad nejkratší cestou.

Mlčící mají široký záběr činností, od krádeží vzácného zboží, přes přepady na objednávku, vraždy, zhářství, únosy až po uplácení a budování politického krytí své existenci. Někteří vyslovili domněnku, že Šechrizáda by se ráda jednou stala oficiální panovnicí v některém městě či dokonce zemi.

Zvláštností práce Mlčících je i to, že nikdy a za žádných okolností neútočí na děti a nepřipouští ohrožení kteréhokoli z nich.

JAMAL – AGENT PAVUČINY V ARENJUNU

Tolik se toho vypráví o Yezudském bratrstvu Pavučina, které založili kněží Zathovi a které je v Yezudu takřka oficiálně s kultem Pavoučího boha spojeno. Ví se, že v čele bratrstva stojí přímo Zathův velekněz a že svatyně Zathovy slouží i jako styčné body pro Pavučinu.

V Arenjunu oficiální velká svatyně Zathova není. Pouze malá kaple, zasvěcená Pavoučímu bohu se nachází v Chrátové čtvrti, bývá však většinu času prázdná. Vypráví se historky o prastarém velkolepém chrámu Zatha, který se nachází někde v ruinách Starého Města, a který kdysi býval jednou z hlavních svatyň tohoto boha v celé Zamoře.

Jamal je Zathův kněz a pochopitelně také agent Pavučiny v Arenjunu. V kapli skutečně osobně příliš nebývá, žije v domě přes ulici proti kapli, aby v případě potřeby mohl rychle do kaple zajít, když je třeba něco vyřídit. O existenci podzemního propojení mezi kaplí a Jamalovým domem nemají místní bratrstva ani představitelé oficiální moci zdání a obecně považují kapli za prázdnou, jen občas navštěvovanou duchy Pavoučího boha.

Zevnějškem nepřipomíná Jamal příliš zamořana, světlé vlasy, které mu rozčuchané padají do čela, modré oči a sporá postava by spíše odpovídaly někomu z drsné Cimmérie než ze zdejšího kraje. A skutečně tomu tak i je – Jamal se narodil na nehostinném severu, ale již jako jinoch byl uchvácen Zathovým kultem a upnul všechny síly k cestě do Zamory. To se mu nakonec vyplnilo a on se jako velmi mladý stal členem Pavučiny. Cizokrajný vzhled přitom napomáhal jeho kariéře, protože málokdo si při pohledu na něj dokázal představit, že by patřil k jednomu z nejtajemnějších zamorských bratrstev.

V Arenjunu převážně sbírá zprávy a posílá je dále do Yezudu. Když však přijde úkol, splní ho a udělá vše, co se v instrukcích říká. Někdy si jeho kapitáni trochu zoufají, jak doslovně bere každý příkaz a jak moc je třeba být v instrukcích opatrný, aby nedošlo ke zbytečným komplikacím.

Královská garda a Právo

Ve městě se snaží udržovat pořádek královská garda. Primárně je zaměřena na ochranu Královské čtvrti, kde je nejsilnější, má nejvíce zdrojů. V případě potřeby se může

vydat i do dalších čtvrtí – v Chrátové čtvrti hlídkuje každou noc, do Maulu chodí jen opravdu výjimečně.

Kapitán Haraskos je jedním z velitelů. Podléhá ještě vysokému velení gardy, ale jinak na ulici funguje s plnou osobní autoritou a jeho slovo je rozhodující. Garda dokáže jednat jako jeden muž a obecně ji v boji žádný jedinec či malá skupina nemůže odolat – při pokusu o odpor budou typicky přemoženi.

Vymáhání práva je i tak ve městě složité a mnohdy je ponecháno, k velké osobní nelibosti kapitána Haraskose, na jednotlivých účastnících sporů. V praxi existuje královský soud, který může rozhodovat kterékoli rozepře a zločiny ve městě, neschází se však příliš často a jen velmi málo případů se dostane až k němu. Zadržení zločinci jsou buď zlikvidováni bez milosti přímo na místě, nebo i pro ně funguje systém kaucí, dle stupně významnosti zločinu, po jejichž zaplacení jsou propuštěni. Jediné zločiny, které jsou neodpuštělné a nepromlčitelné, jsou ty proti královskému majestátu. Urážka krále, spolu s osnáním vzpoury patří k nejtěžším zločinům s nejpřísnějšími, drakonickými tresty.

Cechy

Městské cechy jsou sice pro chod města a život v něm velmi důležité, ovšem při hraní dobrodružství Věže mrtvého slona se pravděpodobně do hry nedostanou. Nepřisuzuj jim pro hru příliš velký význam, snad leda bys se svými hráči chtěl více zabřednout více do běžného městského mumraje a zmatku. Pak můžeš trochu rozvinout třeba ty největší:

- Cech řemeslníků – operující ve čtvrti řemeslníků
- Obchodní Gilda – spravující městské bazary.

Do hry můžou vstoupit například informacemi o Thutothmesovi nebo Barascasovi, kteří jsou jejich členy.

Kulty

V Arenjunu je zastoupeno vícero náboženských kultů, které většinou mají své svatostánky v Chrátové čtvrti. Označení „kult“ zde není bráno jako pejorativní – nejsou zde až na výjimky typicky organizované „církve“, jedná se o volná spojení lidí se stejnou vazbou k danému božstvu. Většina lidí není monoteistická, bez většího přemýšlení uznávají existenci i vliv mnoha bohů, bůžků a dalších bytostí – typicky však směřují své modlitby k jednomu vybranému, kterého považují, často vypočítavě, za pro sebe nejvhodnějšího.

Jeden kult přitom mívá v Chrátové čtvrti leckdy i několik svatostánků, jejich představitelé jsou začasť mezi sebou řevniví o to, kdo je pravým zástupcem daného božstva v Arenjunu.

Některé v Arenjunu významněji zastoupení kulty:

- Kult Bela – boha zlodějů, velmi populární v Zamoře

- Kult Zatha – pavoučího boha, takřka státní náboženství zamořanů
- Kult Mitry – dobrý bůh Hyboriánců na západě
- Kult Croma – věčně zachmuřeného boha Cimmeřanů
- Kult Seta – hadího boha starého Acherontu a dnešní Stygie
- Kult Ibise – věčného nepřítele Seta
- Kult Erlika – boha smrti z Turanu a Hyrkánie
- Kult Ištar – šemitská bohyně plodnosti a sexu
- Kult Hanumana – opičího boha Zambouly
- Kult Yuna – božstvo z daleké Kitaje
- Kult Věčných Nebes – specifický „nebožský“ kult z Hyrkánie
- Zhemrité – vyznavači zaniklé civilizace Zhemri, tedy kult předků a stínů
- Pýthonci – vyznavači kultu démonických božstev zaniklé civilizace Acherontu

IV. Významná místa

V dobrodružství, které se odehrává v prostředí Arenjunu, navštíví postavy některá významná a ikonická místa tohoto města a specifické lokace. Další zde uváděná místa jsou klíčová z pohledu dobrodružství, i když o jejich existenci většina obyvatel ani nic neví. SH může dle potřeby a chuti doplnit další, náměty na některé jsou uvedené na konci přehledu.

Klíčová pak jsou zejména ta místa, kde se odehrává některá ze scén tohoto dobrodružství. Pro každé klíčové místo jsou zde uvedené základní popisy a informace, které mají Správci Hry pomáhat v jejich představení hráčům, a dají i jemu dobrou představu o možnostech a charakteristikách, které může ve hře využít.

V rámci popisů jsou uvedeny i některé možné výsledky snahy postav dozvědět se o daném místě něco víc. Vůbec se nerozpakuj doplnit popisy o svoje vlastní představy, jak ti bude vyhovovat.

Městské čtvrti

Každá z arenjuských čtvrtí má svá specifika, své prostředí a významná místa. Některé informace o fungování té které čtvrti jsou obecně známé, jiné jsou branné jako dané, i když o nich nikdo veřejně nediskutuje a lidé zvenku o nich často nemají ani potuchy.

MAUL

Pověstí nejhorší, nejživější a nejšpinavější část Arenjunu. Tady se začíná to pravé dobrodružství, tady se šeptá o Věži mrtvého slona, a tady se zároveň ukáže, že mezi zloději existují příběhy, které i v postavách mohou vzbudit skutečný strach. V Maulu je všechno blízko, takřka na dosah: hádky na ulicích, výkřiky obětí za nejbližším rohem, vůně ze stánku pouličního prodávče jídla, nůž blížící se zezadu, i informace, které někdy stojí víc, než si postavy mohou dovolit.

Významná místa v Maulu:

- Hadí Jáma – vyhlášená taverna, neutrální půda a tavící kotel Maulu.
- Staré tržiště – bývalý trh uprostřed Maulu, dnes místo plné neřestí, stanů a prodejních stánků lemovaných kamennými budovami, kde postávají kurtizány, žebráci i „nože na prodej“.
- Hostinec U zeleného šakala – další vyhlášené místo, odsud často operuje bratrstvo Černé pochodně, které zde má základnu.
- Šibenice – menší náměstí v Maulu, kde se konají popravy.

CO SE DÁ VYĚÍST, ZAHLÉDNOUT NEBO ZJISTIT

OBECNÉ ZNALOSTI:

- V Maulu se dá snadno skrýt před pátravým okem autorit, ale také navždy ztratit
- Maul se řídí vlastním právem a městské hlídky sem vstupují jen když mají opravdu důležitý důvod nebo v případě velké nouze.
- Maul nemá žádného vládce nebo vůdce, přesto tu je několik konkurujících si skupin, které tu působí a které aspirují na to, stát se takovým vůdcem
- Nejznámější hostinec je Hadí Jáma
- Je tu možné sehnat i ne zcela tradiční části vybavy, včetně různých extraktů, jedů, tinktur a lektvarů, když člověk ví, kde se ptát

VŠÍMAVOST:

- Na ulicích nejsou skoro nikdy vůbec žádné městské hlídky
- Někdo postavy sleduje už od chvíle, kdy se začnou ptát na Yaru a jeho věž.

VYTĚŽENÍ KONEXÍ:

- Rustem je známý kontakt, když chce někdo sehnat něco trochu „zvláštějšího“.
- Jednooký Azim je sice považován spíše za hochštaplera, ale ve skutečnosti vždy dodal to, co slíbil.
- V Maulu se provozuje Aréna, ve které bojují gladiátoři a šampioni z celého světa. Je však skryta v podzemí a jedna z cest vede z Hadí Jámy a další prý z královské čtvrti.

SH popis: Pochodně večer dýmají, na ulice se boty při chůzi lepí blátem a splašky, z domů se line světlo, smích a puch. Maul nevypadá jako běžná obytná čtvrť. Vypadá spíše jako otevřená rána města.

HOSPODA HADÍ JÁMA

Ikonický arenjuský hostinec v centru Maulu, kde se potkávají neřest, zhýralost, odpor k zákonům, touha po bohatství s místní tradicí uvítání nových hostů a cizinců krádeží či rovnou loupežným přepadením.

Hadí Jámu vlastní Černá Haďa, mohutná černoška z Kuše, jejíž pravé jméno nikdo nezná, a která svou sociální obratností a tvrdými pěstmi vybuodovala Hadí Jáme skutečně jedinečné renomé. Každý z dobrodruhů, který má o sobě vyšší mínění, do Hadí Jámy spíše dříve než později zavítá, aby se poměřil s jejím prostředím. Říká se, že kdo v Hadí Jáme obstojí (což může někdy znamenat i že jen přežije), může se směle považovat za skutečného dobrodruha.

Prostředí hospody je na první pohled špinavé a nevládné, zkušené oko si však může povšimnout, že je vlastně důmyslně navržen interiér tak, aby při jeho častém poškození nedocházelo k vysokým nákladům na obnovu a rekonstrukci. Je to místo, kde se často pijí levné věci ve velkém objemu a draze prodávají informace

v malém množství. Vzduch je hustý od pachu vína, lízí a těch druhů spojenectví, která vydrží jen do úsvitu.

Rozlehlá hlavní místnost pojme mnoho desítek hostů, kteří mohou sedět na lavicích u dlouhých dřevěných stolů, připlatit si pár stříbrných za pohodlnější židle i několika kulatých stolů pro menší společnosti, nebo s příslibem větší útraty (nebo něčeho jiného) požádají o jeden z několika oddělených privátních „salónků“. Hostinec však neslouží jako hodinový hotel a Haďa sama netrpí v tomto podniku žádné násilí vůči ženám. Kdo by některé z pravidel domu nerespektoval, velmi brzy se setká s pěstí, kolenem či obuškem některého z místních Mlátiček – černých vyhazovačů, které Haďa zaměstnává.

Hadí jáma je mimo jiné také Rustemovo teritorium, kde často vysedává, když čeká na nové zájemce o informace a zboží.

CO SE DÁ VYĚÍST, ZAHLÉDNOUT NEBO ZJISTIT

OBECNÉ ZNALOSTI:

- Hadí Jáma je tavící kotel, kde se setkávají dobrodruzi, zloději, hrdlořezové a další zločinci z celé Hyborie a orientu.
- Je to „neutrální území“, které nepatří žádnému bratrstvu, což všechna bratrstva zatím respektují.
- Majitelkou je Černá Haďa, černoška původem z Kuše.
- Kdo v Hadí Jáme obstojí (což může někdy znamenat i že jen přežije), může se směle považovat za skutečného dobrodruha.
- Nováčky tu rádi testují.

VŠÍMAVOST:

- Štamgasti předstírají lhostejnost, ale poslouchají.
- Kromě obvyklého šrumu, je tu několik lidí, kteří spíše pozorují cvrkot a sledují, co se děje. (Karim, Vanka, ... případně může přidat i někoho dalšího, z jiného bratrstva, nebo Haraskos s několika „strážemi mimo službu“)
- Zahlédnout nějaký drobný zločin, krádež, zaslechnout vyhrožování či vydírání.

VYTĚŽENÍ KONEXÍ:

- Hospoda funguje jako výměna informací a drobných závazků.
- Personál a zejména barman a Haďa ví, kdo přišel a kdo odešel, ale mluví až za peníze nebo protislužbu.

KRÁLOVSKÁ ČTVRŤ

Pro potřeby tohoto dobrodružství bude postačovat základní informace, že z paláce v královské čtvrti vládne arenjuský král. Kromě rozlehlého královského paláce se zde nacházejí i paláce a domy arenjuské šlechty, palác Královské komory, kasárna královské Gardy a domy dalších královských a městských úřadů.

Ačkoli královskou čtvrť od zbytku města neodděluje fyzická zeď, je i při procházce městem po jedné z hlavních tříd vidět, že pohyb osob mezi královskou

čtvrtí a ostatními čtvrtěmi, se kterými sousedí, není velký. Lidé přirozeně nechodí do královské čtvrti, když nemají pozvání či předvolání. A když by některý z cizinců omylem zabočil do jedné z ulic královské čtvrti, velmi rychle se objeví někdo, kdo ho s úsměvem a úklonou nasměruje zpět. Kdyby však otálel, úsměv velmi rychle zmizí a v ruce se objeví meče.

SH popis: Královská čtvrť je nejtišší a neklidnější částí města – když nepočítáme Staré Město. Občas je možné zahlédnout zakrytá nosítka, která služebníci vynášejí do dalších čtvrtí Arenjunu, když má někdo z královské čtvrti něco k vyřizování v jiné části města.

SH popis: Královská garda operuje sice po celém městě, ale výhradně z Královské čtvrti.

CHRÁMOVÁ ČTVRŤ

Chrámová čtvrť Arenjunu je plná menších věží, chrámů a svatýň rozličných božstev z celého světa.

Jako dominanta na jejím okraji ční k nebi Věž mrtvého slona. Ta o hodně převyšuje a zastíňuje ostatní budovy. I když už Yara svou přítomnost nedává přímo zdát a někteří šeptají o tom, že je již mrtvý, stejně se nikdo neodvažuje oficiální cestou rušit klid jeho věže.

Kromě samotných svatostánků je možné v jejich blízkosti nalézt i krámky prodavačů amuletů, ochranných svítek a dalších náboženských a okultních předmětů. Dále pak se tu vyskytují i senzibilové, média a orákula, stejně jako lidé citliví na okultní síly, se kterými měšťané, ale i projíždějící obchodníci a dobrodruzi chodí konzultovat otázky budoucnosti a nechávají si vyložit osud.

Významná místa v Chrámové čtvrti:

- Věž mrtvého slona.
- Svatostánky – Bela, Zatha, Seta a dalších božstev.
- Kráček Kleió, zvaný Síň třetího oka.
- Obchůdky a stánky s náboženskými a okultními předměty a místních médií a senzibilů.

CO SE DÁ VYČÍST, ZAHLÉDNOUT NEBO ZJISTIT

OBEČNÉ ZNALOSTI:

- Ve městě je silná náboženská pluralita.
- Svůj chrám či aspoň malý svatostánek tu má snad každý Hyborský bůh i zástupci panteonu z dalekého východu a jihu.
- Přes den jsou ulice živé a plné, lidé jim proudí tam sem. V noci jsou naopak zcela prázdné až na občasnou hlídku městské stráže.

VYTĚŽENÍ KONEXÍ:

- Yara má stále respekt a vzbuzuje bázeň a nikdo si netroufá s jeho Věží cokoli dělat.

- Kdo chce vyložit osud, posoudit obchodní příležitost nebo se chystá na nebezpečnou výpravu, ptá se často v Chrámové čtvrti po profesionálních orákulech.

SH popis: Během dne tu takřka neustále zní gongy, zvony a zvonkohry z desítek místních svatostánků, stejně jako zpěvy a hlasité modlitby. Zaplněnými ulicemi sem a tam proudí zástupy věřících. Se setměním se tu však brány chrámů uzavírají, ulice vylidňují a čtvrť utichá. Za noci jsou zde slyšet jen občasně kroky procházející hlídky.

ČTVRŤ ŘEMESLNÍKŮ

Kdo hledá něco specifického ke koupí nebo potřebuje něco ze své výbavy opravit či spravit, nejčastěji v Arenjunu zamíří do Čtvrti řemeslníků. Stejně jako měšťan, který chce vyzdobit svůj dům vlastním portrétem, bystou či přímo sochou. Zdejší mistři i tovaryši dokáží vyrobit v podstatě cokoli, pověstné jsou i jejich opravy zbraní i zbrojí. Specifické techniky sochařské a malířské, snad ovlivněné místním podnebím a sluncem, jsou oblíbené k výzdobě prosluněných vil a šlechtických paláců. Čtvrtí řemeslníků tak většinu dne zní bušení kladiv, cinkot kovadlin i zvuk sochařských dlát a brouseků. Milovníci umění užitého i estetického si zde přijdou na své.

Čtvrť řídí Cech Řemeslníků, jehož Patriarcha je zván k poradám i do královského paláce. Cech chce zejména klid na práci, a tak se úzkostně vyhýbá všem kontroverzím. Podrážděné reakce tak vzbuzuje případné spojování se zlodějskými bratrstvy, o kterých se někteří zlí jazykové potměšile zmiňují.

Významná místa v Čtvrti řemeslníků:

- Radnice cechu řemeslníků – sídlo Patriarchy cechu

CO SE DÁ VYČÍST, ZAHLÉDNOUT NEBO ZJISTIT

OBEČNÉ ZNALOSTI:

- Kdo chce v Arenjunu provozovat řemeslo, musí se stát členem Cechu řemeslníků.
- Každý řemeslník ze svého krámků odvádí cechovní poplatky.

VYTĚŽENÍ KONEXÍ:

- Tradičně si cech drží správu své čtvrtě pevně v rukou.
- Ani zlodějská bratrstva, ani královská rada nemají nad Cechem vládu. Cech má svou ochranu, kterou si udržuje z vybraných poplatků. Ta kromě výjimečných situací operuje výhradně na území své čtvrtě a nemíchá se do záležitostí jiných čtvrtí.

SH popis: Nad dílnami zbrojířů, mečířů, kovářů, hrnčírů, sklářů ve čtvrti řemeslníků se vznášá během dne dým a kouř z pecí. Na ulicích lidé často smlouvají nad objednávkami či dokončenými díly a zlí jazykové uštěpačně říkají, že nálepka „město zlodějů“ se týká více arenjanských řemeslníků než místních zločinců.

ČTVRTĚ OBCHODNÍKŮ

Velký Bazar, Malý Bazar, Noční Bazar jsou části Arenjunu, kde probíhá největší část obchodních transakcí. Arenjun je vzhledem ke své poloze na Cestě králů a na samé hranici mezi centrálními zeměmi Hyborie, východními kulturami a s dobrým spojením na jižní krajiny přirozeným obchodním centrem, kde je zboží neustále směňováno, přeprodáváno a zhodnocováno.

Významným aspektem obchodního života v Arenjunu jsou královské regule, které upravují podmínky, za kterých je možné obchod provozovat. Regule stanoví povinnosti všech obchodníků, kteří projíždějí po Cestě králů, ať už z východu nebo ze západu, zastavit minimálně na jednu noc uvnitř městských hradeb. Oficiálně je zdůvodněním tohoto nařízení starost o bezpečnost obchodníků a zajištění dobrého jména Zamory. Město má přitom pravomoc kontrolovat přivážené zboží na případný nelegální kontraband a současně vybírat cla na základě stanoveného ceníku.

Každá z obchodních čtvrtí tak má vyhrazený prostor pro projíždějící karavany i samostatné obchodníky, který je pod dohledem obchodní stráže.

Obchodní Gilda – arenjunský cech obchodníků – má ve své správě všechny tři městské bazary. Mistr Gildy patří k nejváženějším občanům města a jeho slovo má v každodenním životě Arenjunu velkou váhu.

Významná místa v Čtvrtích obchodníků:

- Thutothmesův krámek na Malém Bazaru s oleji, kadidly a exotickým zbožím, který má na vývěsním štítu nápis „Perla Jihu“.
- Radnice obchodní Gildy uprostřed Velkého bazaru.
- Budovy celnice jednotlivých bazarů.
- Pověstné arenjunské Tržiště na Velkém Bazaru, kde se obchoduje se vším, na co si postavy jen mohou vzpomenout.

CO SE DÁ VYČÍST, ZAHLEDNOUT NEBO ZJISTIT

OBECNÉ ZNALOSTI:

- Velký Bazar má největší tržiště v této části světa, kde je možné sehnat v podstatě vše, kromě zakázaného zboží.
- Malý Bazar je specializovaný na potraviny a věci denní spotřeby
- Velký i Malý Bazar jsou se soumrakem zavírané.
- Noční Bazar je z obchodních čtvrtí nejmenší a jeho specifikem je, že – jak název napovídá – je na rozdíl od zbylých Bazarů otevřen i přes noc. Ceny pro nakupující tu bývají o něco vyšší a většina z těch, kteří sem přijdou nad ránem narychlo prodat něco z dědictví po nedávno zesnulé babičce, nedostane za své zboží tolik, kolik by si představovali, přesto jen málokdy odchází bez uzavřeného obchodu.

VYTĚŽENÍ KONEXÍ:

- Thutothmese je možné občas najít v krámku Perla Jihu. Svému obchodu se nevěnuje příliš důkladně a krámek je často zavřený, nebo v něm pospává jeden z pomalejších pomocníků, který na většinu dotazů odpovídá: „Nemáme.“
- Obsazení pozice Mistra Gildy bývá kompromisem mezi zájmy královského dvora a městského podsvětí. Konsenzus staví na neutralitě Mistra Gildy a jeho imunitě vůči tlaku bratrstev.

SH popis: Tržiště Velkého Bazaru je za běžného dne nejpodobnější lidskému mraveništi a návštěvníkům, kteří nejsou přivyklí místním poměrům se často z hlučného mumraje zatočí hlava. Stovky kamenných krámků s naháněči přede dveřmi, provizorní stánky, u kterých prodavači chytají kolemjdoucí za rukáv a vnucují jim své zboží, pochůzkoví obchodníci, kteří procházejí mezi stánky a uličkami denních bazarů a vykřikují své nabídky, to vše spolu vytváří jedinečnou kakofonii, slyšitelnou po celém městě.

SH popis: Obchodování na Nočním Bazaru se od ostatních dvou čtvrtí odlišuje. Je tiché, je decentní a soukromé. Rozdíl je také v tom, že každý prodejce funguje současně i jako kupující, když přijde zákazník se zajímavým zbožím.

STARÉ MĚSTO

Staré Město je takovým strašidelným místem Arenjunu – městem duchů. Nebo spíše místem, kde se objevují přízraky ze starých časů, z dob civilizace Zhemri.

Staré Město má dvě oddělené části – jednu uvnitř městských hradeb a druhou za hradbami. Jak toto rozdělení vzniklo si už dávno nikdo nepamatuje, jisté však je, že městské hradby rozdělují Staré Město na dvě nespojené části. Vnější zabírá plochu přibližně 800 na 300 metrů, vnitřní pak je o něco větší, přibližně 800 na 500 metrů.

Celé Staré Město si představ jako dávno opuštěné ruiny, takřka se zemí srovnané budovy, ze kterých nad zemí v naprosté většině případů nezbyvá více než jedno, maximálně dvě patra. Z dispozic domů je vidět, že zde stávaly i domy vyšší, skutečné paláce, ale to, co z nich zbylo, jsou jen sutiny. A to včetně částí dřívější výzdoby, jakými jsou povalená a zasypaná torza soch, zbytky fresek na zdech či větrem a pískem obroušené basreliéfy.

Městská hradba, která Starým Městem prochází, je soudobá. Strohá, bez ozdob a i strážní věže jsou to ponuřejší než na zbytku městského opevnění. Hlídky tu procházejí po hradbách, jako v jiných částech města, ovšem kromě noci. V noci strážní zůstávají uvnitř svých věží, ze kterých jen úzkými průzory pozorují blízké okolí, zda městu nehrozí nějaké nebezpečí. V místech hradeb a strážných věží se však přízračně výjevy ani zvuky či jiná překvapení neobjevují. Důležitým faktem je, že v této

části není ani žádná brána, kterou by bylo možné vcházet do města. Zjevně o to, co by tudy mohlo vejít, stavitelé hradeb nestáli.

Za dne ruinami vnější části vane vítr, který přináší z okolí prach a další nánosy, které pomalu staré ruiny zakrývají.

Významná místa:

- Vchod do stygijského úkrytu ve vnější části – maskovaný
- Stygijské skladiště ve vnitřní části
- Vchod do podzemní chodby vedoucí do Yarovy věže – také maskovaný
- Starý hřbitov – nekropole zhemritů, která je lákavá pro každého učence a znalce historie
- Pod zemí pohřbené ruiny chrámu pavoučího boha

STYGIJSKÝ ÚKRYT VE VNĚJŠÍ ČÁSTI

V části za hradbami, v jednom ze zbytků většího domu je schován vstup do podzemního úkrytu, který si tu vybudovali Thutothmesovi stygijci. Využívají ho pro pašování různého zboží, převážně nelegálního, které by neprošlo prohlídkou v městské bráně. Stygijci takové zboží pronesou pod zemí do svého skladiště uvnitř městských hradeb, odkud ho pak již snáze distribuují k zákazníkům nebo do svých dalších úkrytů.

Odtud pod maskovaným poklopem vede příkré kamenné schodiště do labyrintu katakomb, který se rozkládá pod městem. Stygijskou trasou lze takto podejít hradby, nepozorovaně dojít až ke vstupu do skladiště, které je již ve vnitřní části Starého Města.

CO SE DÁ VYJÍT, ZAHLEDNOUT NEBO ZJISTIT

OBECNÉ ZNALOSTI:

- Staré Město je pozůstatek z doby Zhemri, které však podlelo zubu času.
- Přestože je již dlouho v ruinách, nepodařilo se nikomu jeho prostor znovu „zabydlet“ – jakoby přesně ohraničené území, částečně uvnitř a částečně vně městských hradeb, tak zůstává napospas času a povětrnostním podmínkám.
- Na daném území se v noci, zejména pak za ustupujícího měsíce a za bezměsíčných nocí, zjevují přízraky ze starých dob – jak míst, tak i obyvatel.
- Hradby, vedoucí napříč Starým Městem, jsou však z nějakého důvodu přízraky „nezasažené“.
- Do Starého Města se prostě nechodí.

VŠÍMAVOST:

- Vstup do úkrytu: při prostém procházení vnější části města je možné, ale nesnadné vstup do úkrytu prostě „objevit“. Pátrání po čerstvých stopách má každý den šanci 1 ze 6 na to, že i při úspěchu v hledání pátrače na cestu k úkrytu přivede.

VYTĚŽENÍ KONEXÍ:

- Vypátrání místa, kde se vchází do podzemí, je možné například i s pomocí obratného vyptávání či zastrašování. Postavy tak ovšem riskují, že na sebe upozorní stygijce, kteří jim pak ve Starém Měste nachystají past.

ZLODĚJSTVÍ:

- Otevření vstupu do úkrytu vyžaduje zlodějské dovednosti nebo správný klíč a je také zajištěno nastraženou pastí – výbušným zařízením, které je spuštěno při nesprávném pokusu o otevření vstupu.

SH popis: Vnitřek této budovy je odlišný v tom, že ač zvenku vypadá jako ostatní ruiny, zde je přízemí zachováno a „uklizeno“. V rohu místnosti se pak nachází rohožemi zakrytý poklop. Když se někdo pokusí poklop bez správného klíče otevřít, riskuje spuštění nastražené pasti, která má jednak výbuchem zlikvidovat vetřelce, tak případně zasypat vchod, aby nebylo vnitřní skladiště kompromitováno.

Specifické Lokace

DŮM PŘEKUPNÍKA BARASCASE

Zde je držena Kleió Barascasovými lidmi a několika členy Nočních stínů. Jestli se postavy rozhodnou ji v rámci Části 3 – Orákulum v nesnázích osvobodit, budou muset včas dorazit k této venkovské vile a Kleió pravděpodobně silou či lstí zachránit ze spárů únosců.

Vila se nachází několik hodin cesty za městskými hradbami, v malém údolí obklopeném skalami. Příjezd do údolí je střežen – soutěska je u ústí přehrazena zdí s branou. Je tak nutné buďto strážce přesvědčit, aby otevřely, nebo je zkusit přemoci, a riskovat poplach, nebo volit složitější cestu přes skály.

Soutěska se vine ještě asi dvě stě metrů, než se otevírá do samotného údolí. To není z této strany pokryté vegetací a je vidět přímo na vilu, vzdálenou ještě asi dalších padesát metrů.

Samotná vila není složitá a komplikovaná stavba. Jedná se o přízemí budovu, přibližně čtvercového půdorysu. Centrem vily je prostorné atrium s fontánou a několika stromy. Budovou prochází dokola chodba se vstupy do jednotlivých místností.

Ve vile se postavy mohou střetnout jednak s Barascasovými lidmi, což jsou běžné strážce, služebníci a rabiáti, pak také s několika Nočními stíny, kteří jsou přeci jen složitějším oříškem vzhledem ke své zlodějské specializaci a praxi.

Je možné, a záleží zde hodně na načasování, že se zde postavy mohou setkat i se Thutothmesovými pomocníky Kephrou a Nefru. Zde bys měl být jako Správce Hry fér a zapojit je jen, když to bude dávat dobrý smysl – například, když se po střetu ve skladišti postavy více zdržely či s akcí ve vile váhaly, nebo případně když

Thutothmes jejich záměry odhalil, nebo mu je sami vyjevily.

CO SE DÁ VYŮJST, ZAHLÉDNOUT NEBO ZJISTIT

VŠÍMAVOST:

- Vstup do soutěsky je přehrazen zdí a bránou, ale jsou maskovány vegetací, aby nebyl zdálky vidět.
- Na střeše vily je strážní budka a z ní strážný obhlíží okolí, aby případně vzburcoval poplach, kdyby se blížil někdo nepovolaný.

VYTĚŽENÍ KONEXÍ:

- Zjištění umístění Barascasovy vily je obtížný úkol, při běžném Vytěžení Konexí mají hody na Přesvědčování i Zastrasování základní postih -4.
- Při úspěchu lze zjistit, že je umístěna za městem, určitě nejméně několik hodin jízdy na koni.
- Při úspěchu se zvýšením se dá zjistit přesná poloha v jednom odlehlém údolíčku na úpatí hor. Doplňující informace může být přibližný počet lidí, kteří Barascasovu vilu střeží.
- Informaci má například kapitán Haraskos a je ochotný se o ni podělit, s vidinou, že z jeho pohledu zločince postavy dovedou spravedlnosti – za příslibení získání „účetní knihy“, kterou by tam Barascas měl mít uskladněnou.

SH popis: Stráže se na sebe překvapení podívaly, opravdu je nabádáte ke zradě jejich velitelů?

V. Osnova scén herního modulu

Dobrodružství *Věž mrtvého slona* nemá pevně stanovený plán průchodu, kterého by se postavy pod tvým vedením musely držet, a nesměly se z něj odklonit, aby v dobrodružství uspěly. Možných přístupů k odehrání dobrodružství je vícero a záleží na tobě a tvých hráčích, který z nich zvolíš.

Přehled scén, který tu uvádíme, má především za cíl představit Správci Hry významná místa, která postavy mohou navštívit, situace, které se v nich mohou odehrát, cizí postavy, se kterými se mohou potkat a nastínit jejich využití na vhodných místech dobrodružství.

Cílem dobrodružství tedy není projít jednotlivé, či snad všechny, zde uvedené scény od první do poslední, natož pak ve stanoveném pořadí. Scény představují herní situace v daných místech a podmínkách, ke kterým může při vaší hře Věže mrtvého slona dojít. Každá scéna ti pak dává základní informace o prostředí, ve kterém se odehrává, kdo jsou její hlavní aktéři, kteří se jí nejspíše účastní, a jaké možnosti hry a vývoje daná scéna nabízí.

Záleží také na tvém plánu a potřebách, které jako SH máš – jestli chceš dobrodružství odehrát „krátce“, například jako one-shot, se zaměřením na nejdůležitější scény, hlavní dějovou linii a soustředit se zejména na samotný průnik do věže, nebo zda chceš hráčům více a do hloubky představit prostředí Města Zlodějů. Dopřát jim průchod některými vedlejšími liniemi, a možnostmi, které dobrodružství nabízí. Pochopitelně si můžeš dle vlastních potřeb a vkusu snadno doplnit do dobrodružství i scény vlastní.

Věž mrtvého slona také není zamýšlena jako sandbox, který bys musel naplnit a oživit vlastním příběhem, nebo kterým by postavy naslepo procházely. Takovému přístupu nic nebrání – a Město Zlodějů je pro sandbox určitě lákavou volbou – jestliže to bude tobě a tvým hráčům vyhovovat. Počítej však s tím, že popisy zde uvedené nejsou tak rozsáhlé a dalších herních háčeků není tolik, abys nemusel investovat čas a úsilí pro vytvoření zajímavého obsahu k takovému sandboxu.

Jinak se neostýchej poskládat pro svou skupinu dobrodružství z připravených scén. Jsou navrženy a poskládané tak, aby daly hráčům zajímavý zážitek ve světě Hyborského Věku. Vývoj dobrodružství bude vždy specifický podle toho, jak k jednotlivým situacím a scénám hráči přistoupí a jak budou jejich postavám, a také jejich protivníkům, přát při hře kostky. Stejná scéna, byť pojatá obdobně, se může při hře různými druhami vyvinout dramaticky odlišně, i podle toho, jestli bude štěstím postavám nakloněno, nebo je naopak ve vypjatých okamžicích opustí. Úspěch v dobrodružství však jistě není jen dílem náhody!

Důležité však je, aby postavy měly vnitřní motivaci uvažovat o vyloupení Věže mrtvého slona a aby jim taková akce nepřišla nesmyslná nebo nezajímavá!

Stav na počátku dobrodružství

Na počátku dobrodružství, když postavy přicházejí do Arenjunu hledat práci, peníze a slávu, je situace ohledně Věže mrtvého slona následující:

- Yara zůstává už mnoho let zavřený ve své Věži, oslabený a zchromlý; snaží se vytěžit svou věžeřkyni Deinó a s její pomocí dokončit obnovu svých sil. Shodou okolností se od svých služebníků nedávno dozvěděl, že ve městě se nachází potomek jednoho lupičů, kteří před lety pronikli do Věže z ve svém důsledku zapříčinili jeho pád. A moc rád, by se jednak pomstil, ale ještě spíše doufá, že by skrze lupičova dědice mohl získat zpět část svých sil!
- Thutothmes, stygijský ambiciózní a bezskrupulózní čaroděj aspiruje na získání Věže pro sebe. Postupně získává informace a nedávno se mu povedl skvělý úlovek – dozvěděl se o spojení dívky Kleió s Věží, kde jako úplně malé děcko údajně, žila. Thutothmes ji chce využít, i když podrobnosti z její minulosti detailně nezná. Nechal Kleió unést a drží ji v úkrytu za městem a připravuje se se svými nejbližšími pomocníky k velké akci – ovládnutí Věže.
- Vanka, dcera zamorského Krále zlodějů Tauruse, která je tím dědicem, o kterém se Yara dozvěděl, se také chystá proniknout do Věže. Pro vystoupení z otcova stínu, potvrzení sebe sama. A také proto, že má od Kleió (se kterou se náhodou seznámila) zneklidňující vize, které ji do Věže táhnou.
- Rustem, obchodník s informacemi z divoké čtvrti Maul, má s Věží z dávných časů spojení, o kterém neví skoro nikdo. Před několik dny se dozvěděl, že jeho dcera byla unesena, ale netuší nic o plánech, které s ní její únosci mají. Rád by svou dceru zachránil, nechce se však pouštět do její záchrany bezhlavě, přeci jen, jak je starý, tak je i zkušený. Na akci se tak chce připravit. Před časem získal informace o stygijském skladišti, ve kterém je možné získat leccos zajímavého, a nyní se mu informace hodí. Sám se však neodvažuje vydat se skladiště hledat.
- Haraskos, arenjuský kapitán královské gardy, je frustrovaný z míry zločinnosti v Arenjunu. Současně ví, že tradičně je zločin přirozenou součástí života v jeho městě. Věž přímo nesnáší a má ji za ďábelské doupě a zdroj zla v Arenjunu. Občas ji obchází a vrhá na ni nepřátelské pohledy, ovšem rozkazy shora jsou silnější – do záležitostí věže se neplést. Získal echo ohledně stygijských pletichářů, kteří „něco chystají“, ale zatím neví přesně co. A tak chodí po městě, klade otázky a výhružně u toho točí svým obuškem. Z Chrámové čtvrti se zná s Kleió, do které je platonicky zamilovaný, i když ona jeho city neopětuje jinak než svým dívčím přátelstvím.

Schéma a Scény dobrodružství

Pro snazší orientaci Správce Hry je tu základní přehled o struktuře dobrodružství a jednotlivých významných scénách, které můžeš při vedení hry využít.

SCHÉMA DOBRODRUŽSTVÍ

Schéma dobrodružství dává představu jak se může dobrodružství dle jednotlivých scén odvíjet. V případě Věže mrtvého slona je schéma poměrně vlastně jednoduché.

Kostru dobrodružství tvoří Část 1 – Město Zlodějů a Část 4 – Věž mrtvého slona. Další dvě části, Část 2 – Stygijské pastorále a Část 3 – Orákulum v nesnázích, dodávají hře silnější Conanovský a emoční zážitek a prohlubují zapojení postav do bohatšího příběhu, který se v Arenjenu odehrává. Nejsou však úplně nezbytné a v případě nedostatku času, nebo zaměření na jiné aspekty dobrodružství je můžeš vynechat, nebo je odehrát zrychlenými mechanikami, které družině dají možnost jimi projít a dosáhnout v nich toho, co nabízejí, ovšem za zlomek času oproti standardní odehrávce.

ČÁST 1 – MĚSTO ZLODEJŮ

Postavy přicházejí do Arenjenu, rozkoukávají se ve městě a seznamují se s ním. V Maulu a okolí získávají nové kontakty a možná i odpovědi, i když to pravděpodobně nebude zadarmo. Dozvídají se více o Věži, která by pro ně měla být ultimátním magnetem. V Hadí Jámě či okolí se mohou seznámit s Rustemem, který je může nasměrovat dál.

ČÁST 2 – STYGIJSKÉ PASTORÁLE

V nichž postavy pátrají po stygijském skladišti, snaží se do něj proniknout a získat z něj zasilku, která slibuje usnadnit cestu do Věže a zaplatit informace od Rustema.

ČÁST 3 – ORÁKULUM V NESNÁZÍCH

Vyvede družinu za město při snaze zachránit Rustemovu věštecky nadanou dceru, kterou unesli „ti zlí“. Vícero stop ukazuje, že by Kleió mohla být s Věží spojená.

ČÁST 4 – VĚŽ MRTVÉHO SLONA

Je vyvrcholením dobrodružství při pokusu o vyloupení věže.

NÁSTIN NABÍZENÝCH SCÉN

Jestli ti budou vyhovovat jinak postavené scény, vůbec ničemu to nevadí. Zde jsou uvedené ty, které pro v rámci dobrodružství nabízíme.

- Seznámení s Městem Zlodějů – postavy přicházejí do Arenjenu a seznamují se s jeho prostředím, podmínkami a specifiky. Potkávají cizí postavy a získávají informace.
- Kroužení kolem Věže mrtvého slona – věž, která je dominantou města a jejíž temnou historii znají mnozí,

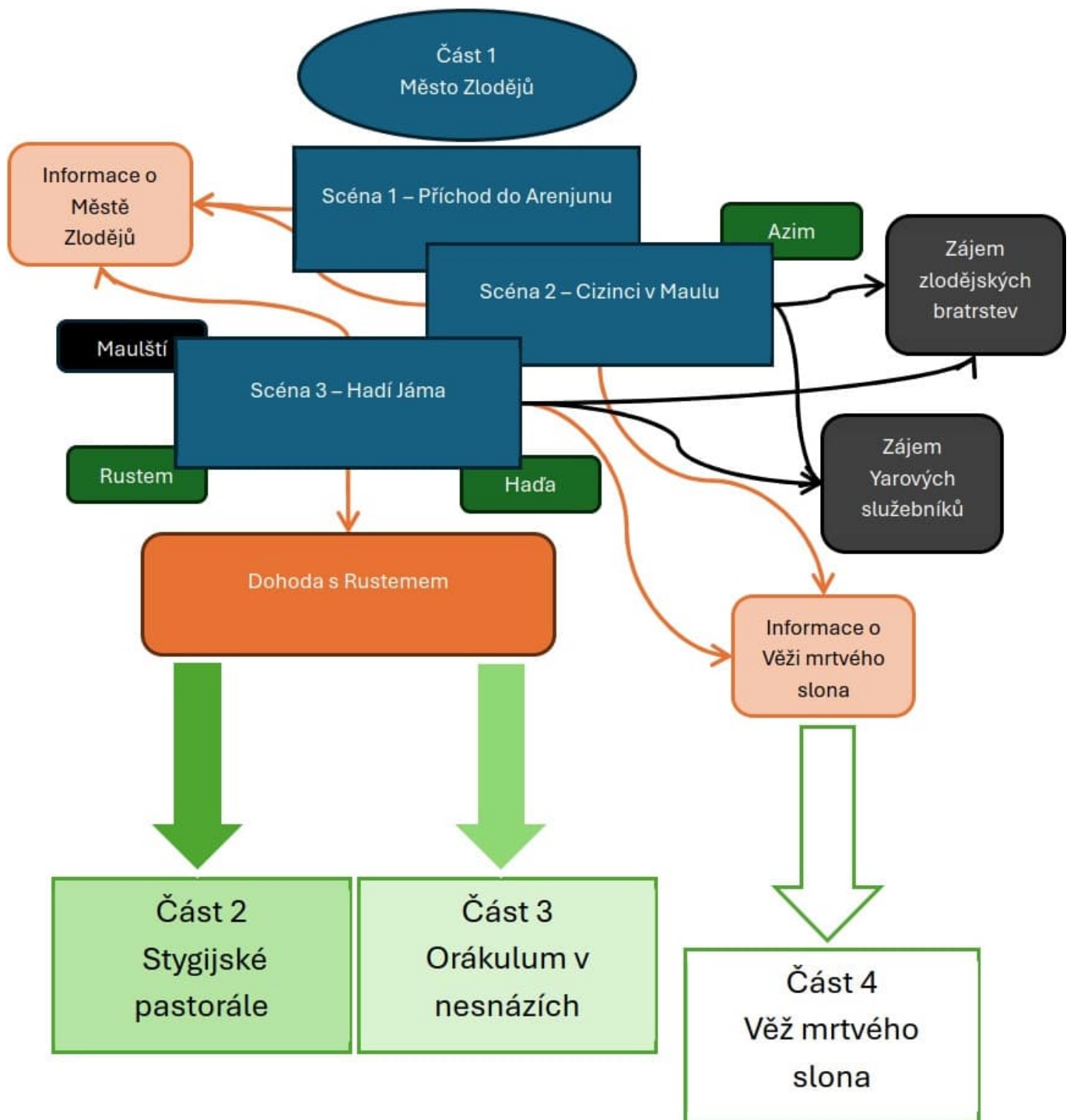
přivábí pozornost snad každého dobrodruha. Dozvědět se o ní něco víc však většinou něco stojí.

- Cizinci v Maulu – načichnutí atmosféry této specifické Arenjenské čtvrti. Krátké seznámení, ubytování, či jen získávání základních informací, při kterém může dojít, v závislosti na jednání postav, i ke střetu s místními.
- Shánění informací – při mnoha příležitostech se postavy budou snažit získat více informací o místech, lidech či událostech, doptat se na různé podrobnosti, historii a další možnosti. Shánění informací je typicky přivede k setkání se s cizími postavami, které takové informace mohou mít, nebo kterých se týkají.
- Návštěva Hadí Jámy – večery v pověstném hostinci s jeho patrony, atmosférou a nebezpečnostmi je výzvou pro každého správného dobrodruha, aby prokázal, jak obstojí.
- Práce výměnou za informace a zdroje – scéna točící se kolem Rustema a jeho příběhu s nabídkou „vy pomůžete mně, já pomohu vám“.
- Stygijské skladiště – je komplexní dobrodružná fantasy scéna, zahrnující pátrání po stygijském skladišti, průchod katakombami a závěrečný střet ve skladišti. Může při něm dojít k setkání s Vankou, ze které se i na základě jednání postav může stát spojenec či rival do dalších scén.
- Záchrana Kleió – pátrání po zmizelé a výprava do sídla za městem za záchranou Rustemovy dcery; měj na paměti, že není hlavní scénou dobrodružství a její atmosféra i průběh by měly být odlišné od scény stygijského skladiště i samotného průniku do Věže.
- Plánování průniku do věže – obnáší vyhodnocování známých informací a zdrojů, získávání dalších a sestavení plánu průniku do věže. Dobrodružství nabízí několik různých cest, s různými parametry, a je na hráčích, pro jaký plán se rozhodnou, a jak se ho budou držet.
- Průnik do věže – stěžejní napínavá část dobrodružství, odvíjející se od plánů a postupu postav:
 - Překonání vnější zdi a zahrad – získání přístupu do celého komplexu a první střet s jeho nebezpečnostmi.
 - Překonání vnitřní zídky a vnitřních zahrad – další postup a volba cesty dovnitř.
 - Cesta do nitra věže – přes její vrchol nebo skrze podzemí a lvinec.
 - Setkání s Deinó – překvapující a vyžadující morální rozhodování postav.
 - Střet s Yarou – který může a nemusí být násilný a fyzický; spojují se při něm různé dříve načaté linie
 - Únik z věže – scéna úniku, pakliže se dobrodružství vyvine tak, že je potřeba věž opustit rychle.

ČÁST 1 - MĚSTO ZLODĚJŮ

Na začátku první části se postavy dostávají do Arenjunu, seznamují se s místní situací. V průběhu této části se při průzkumu typicky dozvídají více o Arenjunu i o Věži mrtvého slona, s trochou snahy i o její historii, příbězích s ní spojených a pověstném bohatství i nebezpečí, které ukrývá. Mohou získat spojence či si udělat nepřátele.

Ve městě se postavy mohou pohybovat relativně volně, ve většině jeho ulic, uliček, náměstí, městských prostranství, zahrad a parků je nikdo neomezuje. Výjimku tvoří Palácová čtvrť, do které je standardně královská garda nevpuští, jestliže nebudou mít opravdu přesvědčivý důvod, nebo si cestu neprobijí násilím (což má však poměrně fatální následky), a Staré Město, kam místní nechodí.



SCÉNA 1 – PŘÍCHOD DO ARENJUNU

Co se děje: Postavy vstupují do Arenjunu, možná každá z jiného důvodu, ale všichni velmi rychle narazí na jedno jméno: Yara. Čaroděj Yara a jeho Věž mrtvého slona. Když se začnou ptát, zjistí, že i otrlí zloději umějí při některých tématech ztlumit hlas. Každopádně dobrým místem na doptávání se může být Maul a jeho proslulá krčma Hadí Jáma.

Kdo je na scéně: Obyvatelé Arenjunu, pouliční trhovci, hosté v krčmách a u stánků na tržištích, kněží, stráže, ale také místní kapsáři, opilci a náhodní rváči; možná i Jednooký Azim.

Co lze zjistit: Informace o Arenjunu, jeho struktuře, jeho čtvrtích a fungování. První drby o věži, o Taurusovi a o tom, že město má z Yary stále strach. I o podivném statusu Starého Města.

Alternativy postupu: Postavy nepřicházejí do města společně, ale seznamují až v některé hospodě, nebo při pokusu o okradení, či při společném průsvihu, do kterého se nechtěně zapletly.

SWADE mechanika: Rychlé Setkání je ideální, pokud chceš družinu rychle spojit a jen určit, zda první kontakt s Arenjunem či přímo Maulem bude bezbolestný, nebo přinese nežádoucí pozornost a nějaké ty modřiny a boule.

Co dělat když se hra zasekne: Doplnit nějakou „obecně známou informaci“ – o městě, o Maulu, o Věži. Nechat postavy potkat velitele Haraskose, který si s nimi bude chtít „popovídat“. Postavy také mohou náhodou vyslechnout hovor o „unesené holce Rustema z Mailu“. Stále však platí, že hlavní motivací postav by měla být samotná Věž mrtvého slona – jistě skrývá úžasné poklady a to, že se jí místňáci bojí, nemusí znamenat nic víc, než že jsou tu sami zbabělci – na rozdíl o postav hráčů.

PROSTŘEDÍ:

- Vstup do Arenjunu: Cesta králů, městská brána a stráže v bráně – zjištění, že karavany se musejí povinně ubytovat uvnitř hradeb, jsou zkasírovaná cla a ověřeno přepravované zboží.
- Arenjun: Jednotlivé čtvrti, když jimi postavy budou chtít procházet. Nevyslovené omezení vstupu do Palácové čtvrti, ruch Bazarů a řemeslníků, hlahol a modlitby Chrámové čtvrti.

Poznámky pro SH: Arenjun je přes všechna negativa funkční město a mělo by tak i působit. Jeho čtvrti jsou živé, zalidněné. Maul má působit špinavě, hlučně a těsně. Proplétání se úzkými přeplněnými uličkami za dne vyžaduje neustále si hlídat měšec. Za noci je zase třeba si dobře hlídat záda. Kdo je sám, je snazší kořistí. Při popisích používej i vůně, pachy, dým z komínů, sporá světla pochodní, stísněnost uliček a tržišť. Dej postavám pocít, že se všechno a všichni jsou zde až příliš blízko.

SCÉNA 2 – CIZINCI V MAULU

Co se děje: Střet s realitou této divoké čtvrti. Postavy jsou zde cizinci a je to na nich poznat. Někdo je zkusí okrást, zastrašit nebo odlákat do léčky. Cílem není velký boj a smrtelné ohrožení, ale společná akce, která ukáže, že v Maulu se nové tváře testují bez milosti, a také to, zda postavy dokáží fungovat společně a postavit se jeden za druhého.

Kdo je na scéně: Dva až čtyři maulští rváči nebo kapsáři, případně rabiáti, kteří si chtějí na postavách vybit adrenalin a jako záminka se hodí například přílišné dotazy na věž. Nebo cizí tvář. U scény se může vyskytnout kapitán Haraskos – ne snad že by se chtěl přetrhout při pomoci postavám, ale zločince obecně rád nemá, nebo ji zpovzdálí může náhodou pozorovat Shakab či Perahiah (jeden, druhý nebo oba, pakliže jsou zrovna venku z Věže, za získáváním informací, nebo za úkolem od Yary) a případně někdo další dle tvé volby. S jejich množstvím zapojených cizích postav to však nepřezřej, ať nejsou hráči zahlceni setkáními, která nejspíš hned ani nikam nepovedou.

Co lze zjistit: Podle toho, jak se postavy zachovají, může být vzkaz Arenjunu jasný – my nejsme snadná kořist. Možná, že střet nebyl úplně náhodný; někdo zkouší, co postavy vydrží. A zlodějská bratrstva nikdy nespí.

Alternativy postupu: Postavy mohou zvolit boj, nebo se pokusit o útěk, mohou také zkoušet útočníky zastrašit, nebo přesvědčit o tom, že si zvolili nesprávný cíl; a přinejhorším se vykoupit trochu citelnou sumičkou. Jestliže v případném boji útočníky porazí, mohou ke vyslechnou a získat od nich například informace dalším zajímavém kontaktu.

Důsledky: Postavy se seznámili s Arenjunem a dostali ochutnat Maulu. Mají základní představu o prostředí a o tom, jak to ve městě chodí. Možná už mají některé informace „kde sehnat práci“, „kde se děje něco zajímavého“ či „kdo je kdo“. A jistě už vědí víc o Věži mrtvého slona.

SWADE mechanika: Rychlé Setkání nebo krátký běžný střet. V případě pronásledování či útěku pak Honička.

Poznámky pro SH: Postavy jsou ve městě nové a to si je nejprve oťukává. První střet je tak spíše testováním sil. Nepřekvapí, když postavy, které jsou již kompetentními dobrodruhy, dokáží nesnáze vyřešit snadno a bez následků. I to samo o sobě je pro místní důležitě zjištění.

SCÉNA 3 – HADÍ JÁMA A DOHODA S RUSTEMEM

Co se děje: Azim nebo jiný prostředník zavede postavy do Hadí Jámy k Rustemovi. Ten při zjištění, že postavy hledají práci, nabízí prostý obchod: pomůžete mi získat zásilku z jednoho skladiště, a já se s vámi o její obsah rozdělím a navíc vám dám informace, které vás zajímají.

Jestliže jdou postavy do Hadí Jámy během dne, je uvnitř skoro prázdné, ticho, vše působí ospale a líně. Při večerní návštěvě je však krčma plná, živá hudbou, zpěvem, hlasitými hovory i občasným křikem. Hostinská Had'a je nepřehlédnutelným zjevem (viz její popis) a může se, pro troše snahy a štěstí, s postavami, nebo aspoň některou z nich, seznámit.

Kdo je na scéně: Rustem, postavy, hostinská Had'a, personál místní štamgasti, volitelně Azim.

Co lze zjistit: Rustem si nejprve družinu prověří, než s nimi bude jednat. Rozhodně nepůsobí jako bezmocný stařec. Mají-li postavy očividný zájem o Věž, je ochotný naznačit, že o Věži leccos ví a při vzájemné dohodě se může o znalosti podělit. Hraj Rustema jako protřelého obchodníka s informacemi, který je nyní pod tlakem situace (chce zachránit svou unesenou dceru), ale ani tak se nehroučí, racionálně uvažuje a neprodá to, co ví, „pod cenou“. Od postav nechce rovnou pomoc se záchranou dcery – ale v budoucnu může názor změnit.

O stygijském skladišti ví to, že by se mělo nacházet ve Starém Městě za hradbami. Že tam byli stygijci viděni. Možná je lze vypátrat a vysledovat. Možná upozorovat z městských hradeb, když se na ně postava nepozorovaně vyšplhá.

Alternativy postupu: Postavy mohou dohodu přijmout, smlouvat o podílu, chtít víc informací předem, nebo pokračovat po vlastní ose. Měli by však získat dojem, že Rustem může být zdrojem informací o Věži.

Důsledky: Postavy zažily večer v bouřlivém prostředí vyhlášeného místa, seznámily se s Had'ou, Rustemem či dalšími patrony; mohlo by je už napadnout, že vyloupit Věž mrtvého slona je sice na jednu stranu bláznivý nápad, na druhou něco přesně pro ně; případně už i uzavřely dohodu s Rustemem o vzájemné hospodské pomoci. A možná mají v Hadě kontakt, který se jim bude do budoucna hodit.

SWADE mechanika: Sociální Konflikt. Ve hře je důvěra, cena informací, podíl na kořisti i to, zda Rustem přízná víc o své dceři a o stygijské zásilce a jak bude ochotný postavám vyjevit další informace.

Co jim Rustem může říci:

- Snaha dostat se do věže je považována za bláznovství. Říká se, že někteří, kteří to zkusili, skončili už na vnější zdi a dál se nedostali. Snad to zvenku vypadalo, jako by se chtěli spustit z vrcholku hradby na druhou straně ... a pak už bylo slyšet jen žuchnutí a ticho.

- Zahrady podle něj byly vždy chráněné strážci – a zde si přihřeje svou polívčičku, když zdůrazní, že prášek ze stygijského skladiště, který shání on, by na takové hlídače měl dobře fungovat.
- Přístup přes hlavní dveře Věže je podle něj nemožný – za ním jsou všechny Yarovy strážce (jestli mu nějaké zbyly) a na to by ani prášek ze skladiště nestačil.
- Ví i o jiné cestě, která je sice prý velmi nebezpečná a on by se jí nedovázil, přeci jen už má svůj věk; ale mladí a zdatní by to třeba dokázat mohli. Prý není chráněná a před lety tudy již někdo do věže prošel. (neprozradí, že Taurusovi informace kdysi prodal on)
- Slyšel i o cestě „přes doupe šelem“ – ve vnitřních zahradách bývali divocí lvi, a do zahrad ústila chodba z jejich lvince, kterou má být možné projít až do podzemí pod věží. Strážce ani nikoho dalšího prý už nikdo dlouho neviděl ani neslyšel. Právě na šelmy by mohl fungovat prášek, který mají ve skladišti stygijci.

PROSTŘEDÍ:

- Krčma Hadí Jáma: rozlehlý prostor orientální krčmy; se stropem podpíraným mnoha sloupy; místní patroni i cizokrajní hosté

Poznámky pro SH: Rustem je primárně obchodník. Nabídka má znít prostě, špinavě poctivě a bez zbytečné omáčky. Není však naivní, nedává a ani neslibuje nic zadarmo.

Poznámka pro SH: Had'a má působit sympaticky, ber však v potaz, že si sama sebe váží a považuje se za „paní Hadí Jámy“. Postavám se určitě nebude vnučovat – spíše si, čistě z rozmaru, může toho, kdo působí nejsympatičtěji na ni, sama vybrat.

KONEC PRVNÍ ČÁSTI

Na konci první části by družina měla mít informace o Arenjunu, Maulu i základní informace o Věži mrtvého slona a případně o Yarovi. Bude se rozhodovat, zda chce pomoci Rustemovi výměnou za pomoc a další informace o věži, nebo zkusí své štěstí bez něj.

Poznámka pro SH: Zápletka s Rustemem a stygijským kultem, stejně jako únos jeho dcery jsou volitelnou cestou, která za cenu času a rizika postavám může pomoci v dalším postupu při průniku do věže. Nejsou však pro odehrání dobrodružství povinná. Můžeš je vynechat, zejména v případě, že předpokládáte méně času na celé dobrodružství. Pak je vhodné se soustředit přímo na samotnou Věž mrtvého slona.

Implementace pro SWADE: tady se nabízí možnost odehrát v případě nedostatku času, druhou i třetí část, odehrát jako Rychlá Setkání, kdy výsledek může být v podstatě identický, dosažený pomocí popisů od hráčů a Správce Hry a několika kol ověřovacích hodů. Stále to bude mít ducha dobrodružné situace a rizik s tím spojených.

ČÁST 2 - STYGIJSKÉ PASTORÁLE

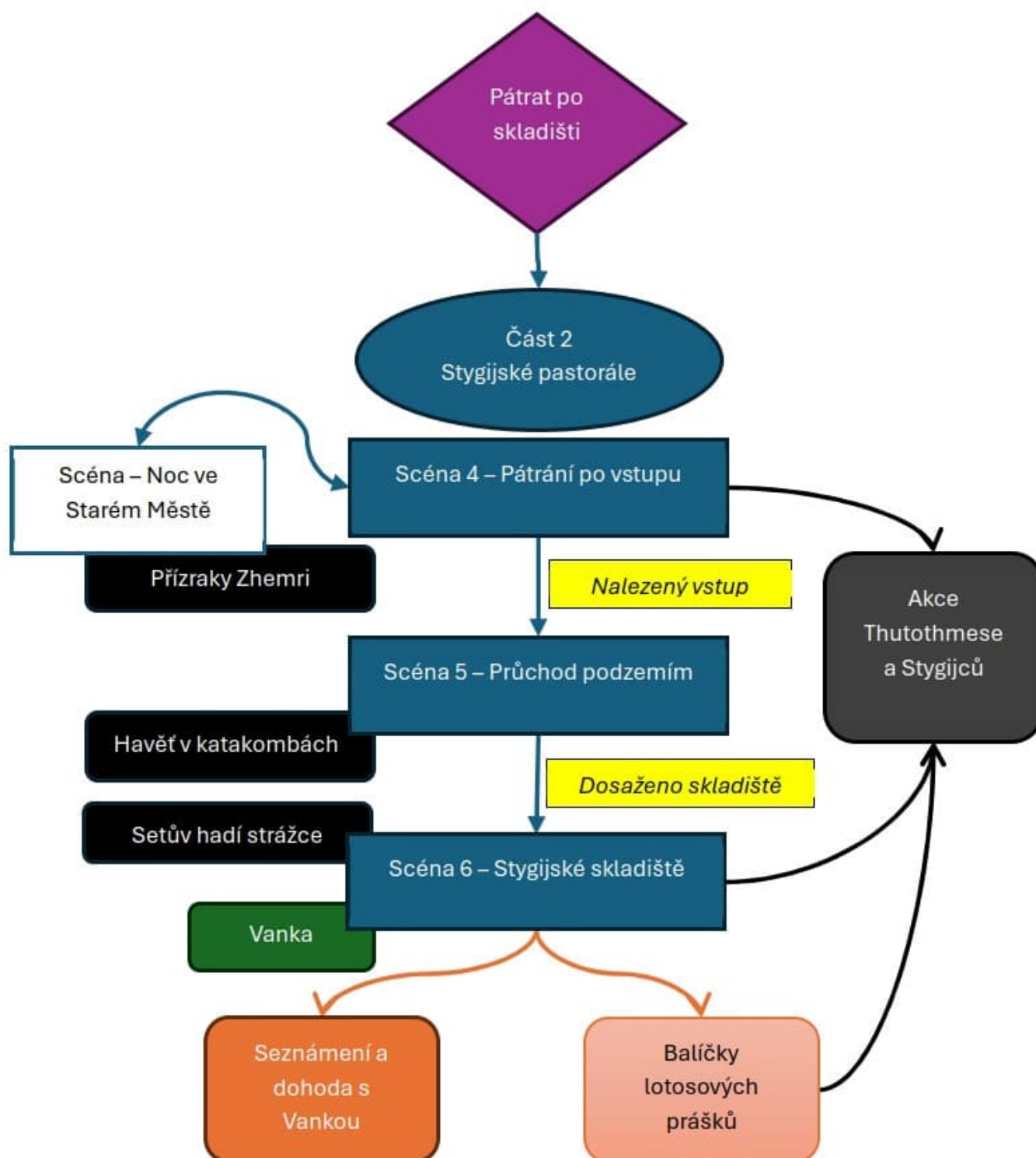
Jestliže se postavy rozhodnou spolupracovat s Rustemem, dostanou od něj všechny informace, které má o „vstupu do stygijského skladiště“. Podle jeho informací by se mělo nacházet v ruinách Starého Města za hradbami Arenjunu. Stygijski tam podle něj ukrývají nelegální zboží, které přichází s jejich karavanami.

Co Rustem neví, je to, že skladiště není přímo na místě, ale že je třeba projít podzemím, kudy stygijski pašují nelegální zboží, a dojít k podzemnímu vstupu do skutečného skladiště, které se nachází také ve Starém Městě, ale „uvnitř Arenjunu“, tedy uvnitř městských hradeb.

Postavy se mohou pokusit o průzkum Starého Města za hradbami, i o získání dalších informací o „stygijských pašerácích“. Jejich cílem by mělo být nalezení vstupu – místa, kde se ve Starém Městě vstupuje do podzemí – a následně i vstup samotný, který je zavede do temných podzemních katakomb ze starých časů.

Postavy už touto dobou vědí, že místní do Starého Města nechodí – a rozhodně ne v noci. Mohou si však vyzkoušet na vlastní kůži, proč tomu tak je.

Celou tuto část je možné odehrát buď standardním postupem, nebo jako několik Rychlých Setkání. Návrh na možný průchod je pak na konci této kapitoly.



SCÉNA 4 – PÁTRÁNÍ PO VSTUPU

Co se děje: První větší dobrodružství. Pátrání po vstupu do skladiště a utajeného doupěte stygijců v ruinách Starého Města. Vymyšlení a realizace plánu, pomocí kterého chtějí postavy vstup do skladiště objevit.

Kdo je na scéně: běžní Thutothmesovi stygijští pomocníci, městské strážce (na hradbách), přízraky Zhemri (v noci).

Podrobnosti scény: Aby se postavy dostaly do skladiště, musí nejprve najít vstup ve Starém Městě za městskými hradbami. Pokoušet se o to mohou hledáním stop, pátráním po ukrytém vchodu naslepo, sledováním stygijců, vyptáváním se a sháněním informací (ať už za přispění Přesvědčování nebo Zastrasování), nebo s pomocí jiného nápadu, se kterým přijdou. Záleží také na tom, kolik času budou postavy ochotné věnovat nalezení vstupu – sledování Starého Města zpovzdálí, nebo dokonce z městských hradeb (pozor na hlídky městské strážce), má šanci každý den 1 ze 6 na to, že bude možné zahlédnout stygijce, jak se nenápadně ruinami Starého Města proplétají ... a strochou štěstí si zapamatovat kam jdou. Ovšem Rustem měl přeci jen se svou nabídkou více na spěch. Může počkat den či dva, ale určitě ne týden.

Co lze zjistit: Zdá se, že skladiště využívají stygijci pro nepozorované pašování zboží do a z Arenjunu – průchod přes skladiště obchází standardní vstupy do města a jejich kontroly.

Co lze získat: Zásilka, o kterou má zájem Rustem, není jen „prášek na lvy“. Obsahuje směsi z lotosových květů různých barev – některé uspávají, jiné přivolávají halucinace a vidiny a některé ... zabíjejí. Všechny jsou však v Arenjunu nelegální a jejich samotné držení je trestné, o prodeji ani nemluví!

Alternativy postupu: Jestliže při získávání informací nebo procházení Starého Města a okolí postavy vzbudí podezření Thutothmese a jeho lidí, je možné, že se je tito pomocí zrádného informátora pokusí vlákat do nastražení pastí v ruinách, přepadnout je a zlikvidovat, aby uchránili tajemství svého obchodování a úkrytu. Informaci o vstupu je pak možné získat „násilně či úskokem“ z případných zajatců po takovém přepadu – jestliže postavy přežijí.

Důsledky: Jestliže postavy vzbudily podezření a případně přemohly vyslané stygijce, příště se mohou setkat s Kheprou a Nefru, které na ně Thutothmes zaměří. Byl-li postup postav velmi neopatrný či neobratný, je možné, že ve stygijském skladišti narazí na silnější odpor či jiné překvapení.

SWADE mechanika: Můžeš použít Rychlé Setkání pro vyhodnocení, zda a jak postavy vstup naleznou.

PROSTŘEDÍ:

- Staré Město za hradbami: rozvaliny budov, ulic, zbytky soch, fontán; vše do značné míry ohlodané zubem času, překryté nánosy prachu a sutin. Arenjun se nenachází v poušti, takže ruiny nebudou zcela zasypané pískem, a vegetaci se v nich vysloveně nedaří a nejsou tedy ani zarostlé jak ruiny v džungli.
- Ruiny: ruiny Starého Města za hradbami pokrývají plochu přibližně osm set na tři sta metrů – to není moc na to, aby se jimi dali procházet, ale je to až příliš na hledání vstupu „dům od domu“. Takové hledání by mohlo trvat týdny.
- Past: jestliže se stygijci rozhodnou nastražit na družinu past, zavede je nejspíše informátor, který si nechá zaplatit „za riziko“, chvíli před soumrakem (nebo alternativně za rozbřesku) do centra ruin, kde na ně budou číhat ukrytí stygijci, kteří se nejednou objeví před družinou (a nepozorovaně i za ní) v nějakém místě, kde nebude snadný útek. Informátor rychle zmizí ... a nejspíš nebude prostor na vyjednávání.
- Vstup do úkrytu stygijců: polozasypaný sklep jedné z budov v úzké uličce, kde zamaskovaný dřevěný poklop ukrývá vstup na schodiště, kudy se leze protáhnout do podzemí.
- Staré Město v noci: jestliže se postavy budou přes různá varování zdržovat v ruinách i po setmění, využij Scénu 5 – Noc ve Starém Městě.

Poznámky pro SH: Ruiny Starého Města jsou tísnivé prostředí. Za horkého, suchého dne není žádná zábava ležet ukrytý a čekat a čekat, jestli se někdo neobjeví, svádí to k ráznějším krokům. Dobrý a šikovně provedený plán by však měl být odměněn získáním požadovaných informací.

SCÉNA 5 – PRŮCHOD PODZEMÍM

Co se děje: Průchod starými podzemními katakombami pod Starým Městem, z dob, kdy na místě Arenjunu stávalo starší město civilizace Zhemri.

Kdo je na scéně: havěť a obyvatelé podzemí, výjimečně Thutothmesovi stygijští pomocníci.

Podrobnosti scény: Postavy našly ve Starém Městě vstup do podzemí a nyní procházejí katakombami, hledají v nich cestu ze zanechaných stop a odhadu „kudy asi cesta nevede“. Průchod může obnášet například cestu skrz pavučinou opředenou chodbu, kavernu s hnízdem netopýrů či krysy, zasypanou odpadní šachtu, úzký můstek přes průrvu, doupe troglodyta z hlubin, komplex uliček a místností pod vládou fialové plísně. Na konci čeká postavy vstup do tajného stygijského skladiště.

Co lze zjistit: Podzemí je rozsáhlé a nepřátelské, není to „jedna přímá cesta od vstupu až do skladiště“; je možné se v něm snadno ztratit; ukrývá i hlubší tajemství, kdyby po nich chtěl někdo pátrat.

Cíl postav: Dosažení stygijského skladiště.

Alternativy postupu: Následování stop, které tu svými průchody stygijci zanechávají. Hledání a luštění tajných značek, kterými si stygijci značí cestu. Oproti tomu chození „pravidlem pravé ruky“ zavede postavy jen hlouběji do nitra labyrintu, případně nižších, smrdutějších a od pohledu nebezpečnějších pater, u kterých by mělo být z tvého popisu zřejmé – TUDY NE!

SWADE mechanika: Rychlé Setkání jestliže nemáte chuť nebo dost času mechanicky odehrávat celý průchod podzemím. Také umožňuje průchod bez mapy, podle které bys postavy navigoval podzemním labyrintem.

PROSTŘEDÍ:

- Podzemí katakomby: labyrint starých chodeb pod původním městem; chodby, kaverny, uličky a šachty různé šířky i výšky; u některých je vidět, že to kdysi byly městské ulice
- Průchod není jednoduchý – v labyrintu se dá ztratit, či nenajít správnou cestu; cesta nabízí vícero nebezpečností – pády do průrev, zasypaní v závalu, a v neposlední řadě jsou tu i obyvatelé podzemí – fialová plíseň, obří stonožka, krysy, netopýři a troglodyt z hlubin.
- Při úspěšném průchodu čeká postavy odměna v podobě nalezeného vstupu do Skladiště: v kamenném obložení zasazené železné dveře – překvapivě však nedovřené.

Poznámky pro SH: Z prastarých katakomb je přímo cítit temná vlhkost, jsou slyšet zvuky kapající vody, šelestu a tichého cupitání či těžkých kroků zdálky ... a občas i spíše zvířecí než lidské zařvání někde tam kdesi vpředu ve tmě.

SCÉNA 6 – STYGIJSKÉ SKLADIŠTĚ A VANKA Z ARENJUNU

Co se děje: Jestliže nebyli stygijci dostatečně dopředu varováni, tak bezprostředně po vstupu do stygijského skladiště spatří postavy boj mladé zlodějky s obřím hadím Strážcem skladiště. Mohou počkat na výsledek, nebo se mohou do boje zapojit. Jestliže varování s předstihem byli, bude situace odlišná – Vanka bude zajatá a skladiště bude bránit skupina stygijců.

Kdo je na scéně: Vanka, Setův hadí strážce, případně Thutothmesovi stygijci a možná i Khepra a Nefru.

Co lze zjistit během boje: Už během boje, jestliže je volná, se ukáže, že Vanka je odvážná, i když možná ještě ne příliš zkušená.

Co lze zjistit po boji či později: Když jí postavy naslouchají a získají si její důvěru, je ochotná vyjevit, že se chystá k průniku do Věže mrtvého slona z „rodinných důvodů“. Má cenné znalosti o Věži, zná jméno Taurus a přiznává, že její motivace je osobní. Jestliže se s ní postavy spřátelí, může poskytnout informace o tom, že dovnitř Věže by se mělo dát dostat přes střechu, kde je vstup do horních pater. Ví také o magickém zabezpečení vnější zdi, a jak se přes ně dostat s pomocí specifického postupu (neslézat dolů po zdi, ale skočit) a výhodách vstupu na vybraném místě zdi, kde je ochrana slabší.

Alternativy postupu: Postavy mohou počkat, jak dopadne boj Vanky s hadím Strážcem, aniž by se samy zapojily. Případně se mohou snažit se stygijci dohodnout (pravděpodobně to nebude fungovat); ohledně Vanky mohou rozhodovat, zda ji chtějí vzít s sebou, nebo ji využít jen jako zdroj informací. Je možné, že chování postav povede k tomu, že se z ní stane rival, který se bude snažit dostat do věže samostatně.

SWADE mechanika: Boj a případně Sociální Konflikt se stygijci.

PROSTŘEDÍ:

- Stygijské skladiště: popisuj ho jako skutečně velkou podzemní prostorou, vyplněnou bednami, sudy, pytli a dalším vybavením, typickým pro skladiště (žebříky, pochodně, lana ...).
- Setův hadí strážce využívá prostředí skladiště při boji proti postavám.

Poznámky pro SH: Boj s hadím strážcem skladiště je završením této části dobrodružství – hledaná odměna není zadarmo. Mohou se však seznámit s mladou zlodějkou Vankou, která má možná stejný cíl jako ony.

Poznámky pro SH: Vanka se zdá sympaticky odvážná, ale může také působit trochu afektovaně, ztřeštěně, s velkým vnitřním napětím. Ještě není zkušeným profesionálem, spíše se jí velmi chce stát. Bude pro družinu přínosem nebo přítěží? Její příběh je s cílem postav spojen víc, než by se mohlo zdát.

STYGIJSKÉ PASTORÁLE JAKO RYCHLÉ SETKÁNÍ

V případě, že se rozhodneš odehrát tuto část a její scény jako inscenované Rychlé Setkání, zde je možný výběr akcí a popisů, které při odehrávce můžeš použít.

Pamatuj, že případná Zranění z Rychlého Setkání se mohou postavy pokusit standardně Vstřebat.

ÚKOL: NALEZENÍ VCHODU (RYCHLÉ SETKÁNÍ BEZ SMRTELNÉHO OHROŽENÍ)

Postavy popíší, jak se k objevení místa vchodu do „stygijského skladiště“ (tedy toho, co za něj považují) chtějí dostat. Například: sledování stygijců, pátrání po jejich stopách v prachu ruin a na používaných místech, či jiný způsob, se kterým hráči přijdou. Každá postava si pak hází svůj hod, podle role a úkolu, kterých se zhostila.

Postava buď může sama aktivně zastávat specifickou roli, nebo může Podporovat jinou postavu (hlavního aktéra). Hody na Podporování se nezapočítávají do počtu úspěchů u Výsledků celého Setkání. Je třeba pokrýt každou hlavní akci aspoň jedním aktérem. Postava, která by chtěla dělat více z uvedených akcí má klasické multiakční postihy (-2 při dvou, -4 při třech).

MOŽNÉ AKCE A HODY:

- Sledování – typicky Nenápadnost, případně je možné použít i Všímavost (při pokusu o sledování z dálky či z výšky – například z městských hradeb).
- Pátrání v ruinách – Všímavost či Umění Přežít pro nalezení stop či náznaků používaných míst.
- Vytěžení konexí – Přesvědčování či Zastrasování pro získání potřebných informací.
- Podporování – zvolená dovednost při podporování.

VÝSLEDKY HODŮ POSTAV-AKTÉRŮ (NE PODPOROVATELŮ):

- **Úspěch a úspěch se zvýšením:** každý úspěch a každé zvýšení se počítají do celkového počtu úspěchů.
- **Neúspěch:** postava nepřispěla svými akcemi k případnému nalezení vchodu a vstupu a v případě rozhodnutí pokračovat má při Průchodu podzemím postih -1.
- **Kritický neúspěch:** může vyústit v prozrazení pokusu o průnik a potřebu rozhodnutí, zda pokračovat i tak (s možnými postihy do dalších fází), nebo přerušit akci. Postava si případně odnáší Únavu z Boulí&Modřin.

VÝSLEDEK SETKÁNÍ:

- **Tři a více úspěchů** (resp. v průměru aspoň jeden úspěch na postavu): postavy našly vchod do podzemí a při opravdu výborném úspěchu mohou mít i bonus do průchodu podzemím.
- **Méně než tři úspěchy** (resp. v průměru méně než jeden na postavu): postavám se nepodařilo vstup nepozorovaně objevit, nebo se do něj nepozorovaně dostat. Pokračování povede nejspíše k tomu, že stygijsci na ně budou ve skladišti připraveni čekat.

ÚKOL: PRŮCHOD PODZEMÍM (RYCHLÉ SETKÁNÍ SE SMRTELNÝM OHROŽENÍM)

Zde naopak více popisuje SH průchod podzemními katakombami s několika střety s překážkami, pastmi a nelidskými monstry.

Postava, která by chtěla dělat více z uvedených akcí má klasické multiakční postihy (-2 při dvou, -4 při třech).

MOŽNÉ AKCE A HODY:

- Odhalování pastí a nebezpečností – Všímavost.
- Navigace katakombami – Umění Přežít.
- Boj – Boj, Atletika, Střelba.

VÝSLEDKY HODŮ POSTAV-AKTÉRŮ (NE PODPOROVATELŮ):

- **Úspěch se zvýšením:** dává postavě úspěšný příspěvek k průchodu podzemím bez zranění a únavy.
- **Úspěch:** umožňuje příspěvek k průchodu s Boulemi&Modřinami (jedna úroveň Únavy, která za 24 hodin odezní, dá se léčit Léčitelstvím).
- **Neúspěch:** značí jedno Zranění při nápomoci průchodem podzemím.
- **Kritický neúspěch:** ústí (kromě obdoby u Neúspěchu) v některou z možností dle akcí:
 - Odhalování pastí: ostatní postavy si musí hodit na Atletiku i Vitalitu, jestli je nepotkal nějaký následek neúspěšného odhalování pastí. Při neúspěchu Boule&Modřiny, při kritickém jedno Zranění.
 - Navigace podzemím: zásek při pokusu o průchod, kdy postavy zabloudí a nenajdou cestu ke skladišti a musí se vrátit.
 - Boj: prozrazení před vstupem do finálního skladiště; další Zranění, které nemůže být Vstřebáno.

VÝSLEDEK SETKÁNÍ:

- **Tři a více úspěchů:** postavy úspěšně prošly podzemím do stygijského skladiště.
- **Méně než tři úspěchy:** postavám se nepodařilo podzemím projít, nebo aspoň ne nepozorovaně. Akce může být ukončena, nebo se postavy mohou rozhodnout pro pokračování v poslední části, kde ale budou mít nevýhodu s dodatečným postihem -1 na jeho celé odehrání.

ÚKOL: VYČIŠTĚNÍ SKLADIŠTĚ (RYCHLÉ SETKÁNÍ SE SMRTELNÝM OHROŽENÍM)

Závěrečné dějství této části, střet se strážcem skladiště. Tato část může být odehrána jako klasická bojová scéna, nebo také jako bojové Rychlé Setkání. V případě volby Rychlého Setkání:

MOŽNÉ AKCE A HODY:

- Boj – Boj, Atletika, Střelba
- Magický boj – sesilatelská dovednost
- Podporování – zvolená dovednost při podporování (nepočítá se do celkových úspěchů)

VÝSLEDKY HODŮ POSTAV-AKTÉRŮ (NE PODPOROVATELŮ):

- **Úspěch se zvýšením:** dává postavě její příspěvek k vyčištění skladiště bez zranění a únavy.
- **Úspěch:** umožní dokončení jen s B&M.
- **Neúspěch:** značí jedno Zranění.
- **Kritický neúspěch:** (navíc) ústí v negování jednoho úspěchu při počítání celkového výsledku setkání.

VÝSLEDEK SETKÁNÍ:

- **Tři a více úspěchů:** postavy úspěšně vyčistily stygijské skladiště.
- **Méně než tři úspěchy:** postavám se nepodařilo skladiště vyčistit a musely ustoupit. Jestliže bojovaly jen se Strážcem, mohou vzít Vanku s sebou, jinak zůstává v zajetí stygijců.

KONEC DRUHÉ ČÁSTI

Po dokončení práce ve stygijském skladišti se postavy vrací do Maulu, informují Rustema o dokončení jejich části dohody a získávají od něj slíbené informace.

Jestliže postavy šly touto cestou, tak by na konci této části měly mít část stygijských zásob, po návratu k Rustemovi i informace od Rustema o Věži a rozhodnutí, zda chtějí spolupracovat s Vankou nebo ne. Případně i některé informace od Vanky.

Jejich další kroky mohou směřovat přímo k samotné Věži mrtvého slona nebo se mohou rozhodnout pomoci Rustemovi získat zpět jeho unesenou dceru.



ČÁST 3 – ORÁKULUM V NESNÁZÍCH

Rozhodnou-li se postavy pro záchranu unesené Kleió – a to ať už jako pomoc Rustemovi nebo na základě informací od Vanky či Haraskose, nabízí se k odehrání Scéna 8 - Osvobození Kleió.

Doporučujeme, aby tato část působila odlišně od předchozích odehrávaných scén v Arenjunu nebo stygijském skladišti. Ke zvážení je pak ta možnost, že jednu z těchto scén odehrajete jako Rychlé Setkání, zatímco druhou jako běžný herní průchod. Cílem je, aby to nebyla „další stejná scéna“, což napomáhá lepšímu hernímu zážitku z celého dobrodružství.

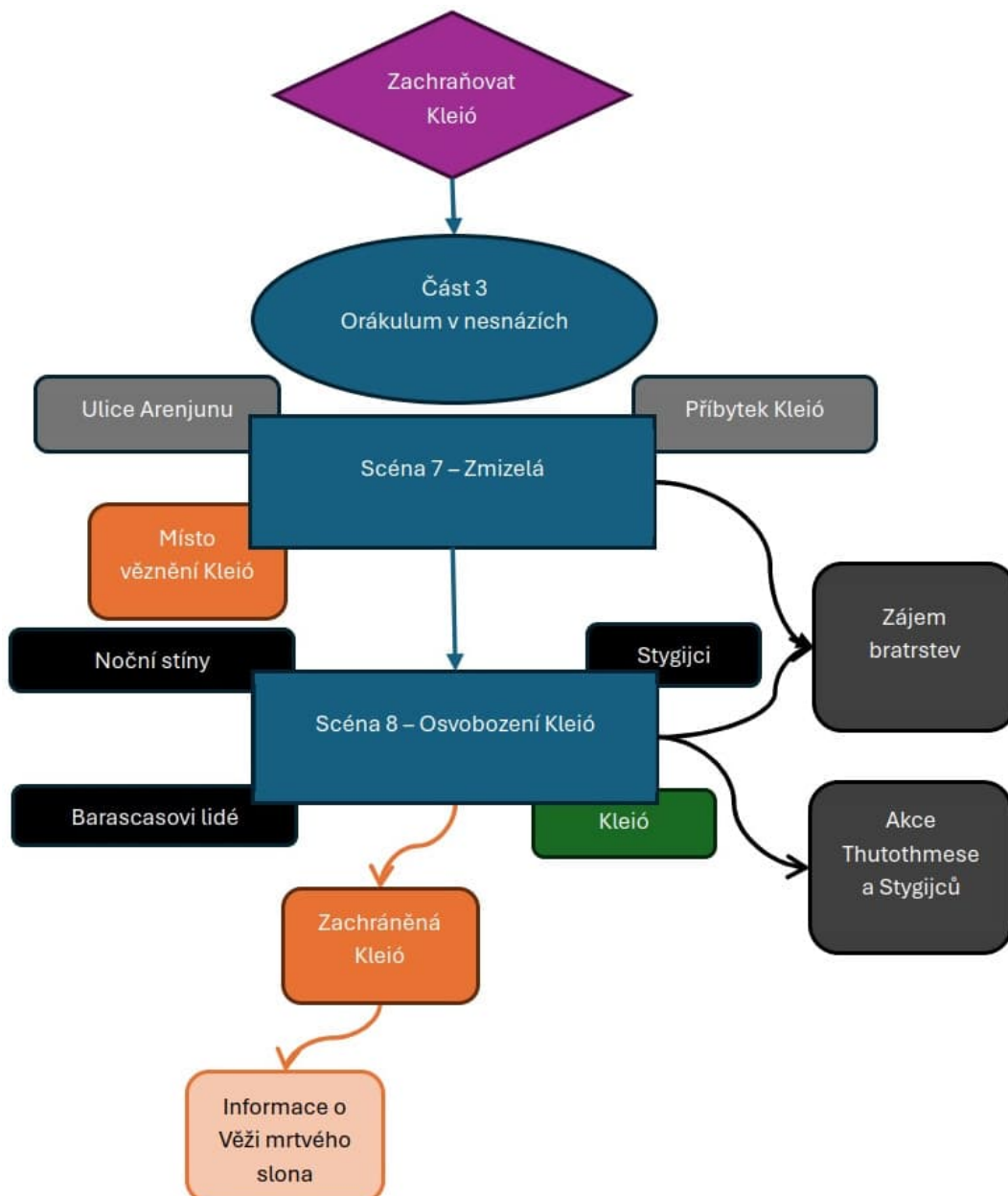
Jestliže jsou postavy ve spojení s Rustemem a Vanka o tom bude vědět, nebude se chtít akce zúčastnit, protože Rustemovi nedůvěřuje. Bude namítat, že je to určitě další past, jako tomu bylo v případě jejího otce – který měl informace právě od Rustema.

Je však možné, že se postavám podaří ji přesvědčit (i když by to nemělo být jednoduché, její předsudky vůči Rustemovi jsou letité a silné), nebo si to následně sama

rozmyslí, a v nějakém okamžiku se do osvobození zapojí – i když by neměla fungovat jako „Deus ex machina“ – přeci jen její určitá neobratnost a nerozhodnost, spolu s citovým zainteresováním do celé záležitosti u ní může vést ke zkratkovitým rozhodnutím a činům, které mohou ji, nebo i všechny další zúčastněné, přivést do nečekaných nebezpečí.

Ještě nějaké informace ke Kleió: ta v posledních měsících a týdnech měla stále častější vize, týkající se Věže, její historie i současnosti. Je to důsledek nevědomého spojení s Deinó, kterou Yara ve Věži vězní. Deinó je velmi silná Snící a její vize, které z ní Yara ždímá, prolínají i do okolí a senzibilní orákulum, jakým je Kleió, je může zachytit.

Kleió je vzhledem ke svým dispozicím touto situací spíše vystrašená a zmatená – svěřila se Vance a možná i někomu dalšímu ... a někdo další tuto konverzaci mohl slyšet a předat ji dál, až se dostala k Thutothmesovi a ten se rozhodl k akci. Pro kterou však potřebuje Kleió – aby ji mohl při střetu s Věží v potřebném místě obětovat.



SCÉNA 7 – ZMIZELÁ

Co se děje: Postavy se dozvědí od Rustema, Vanky či Haraskose, že se ztratila mladá věštkyně a orákulum Kleió. Každý přitom může mít vlastní zdroj informací a různý přístup k této situaci.

- Rustem – ten se dozvěděl o únosu svojí dcery od Haďy; ta sice není klasickým sběratelem informací, ale přesto se k ní některé informace, díky jejím známostem a postavení, dostanou dříve než k jiným. Haďa byla Rustemovi schopna sdělit pouze to, že „někdo Kleió unesl z jejího příbytku“. Indicie podle ní ukazují na to, že jde o „únos za účelem prodeje na východ“. Haďa Kleió osobně nezná, ví jen, že je to mladá žena, takže ji taková hypotéza přijde pravděpodobná.

Rustem tak zatím víc neví, je to pro něj čerstvé. Uvažuje o cestě osobního vyřízení, k čemuž mu přijde ideální smrtící černý lotos ze stygijského skladiště, o kterém se nedávno dozvěděl, který mu pomůže snáze vyčistit cestu. Únosce nepovažuje za tak nebezpečné jako pravděpodobnou ostrahu stygijského skladiště. I proti oslovuje postavy s úkolem na vykradení skladiště a ne rovnou s osvobozením jeho dcery. Navíc osobní věc se mu nechce řešit s cizinci.

- Vanka – byla za Kleió a našla její příbytek prázdný, i když byly spolu domluvené na nakupech na Velkém Bazaru. K tomu zvláště otevřené dveře, odlišný druh nepořádku, než který by byl pro Kleió typický – Vanka může panikařit a hledat pomoc u postav. Tato možnost se hodí v situaci, kdy po seznámí ve skladišti postavy Vanku rovnou neberou sebou, ale ani ji přímo neodmítají – Vanka je pak může vyhledat a svěřit se jim se svými obavami a požádat je o pomoc. Zajímavostí může být fakt, že Vanka dosud neví, že Kleió je Rustemova dcera – a z toho zjištění pak vyplývající emoce a rozhodování. Nedávno se Kleió svěřila Vance s vizemi ohledně Věže mrtvého slona (a Vanka má podezření, že možná nejen jí), které i Vance daly některé nápady, co se ve Věži děje a jaký přístup zvolit.
- Haraskos – kapitán navštěvuje Kleió pravidelně, snaží se jí pozorností a drobnými dárky zaujmout a nechce se smířit s tím, že v něm Kleió nevidí víc než přítele či staršího bratra. Má ve městě svoje kontakty a některý z nich ho informoval o tom, že v noci se pravděpodobně někdo vloupal ke Kleió a ta od té doby není k nalezení. Jeho podezření padá na zlodějské bratrstvo Nočních stínů, ale Haraskos nechce jít přímo proti němu – může však vhodně využít postav, jestliže se s nimi již seznámil, tím, že jim dá vhodně formulované informace, které je postrčí nebo přimějí k pátrání po Kleió.

Kdo je na scéně: Jeden či více lidí ze skupiny Rustem, Vanka, Haraskos.

Podrobnosti scény: Postavy pátrají a zjišťují, co se stalo s Kleió. Mohou zkoumat stopy na místě činu, vyptávat se shánět informace ve městě, případně zkusit nějaké netradiční postupy (věštění?).

Co lze zjistit: V Příbytku Kleió je možné najít některé stopy, jako například: cár utržené látky z jejích šatů, nepořádek, který neodpovídá jejím zvykům (společně naznačují násilný únos); pod jejím lůžkem je možné najít zakutálený černý korálek z náramku, jaký nosí Noční stíny;

S aspoň nějakým množstvím informací lze přistoupit například k Vytěžení Konexí či jinému způsobu získávání informací (například vyptáváním se), které může přinést základní obrázek o situaci: Kleió byla unesena Nočními stíny, na zakázku obchodníka s ženami Barascase a byla odvečena mimo město. Případně, dle míry úspěchu, může být zjištěno jen spojení s Barascasem, bez znalosti o zapojení Nočních stínů.

Co lze získat: Na základě informací od postav dokáže Rustem zhodnotit, že Kleió je držena v Barascasově venkovském sídle (o jehož existenci a poloze má, jakožto zběhlý informátor, znalosti).

Alternativy postupu: Jestliže se postavám nedaří, může informaci o tom, co se přibližně stalo a kde je Kleió držena, získat Rustem sám (svými cestami) nebo Haraskos (těmi svými). V takovém případě také nemusí být informace kompletní – například zapojení Nočních stínů nemusí vyjít zatím na světlo a indicie mohou ukazovat na Barascasovu samostatnou akci.

SWADE mechanika: Běžné prohledání místa činu, Vyptávání se, Vytěžení Konexí (ať již po dobrém pomoci Přesvědčování – možných úplatků, nebo po zlém pomoci Zastrasování – s možným riskantním násilnějším přístupem).

PROSTŘEDÍ:

- Příbytek Kleió: malý prostor v Chrámové čtvrti, kde v přední části je „pracovna orákula“, kde přijímá zákazníky a pracuje, a v zadní pak je malý pokojík, sloužící současně jako její ložnice.
- Ulice, hostince a temnější zákoutí Arenjunu: kde se postavy vyptávají a shánějí informace.

Poznámky pro SH: Měj na paměti, že toto není detektivní dobrodružství, kde by vyšetřování bylo hlavní náplní. Nech postavy pátrat a shánět informace, jak to bude pro hráče zajímavé a zábavné, ale nenatahuj příliš tuto scénu, protože hráčům mohou docházet nápady, kostky jim mohou nepřát. I tak je možné, aby se postavy k informacím dostaly, jen pak informace nemusí být kompletní, mohou chybět důležité části skládačky, což může zkomplikovat nebo zvýšit obtížnost nepřijemným překvapením další scény.

SCÉNA 8 – OSVOBOZENÍ KLEIÓ

Co se děje: Rustemova dcera Kleiό je držena v Barascasově vile za městem, postavy ji chtějí osvobodit.

Kdo je na scéně: několik členů Nočních stínů, Barascasovi lidé, případně Barascas sám; výjimečně Thutothmesovi zabijáci Khepra a Nefru.

Podrobnosti scény: Postavy se rozhodly, že pomohou osvobodit Rustemovu dceru Kleiό. Mohou tak učinit na základě domluvy s Rustemem (i když ten ještě není na začátku rozhodnut, že v tomto pomoc postav chce), nebo na základě jiných informací o jejím únosu. Podařilo se zjistit, kde je Kleiό držena, a postavy cestují za město, aby ji zachránily. Nejprve se musí dostat na místo, možná ho nenápadně obhlédnout a následně se mohou pokusit o opatrný průnik, nebo silové řešení.

Co lze zjistit: Rustem poskytl informace o cestě k „skrytému údolí“, kde má být Barascasovo sídlo, nezná však jeho přesný plánec nebo osazenstvo. Postavy na místě zjišťují, že vstup do soutěsky je hlídáný a musí se rozhodnout, jak ostrahu překonat. Následně pak proniknout do samotného sídla Kleiό zachránit.

Co lze získat: Osvobozenou Kleiό.

Alternativy postupu: Postavy se nemusí o osvobození Kleiό pokoušet; taková situace vede k posílení Thutothmesovy linie a jeho snahy o ovládnutí věže; je tak větší šance, že při průniku do věže postavy narazí na něj a jeho pomocníky.

Při vlastním řešení lze volit mezi silovějšími a kradmějšími postupy.

SWADE mechanika: Rychlé Setkání – pro získání přístupu do soutěsky a případně pro samotnou záchranu Kleiό. Honička se strážemi, aby nestihly varovat ostatní.

PROSTŘEDÍ:

- **Přístup k vile:** úzká křivolaká soutěska z planin do údolí ve skalách a kopcích; vstup do soutěsky je maskován vegetací, chráněn zdí a strážemi.
- **Barascasova vila:** venkovské sídlo ve skrytém údolí několik hodin jízdy za městem.
 - Vila je „římského stylu“, s vnitřním atriem, obehnaná zdí a obklopena vnějším prostranstvím. Dostat se k ní není, pro ty, kdo vědí, kde se nachází, tak složité, ovšem přiblížit se nepozorovaně, a nepozorovaně se dostat dovnitř, již není úkol jednoduchý.
- **Cela:** Kleiό je držena v jednom z pokojů, který je přístupný buď z chodby, která prochází dokola celou vilou, nebo z vnitřního atria.

Poznámky pro SH: Jestliže tvoji hráči preferují standardní hru v akcích, není nutné odehrávat části této scény jako Rychlé Setkání. Osvobození Kleiό tak sice zabere více času – ale může to být přesně to, co tvoji hráči

ORÁKULUM V NEZNÁSÍCH JAKO RYCHLÉ SETKÁNÍ

V případě, že se rozhodneš odehrát tuto část a její scény jako inscenované Rychlé Setkání, zde je možný výběr akcí a popisů, které při odehrávce můžeš použít.

Pamatuj, že případná Zranění z Rychlého Setkání se mohou postavy pokusit standardně Vstřebat.

ÚKOL: CO SE STALO S KLEIÓ? (RYCHLÉ SETKÁNÍ BEZ SMRTELNÉHO OHROŽENÍ)

Když dojde na informaci, že byla Kleiό unesena, nabízí se jako první krok zjišťování, co přesně se s Kleiό stalo, případně kdo a kde ji drží.

Postavy popíší, jak získávají informace o jejím osudu, o samotném únosu, případně o místě, kde je držena. Cílem je zjistit, k čemu došlo, kdo je únoscem a proč, a získat informace o úkrytu a jeho lokaci.

Každá postava buď může sama aktivně plnit specifickou roli, nebo může Podporovat jinou postavu (hlavního aktéra) v jeho akci. Hody na Podporování se nezapočítávají do počtu úspěchů u Výsledků celého Setkání. Je třeba pokrýt obě hlavní akce aspoň jedním aktérem.

MOŽNÉ AKCE A HODY:

- **Pátrání – Všímavost či Umění Přežít při prohledávání jejího příbytku v Chrámové čtvrti**
- **Vytěžení konexí – Přesvědčování či Zastrasování pro získání potřebných informací; hody mají postih -4 (informaci mají jen ti skutečně loajální), takže každý bonus přijde vhod.**
- **Podporování – zvolená dovednost při podporování**

VÝSLEDKY HODŮ POSTAV-AKTÉRŮ (NE PODPOROVATELŮ):

- **Úspěch a úspěch se zvýšením:** v jednotlivých částech:
 - **Pátrání:** základní informace o tom, co se na místě stalo a kdo mohl být zapleten; dále pak za každý úspěch bonus +1 k Vytěžení konexí (jestliže Vytěžení Konexí následuje až po Pátrání).
 - **Vytěžení konexí:** podrobný stav věcí, informace o zapojení Nočních stínů, Barascase; při dvou zvýšeních i informace o tom, že celá akce je na objednávku stygijců.
- **Neúspěch:** postava nepřispěla svými akcemi k případnému zjištění, co se s Kleiό stalo a je riziko prozrazení.
- **Kritický neúspěch:** může vyústit v prozrazení pokusu o zjištění únosců a jejich úkrytu a potřebu rozhodnutí, zda pokračovat i tak (s možnými riziky a postihy do dalších fází), nebo přerušit akci.

ÚKOL: ZAJIŠTĚNÍ VSTUPU DO SOUTĚSKY BEZ BOJE (SOCIÁLNÍ KONFLIKT)

Postavy se mohou pokusit zajistit si průchod soutěskou bez boje, pomocí přesvědčení nebo zastrašení stráží u vstupu. Jakkoli takový přístup hráčů nebývá typické, neuškodí, mít takovou eventualitu připravenou.

Zajištění průchodu bez boje je Sociální Konflikt – 3 kola (hody proti Duchu) – aktérem je zde pouze jedna postava, ostatní mohou Podporovat:

- Přesvědčování (velmi obtížné: postih -4) nebo Zastrasování (obtížné: postih -2).
- Přesvědčování je možné podpořit penězi – bonus +1/+3 dle výše sumy.

VÝSLEDEK KONFLIKTU:

- **4 a více úspěchů:** postavy přesvědčily úspěšně strážce.
- **3 úspěchy a méně:** postavám se nepodařilo strážce přesvědčit, jedna až tři utíkají varovat vilu.

ÚKOL: OSVOBOZENÍ KLEIÓ (RYCHLÉ SETKÁNÍ SE SMRTELNÝM OHROŽENÍM)

Závěrečné dějství této části, střet se strážci vily – Barascasovými lidmi, zástupci Nočních stínů a případně i Thutothmesovými stygijci (Kephra a Nefru), kteří si přijeli pro Kleiό. Tato část může být odehrána jako klasická bojová scéna, nebo také jako bojové upravené Rychlé Setkání, kdy každá postava provádí akce v obou jeho částech a výsledek první ovlivňuje podmínky druhé.

MOŽNÉ AKCE A HODY – KAŽDÁ POSTAVA, KTERÁ SE ÚČASTNÍ, SI MUSÍ HODIT POSTUPNĚ NA OBĚ TYTO AKCE:

- Přiblížení a pohyb po vile – Nenápadnost, resp. Nenápadnost vs Všímavost stráží.
- Boj – Boj, Atletika, Střelba, resp. Magický boj – sesilatelská dovednost.

VÝSLEDKY HODŮ POSTAV-AKTÉRŮ NA NENÁPADNÉ PŘIBLÍŽENÍ:

- **Úspěch se zvýšením:** dává za postavu její příspěvek k výsledku bez zranění a únavy a bonus +2 na fázi Boj.
- **Úspěch:** dává za postavu její příspěvek bez zranění a únavy
- **Neúspěch:** postava se nedokáže nepozorovaně přiblížit či pohybovat v komplexu vily a pro případnou fázi Boj má postih -2.
- **Kritický neúspěch:** pro postavu znamená Boule&Modřiny (Únava; jedna úroveň) a všichni spolubojovníci mají pro případnou fázi Boj postih -2.

VÝSLEDKY HODŮ POSTAV-AKTÉRŮ NA BOJ:

- **Úspěch se zvýšením:** dává postavě její příspěvek bez zranění a únavy.
- **Úspěch:** dává postavě její příspěvek za cenu Boulí&Modřin (Únava, jedna úroveň).
- **Neúspěch:** postava nedává příspěvek celkovému úspěchu a utrhá 1 Zranění.
- **Kritický neúspěch:** postava nedává příspěvek celkovému úspěchu a utrhá 1-3 Zranění.

VÝSLEDEK SETKÁNÍ:

- **6 a více úspěchů:** postavy úspěšně osvobodily Kleiό.
- **Méně než 6 úspěchů:** postavám se nepodařilo Kleiό osvobodit a byly nuceny ustoupit a nemají přehled o dalším dění ve vile. Do hry vstupují Thutothmesovi lidé a Barascasovy posily a odvázejí Kleiό.

HONIČKA: CHYŤTE STRÁŽE! (HONIČKA)

Jestliže se vyjednávání se strážemi nezdařilo a důsledkem je, že se některá stráž rozhodne běžet pro pomoc, zatímco ostatní budou postavy zdržovat, použij pravidla Honičky pro určení, zda se podaří postavám stráž dostihnout.

VÝCHOZÍ NASTAVENÍ:

- Typicky se bude jednat o Honičku pěšmo – případně může postava s létáním zkusit let.
- Délka honičky od vstupu do soutěsky po bránu vily je 11 karet.
- Inkrement je 10".
- Použitá vlastnost: Běh – Atletika, Let – Atletika; postava s Rychlostí nebo velmi rychlým letem může mít bonus +1 nebo +2.
- Postavy začínají na Kartě 1, utíkající Stráž na kartě 3 + 1 karta za každé kolo zdržení, než ho někdo začne pronásledovat.
- Když se Strážce dostane na kartu 8 a dál, může se snažit varovat hlídku ve vile, pokus o varování je Akce hod na Vitalitu; úspěch dává šanci 2 ze 6 na to, že hlídku upozorní. Úspěch se zvýšením dává šanci 3 ze 6.

MOŽNÉ AKCE A HODY:

- Pronásledující:
 - Pronásledování – Atletika; Volná limitovaná akce; Volná akce + 2; Úspěch = posun o 1, úspěch se zvýšením = Posun o dvě.
 - Boj – Boj, Atletika, Střelba; úspěch standardní poranění + Naražení; (Vrh jen když je na sousední kartě, resp. jinak postih -2 za každou další kartu od cíle).
 - Magický boj – sesilatelská dovednost; úspěch – dle kouzla, resp. poranění + Naražení.
 - Podporování – zvolená dovednost při podporování.
 - Testování – zvolená dovednost při testování.
- Pronásledovaný:
 - Útěk – Volná limitovaná akce = Atletika; Volná akce = Atletika + 2; Úspěch = posun o 1, úspěch se zvýšením = Posun o dvě.
 - Úhyb – Volná akce = útoky na něj mají postih -2; Akce = útoky na něj mají postih -4
 - Boj – pokus zranit či zpomalit pronásledování; asi Vrh přes Atletiku, nebo pak na blízku Boj, když jsou na stejné kartě.

ČÁST 4 – YAROVA VĚŽ MRTVÉHO SLONA

V této části se postavy pokoušejí o průnik do věže. Na základě získaných informací si stanoví plán postupu a překonávají nástrahy a překážky v jednotlivých lokacích.

Nejprve je čeká překážka v podobně překonání vnější zdi a průchodu přes vnější zahrady. Následuje překonání nižší vnitřní zdi dostat a nástrah vnitřních zahrady. Dále se mohou pokusit dostat do věže jednou ze tří cest: hlavní branou (což je skoro nemožné bez obětování Kleió), přes střechu (na základě informací od Vanky a Rustema), nebo podzemním lvincem (podle informací od Kleió a Rustema).

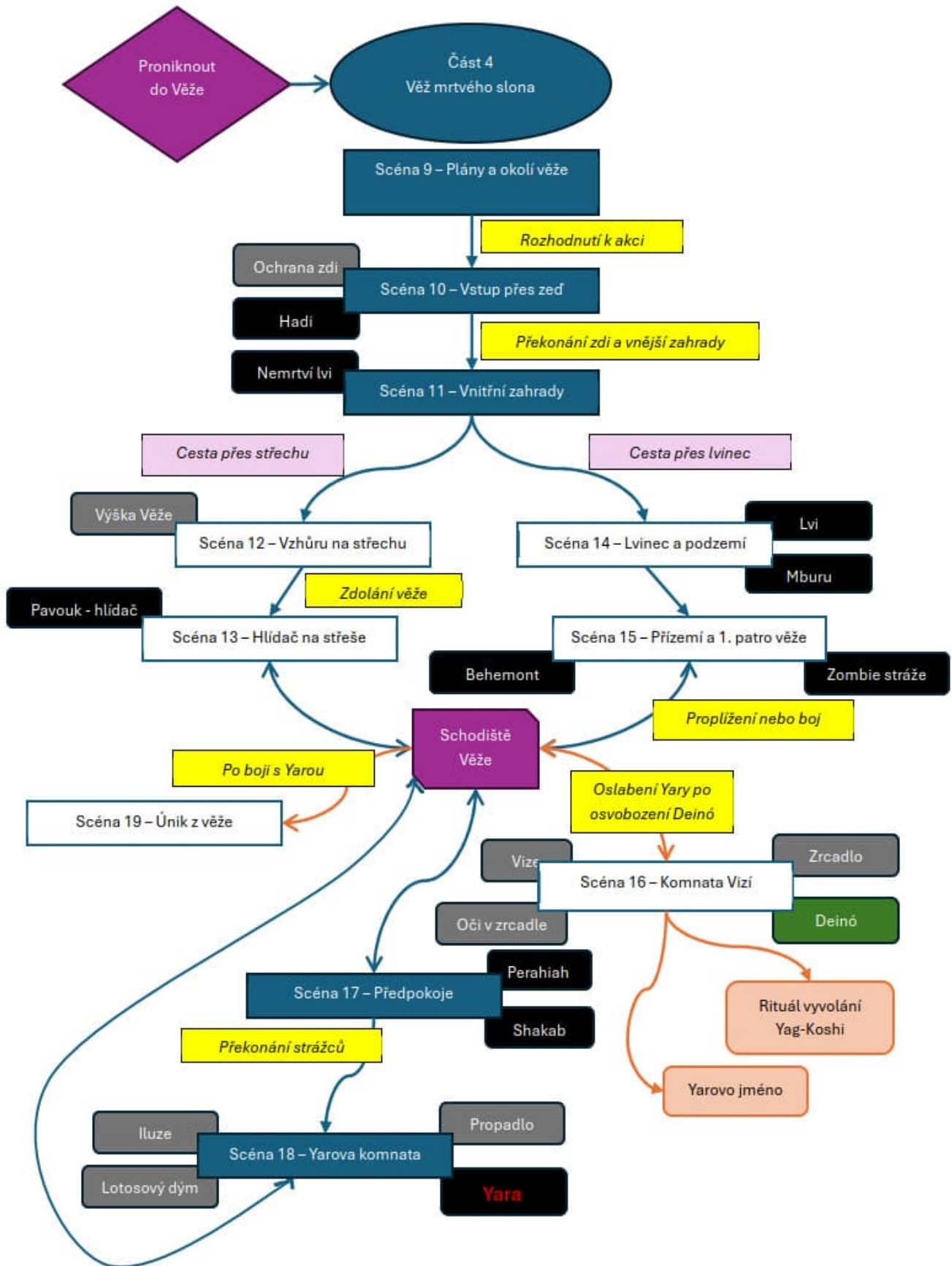
Jestliže se jim podaří překonat nástrahy a proniknout do Věže, čeká je průchod jednotlivých pater. Těch je na tak vysokou věž překvapivě málo. V jednom najdou vězněnou Deinó a mohou se pokusit ji osvobodit. Ve finále, když se dostanou přes předpokoj jeho komnat, se setknou s Yarou. Setkání může a nemusí být bojový, záleží na přístupu družiny. Dojde-li na boj a postavám se podaří Yaru porazit, musí ještě na závět uniknout z bortící se věže. Jinak, jestliže setkání bylo spíše vyjednávací a bez boje, odcházejí nejspíše s odměnou a úkolem od Yary.

A jaká nebezpečí na postavy ve Věži číhají? A jak si s nimi mohou poradit?

- Magické zabezpečení vnější zdi proti zlodějům – samo o sobě za poslední roky ukončilo pokus o průnik vícero rádoby-zlodějů. Pro postavy nemusí být takový problém, když mají informace od Rustema a vědí o něm od Vanky, která má informace ze zápisů svého otce Tauruse. Jinak je potřeba mít notnou dávku štěstí.
- Jedovatí hadi ve vnějších zahradách – toto, ač se nemusí zdát, je ve skutečnosti celkem náročná překážka, kde pomáhá vysoká obrana, vitalita a případně protijed. A případně dobrý nápad. Dávka lotosového prášku dokáže také prokletit cestu.
- Nehlučná a smrtící nemrtví lvi v okolí věže – Kleió si ještě pamatuje jejich jména, která je i dnes dokáže zastavit, aby na postavy neútočili. Když postavy tuto možnost nevyužijí a nepodaří se jim nepozorovaně prolížit, je možné se lvi svést standardní boj.
- Tucty zombie stráží v přízemí věže – každý ze strážných je sám o sobě, i vzhledem ke své pomalosti a nepřilíh silné vnímavosti k okolí, poměrně snadným soupeřem. Jejich množství však může být nebezpečné i pro zkušené postavy. Může tako být vhodné se mezi nimi skrze místnost nenápadně a bez boje prolížit.
- Pavoučí hlídač na vrcholu věže – skutečné monstrum, které chce krev a další tělní tekutiny postav. Je nebezpečný i tím, že informace o něm nemá mimo věž nikdo. Je však již také starší a pomalejší, než jeho předchůdce, se kterým se kdysi střetl Conan a který má na svědomí život Krále zlodějů Tauruse.

- Fextí krotitel lvů Mburu v podzemním lvinci – věrný svému místu, postavy bez boje skrz lvinec nepustí. Je obtížné ho zranit, ale informace od Kleió střetnutí s ním mohou zjednodušit.
- Behemont – nemrtvá nadopice, pateticky střežící místnost prvního patra pod propadlem z Yarovy komnaty.
- Setkání s Deinó v její komnatě je spíše o emocích, rozhodování a snaze pomoci. Zde k boji pravděpodobně nedojde. Hledat případně řešení pro komnatu vizí je však zajímavým zpestřením.
- Shakab a Perahiah, Yarovi živí pomocníci – zkušení bojovníci, střežící Yarovu komnatu, jsou hlavní fyzickou překážkou pro přístup k Yarovi. I s nimi může pomoci Lotosový prášek ze stygijského skladiště. V případě Perahiaha dává smysl i pokus o vyjednávání a snaha jeho osvobození z Yarovy moci.
- Čaroděj Yara – sice zraněný a oslabený, ovšem stále mocný a legendární čaroděj. Jestliže postavy budou mít zájem na dohodě s ním „po dobrém“, není důvod, aby Yara nevyjednával. V případě boje je jeho komnata nebezpečným prostředím, které mu poskytuje velkou ochranou a spolu se možnostmi, že má stále v držení Úlomek Srdce slona, může být snadno pro družinu smrtící.





SCÉNA 9 – PLÁNY A OKOLÍ VĚŽE

Co se děje: Postavy si skládají dohromady informace z různých zdrojů (od Rustema, Azima, Vanky, z vlastního průzkumu a případně Haraskosovy opatrné pomoci), zvažují různé možnosti, které mají k dispozici, a připravují plán průniku do Věže.

V čase dle vlastní volby se přesouvají k Věži, možná obhlížejí detaily na místě a vybírají místo k překonání vnější zdi. Jako rozumný se podle všech informací jeví noční pokus o vniknutí.

Kdo je na scéně: Postavy, případně Vanka.

Co lze zjistit: Věž je při bližším pohledu jiná než v dobách své největší slávy. Z ulice, je přes vysoké vnější zdi je možné zahlédnout stromy a vegetaci zevnitř, povrch Věže není lesklý a hladký jako kdysi. Přímo v okolí není žádná dostatečně vysoká budova, ze které by bylo vidět přímo do zahrady. Zeď je však z vnějšku stále nepoškozená a zpoza ní není slyšet žádné zvuky. Nikdo už dlouho neviděl nikoho vycházet ven nebo vcházet dovnitř. Lidé tvrdí, že se někdy v noci na povrchu věže krátce zableskne staré stříbro.

Pakliže by se někdo chtěl dívat do Věže „z výšky“, tak uvidí jiný obraz – iluzi, která zprostředkovává pohled, jaký byl před tím, než k poškození Věže došlo. Zahrady jsou upravené, ne tak zarostlé, Věž sama je pak lesklá a netknutá. Tuto iluzi je možné při přímém kontaktu prohlédnout. Z ulice však běžně vidět není.

Vnější zeď je 10 metrů vysoká, kruhová a mohutná. Vnější zahrady, jestliže postavy najdou cestu, jak je spatřit ještě před samotným průnikem (například létáním), nebo budou mít historické informace od Rustema či z poznámek od Vanky, jsou široké přes 30 metrů. Pak následuje vnitřní zeď, ta je asi jen 4 metry vysoká, a za ní vnitřní zahrady, sahající až k patě Věže, které jsou široké necelých 20 metrů. Samotná věž se tyčí do výšky 45 metrů, počítáno od paty po korunu. A na střeše je ještě menší věžička, ze které ze země není příliš vidět.

Dvoukřídlá kovová brána ve vnější zdi, kterou se do areálu Věže vstupovalo, působí takřka nedobytně, jako by měla vydržet útoky obléhacími stroji. Jsou na ní v basreliéfech motivy pro běžného člověka fantaskní až děsivé. Kdo se na ně bude delší dobu dívat, či je zkoumat, musí si hodit ověření prosti Strachu, zda nezíská jednu úroveň Únavy – dokud neodejde nebo nepřekoná zeď.

Na jednom místě zdi, shodou okolností na tom, které doporučuje Rustem a případně i Vanka pro pokus o její překonání, je namalované černou barvou graffiti pavouka.

Alternativy postupu: Pokusí-li se některá z postav zeď přeletět, narazí na úrovni vnější zdi na neviditelnou bariéru (což může skončit Boulemi & Modřinami), kterou nejde fyzicky překonat. Podobně by tomu i v případě pokusu o podhrabání (byť magické) nebo o teleportaci.

Zajímavá možnost scény: setkání s Haraskosem – ten sám, bez podpory dalších členů královské gardy obchází Věž s předtuchou, že se kolem ní má stát něco významného. Aspoň tak si vykládal některá ne příliš souvislá vyprávění od Kleió. Jestliže se s ním postavy nechtějí potkat, musí ho nenápadně obejít či proklouznout mimo jeho pohled, aby se nepozorovaně dostali k vnější zdi. Haraskos, v případě, že postavy potkání či spatří, se je od čehokoli vůči Věži bude snažit odradit i svou oficiální autoritou – když budou postavy zapírat a obvinění odmítat, zdůrazní svá varování a s mávnutím rukou je nechá jít.

Zajímavá možnost scény: když postava zkoumá bránu zblízka, například při prohlížení basreliéfů, má pocit, jako by k ní brána mluvila. Záleží na tom, kolik času tomu bude postava ochotna věnovat a riskovat prozrazení, ale může zaslechnout různé „hlasy“: například ozvěny Yarových rozkazů, zvuky mučení původního vězně Yag-Koshi a slova jeho služby Yaroví, zlomek nějakého zlomeného proroctví či vize od Deinó, a možná dokonce i útržky rozhovoru Conana s Taurusem při procházení vnějších či vnitřních zahrad. Příkladem takových hlasů může být třeba:

- **Yara:** „Postav pro mě překrásnou věž, ze které budu vládnout celé Zamoře!“ nebo „Nekrmte lvi, chci je dnes mít hladové!“ nebo „Proklínám tě, barbare, šarlatovou kletbou!“ nebo „Víc, řekni mí víc, Deinó!“
- **Yag-Kosha:** „Přišel jsi mě mučit, barbare?“ nebo „Vezmi srdce a mou krev ..., barbare!“ nebo „Konečně volný ...“ nebo „YAROO! Zaplatíš ...“.
- **Deinó:** „Přijde den, kdy barbar bude králem ...“ nebo „Střež se spojenectví Cimmérie a Nemédie, Yaro!“ nebo „Nůž ve tmě, Yaro, nůž ve tmě ...“. Případně něco i s odkazem na detaily postav vaší hry – koneckonců jde o proročké vize.
- **Conan a Taurus:** „Pozor, lvi!“ nebo „... stráž ve vnějších zahradách ...“ nebo „... šplhat na věž ...“ a podobně.

PROSTŘEDÍ:

- **Okolí Věže:** Za dne je okolí věže plné kněží, procesí a věřících (ti všichni se však od zde drží pokud možno v uctivé vzdálenosti), v noci je však okolí prázdné až na občasnou procházející hlídku, která se však v blízkosti věže bezdůvodně nezdržuje.
- **Brána:** Kovová mohutná brána s basreliéfy.
- **Vnější zeď:** 10 metrů vysoká, zvnějšku nepoškozená.

Poznámky pro SH: Scéna má reflektovat předchozí části, jejich výsledky a plánování hráčů. O co víc informací z různých zdrojů postavy získaly, o to přesvědčenější o správném výběru cesty, místa a času by měly být.

SCÉNA 10 – VSTUP PŘES ZEĎ A PŘEKONÁNÍ VNĚJŠÍCH ZAHRAD

Co se děje: Průnik přes zeď a postup skrz vnější zahrady.

Cíl postav: Dostat se k vnitřní zdi.

Kdo je na scéně: Těla předchozích lupičů, případně Vanka, jedovatí hadi, rostliny živého šedého lotosu.

Překážky: 10 metrů vysoká vnější zeď, magická ochrana přechodu přes zeď, jedovatí hadi vnějších zahrad, šedý lotos a jeho možné účinky při vdechnutí či dotyku na berserkovatění.

Co lze zjistit: Při pohledu přes první zeď je vnější zahrada zarostlá a liduprázdná. Přejít přes zeď má svá nebezpečí. Při zkoumání z vrcholku zdi je možnost zahlédnout několik těl (ne blízko u sebe), které leží v zahradě dole pod zdí – vypadají jako lupiči, kteří se snažili proniknout dovnitř. Jejich těla jsou ztuhlá, zmrzlá nebo zkamenělá, jako by spadli z vrcholku zdi při pokusu přelézt dovnitř. Zeď je z vnitřní strany porostlá popínavými rostlinami a liánami. Při pokusu sešplhat po zdi dolů (nebo blízko zdi) je při šplhání postava napadena jedovou ochromující pastí. Jediný spolehlivý pokus je seskočení ze zdi, které je rychlé, a ne příliš u stěny. Vnější zahrady plné jedovatých hadů, tmavě zelených, kteří se snadno skrývají ve stromech a keřích i travinách.

Alternativy postupu: Tady moc jiných cest není. Přes vnější zahrady je třeba projít.

SWADE mechanika: Šplh, Všímavost, Skákání (seskok ze zdi dolů).

PROSTŘEDÍ:

- Koruna vnější zdi: magické pasti pro postavu, která se rozhodne spouštět po vnitřní straně zdi
- Vnější zahrady: jedovatí hadi – černozeleňá mamba; 3 pokusy během postupu, vždy hod na Vnímání jedné z postav (náhodně vybrané), musí uspět s postihem - 2.
- Cílem je Příchod k vnitřní, nižší, asi 4 metry vysoké zdi, bíle natřené. Na ní nic neroste.

Poznámky pro SH: Tady už to není 'boj v zahradě'. Je to infiltrace v prostoru, kde mrtvá zvířata pořád znají svou práci.

SCÉNA 11 – DÁL DO VNITŘNÍCH ZAHRAD

Co se děje: Průnik od vnitřní zdi a postup skrz džungli vnitřní zahrady.

Cíl postav: Dostat se k patě věže nebo ústí lvince.

Kdo je na scéně: Nemrtví lvi (1-6, dle počtu postav), případně Vanka.

Překážky: 4 metry vysoká vnitřní zeď, nemrtví lvi uvnitř vnitřních zahrad.

Co lze zjistit: Při pohledu přes druhou zeď je vnitřní zahrada méně zarostlá, není to džungle, spíše připomíná savanu s vysokou travou, která se mírně vlní ve větru. Křížuje ji vícero pěšin a jedna hlavní cesta od brány ke vstupu do věže. Kousek od něj se nachází malé jezírko.

Alternativy postupu: V houštích vnitřních zahrad kousek od jezírka je skrytý vstup do podzemního lvince. Je možné ho objevit ze stop nebo časově náročnějším hledáním. Je přirozeně dovedně ukrytý v porostu.

SWADE mechanika: (viz níže)

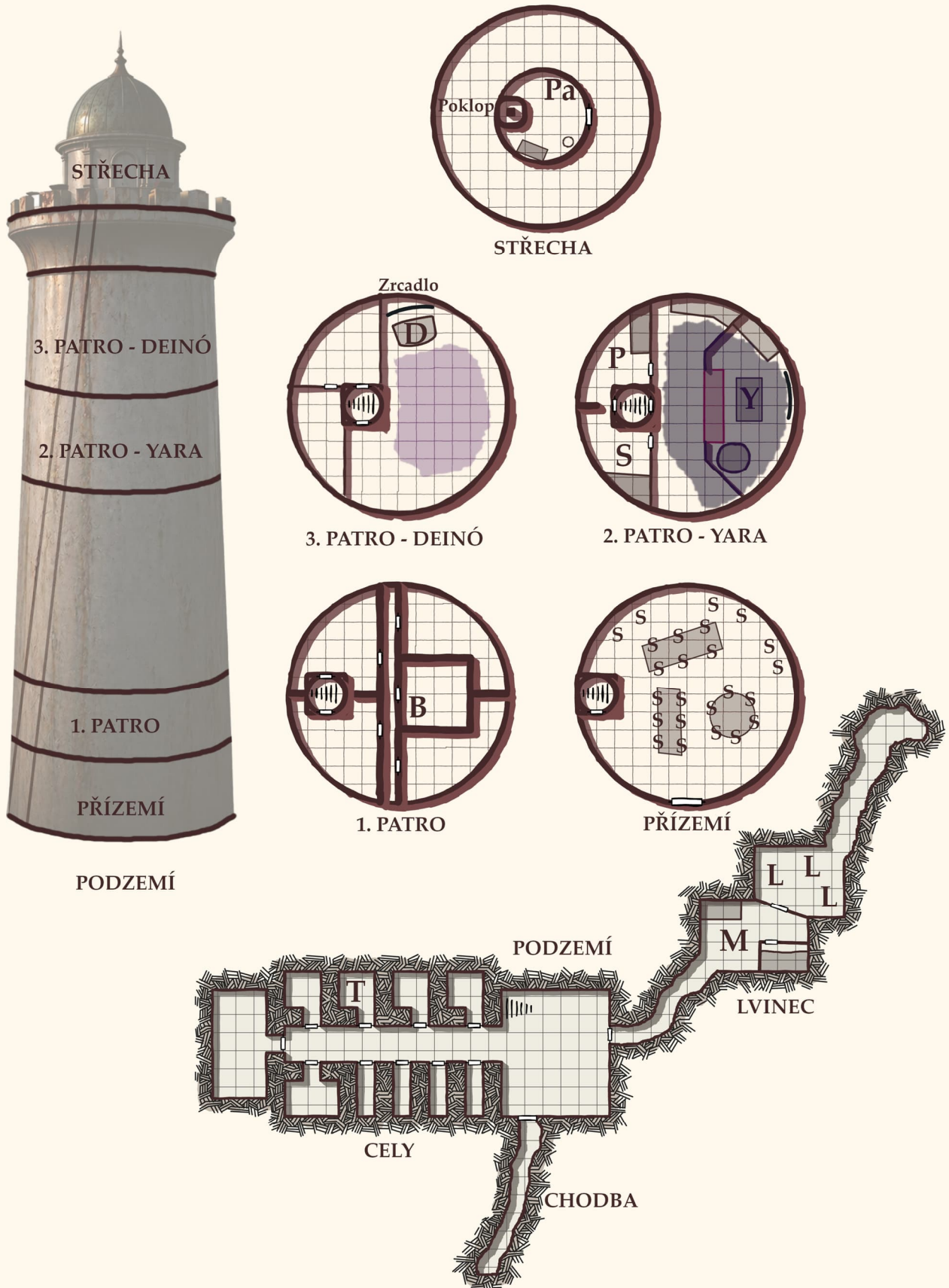
- Přepadení lvy – tiší lvi mají šanci překvapit postavy, které nebudou Všímavost se zvýšením.
- Boj – boj s nemrtvými lvy; velké kočkovité šelmy ztratily možná trochu ze své pohyblivosti, mrštnosti a jejich zjev je poznamenán, získaly však kvality nemrtvých. Jsou však náchylní na zasazení šarlatovým lotosem, ať již práškem nebo natřeným extraktem na zbraně.
- Hledání – možnost nalezení vstupu do lvince.

PROSTŘEDÍ:

- Vnitřní zeď: nižší ze zdi, není porostlá a není ani zabezpečená.
- Vnitřní zahrada: zarostlá vysokou travou a křovím.
- Vstup do lvince: ústí je ukryté ve křoví a travinách.
- Jezírko: bahnité, kalné, se žlutými lotosovými listy a květy na hladině.
- Úpatí věže: možné hledání (a utrácení času) a šance na nalezení úlomku Srdce slona.

Poznámky pro SH: Tady už to není 'boj v zahradě'. Je to infiltrace v prostoru, kde mrtvá zvířata pořád znají svou práci.

VĚŽ MRTVÉHO SLONA



SCÉNA 12 – VZHŮRU STŘECHU

Co se děje: Postavy se dostaly k věži a pokoušejí se o průnik do věže přes její střechu.

Kdo je na scéně: Postavy, věž, případně Vanka.

Co lze zjistit: Věž je 45 metrů vysoká, má kovový povrch, zblízka či na dotek působí dojmem zrezlého stříbra. Není super hladká, kvůli rzi, ale šplh po ní je běžnými prostředky bez lana obtížný. Dole u paty při obcházení věže a pátrání je možné najít ležící lano s kotvičkou, vypadá zachovale a délku má zdá se dostatečnou. Lano je neobvyklé, upletené z vlasů mrtvých žen.

Jednou za několik minut po povrchu věže přeběhne skoro neznatelná, stříbrně-namodralá elektrizující vlna. Kdo se v danou chvíli dotýká věže, tak může být zasažen.

Pohled vzhůru ukazuje, koruna věže není „převíslá“, takže postava se i při šplhu po laně bude věže dotýkat (minimálně nohama).

Možnosti postupu: Létání (lehké), vyhození lana s kotvičkou (velmi obtížné s běžnou výbavou, obtížné s výbavou lana z vlasů mrtvých žen), šplhání (obtížné + časový faktor elektrizující vlny).

SWADE mechanika: Hledání a zkoumání, případně létání, šplh. Šplh:

PROSTŘEDÍ:

- Stěny věže: Při šplhání na střechu je možné zahlédnout mihotavé odlesky bývalé krásy věže.
- Koruna věže: rozhled po celém městě, ověřování možného vstupu do věžičky.



SCÉNA 13 – HLÍDAČ NA STŘEŠE

Co se děje: Postavy se dostaly na samý vrchol věže a odměnou je jim opravdu legendární pohled, jedna z nejsilnějších vizuálních scén dobrodružství: noční město Arenjun pod nohama a ztichlé bezprostřední okolí Věže.

Střecha je plochá, dláždění popraskanými a zasaženými dlaždicemi z modrých a fialových polodrahokamů. Neuchytila se na ní žádná vegetace, ani tu nehnízdí žádní ptáci.

Uprostřed ploché střechy se nachází menší věžička s kopulovou střechou. Vedou do ní zrezlé, kovové, na půl stopy otevřené dveře. Za nimi se nachází místnost, která při nahlížení se zdrojem světla (v místnosti je tma) vypadá krásně a bohatě. Stěny vykládané zlatem a drahými kameny, škvírou je vidět i zdobená truhlice u zdi.

Co z venku není vidět, je vlevo za dveřmi ležící tělo mrtvého Tauruse. Je překvapivě přírodně mumifikováno (působením pavoučího jedu). V přítomnosti Vanky se může jednat o velmi emotivní scénu shledání s mrtvým otcem.

Do vrcholu kopule běžné světlo z pochodně či louče nedosvítí, takže se může stát, že si postavy nevšimnou (hody na Všimavost mají postih za osvětlení), že v kopuli číhá Pavoučí hlídač, který ve vhodném okamžiku, nejspíše, když se postavy věnují truhlici, shora zaútočí.

Kdo je na scéně: Postavy, Taurusovy ostatky, obří pavouk, případně Vanka.

Co lze zjistit: Taurus sem opravdu došel. Jeho smrt potvrzuje, že legenda byla pravdivá. Jeho tělo bylo mumifikováno zevnitř, asi nějakým jedem.

Možnosti postupu: Jediná cesta tu vede přes věžičku dovnitř.

SWADE mechanika: Běžné setkání. Když chceš scénu zesílit, přidej krátký test na Ducha proti strachu ve chvíli, kdy pavouk poprvé zaútočí a postavy si uvědomí, že byl celou dobu nad nimi.

PROSTŘEDÍ:

- Plošina střechy: zbytky po návštěvě Conana a Tauruse; a nějaká drobnost na zemi, která bude Vance povědomá.
- Vstup do věžičky: otevření dveří a vstup do věžičky.
- Vnitřek věžičky: zdobená, i když poničená prostora, se zdobenou truhlicí; střet se strašným pavoučím strážcem, jeho pavučinami, kusadly a jedem.
- Schodiště dolů: pod poklopem jsou schody vedoucí do nižších pater věže.

Poznámky pro SH: Pavouk útočí z výšky, vybírá si cíl. Je to strážce-zabiják. Drží se stropu, rohů a stěn a po prvním zásahu se snaží odříznout postavám cestu ven. Při boji může provádět více akcí v jednom kole – viz jeho popis.

SCÉNA 14 – LVINEC, MBURU, PODZEMÍ VĚŽE

Co se děje: Průnik podzemím do věže jako alternativní cesta. Při objevení vstupu do Lvince, překonání nemrtvých lvů, čeká ve své prostře pro krotitele v podzemí hrozný strážce a bývalý cvičitel lvů Mburu, který nebude chtít nechat postavy jen tak projít. Tato cesta je více „bojová“, kdy si postavy silou prorazí cestu do věže. Ovšem boj zde narušuje moment překvapení a může postavy stát drahocenný čas, než se dostanou k Deinó a Yarovi.

Kdo je na scéně: Postavy, nemrtví lvi 1-6 (podle počtu postav a podle toho, s kolika se případně postavy střetly v zahradách), Mburu, případně Vanka, či šílený stařík.

Co lze zjistit: Mburu zde „žije“ sám, jen s nemrtvými lvy. Nikdo sem nechodí, cesta dále do věže je dlouho nepoužívaná. Podzemí obsahuje i cely bývalých vězňů, nyní všechny nebo skoro všechny prázdné. V některých mohou být ostatky dříve vězněných. Cela Deinó byla ještě ne tak dávno obývaná, a jsou v ní cítit vzpomínky její bývalé obyvatelky.

V jedné obývané cele může být Vanka, jestliže se nevydala s postavami a šla sama napřed. Případně je tam pološílený stařík, který si ani nepamatuje svoje jméno, ale vykřikuje něco jako „Zachraňte Deinó, tu starou čarodějnici, hehehe.“

Alternativy postupu: Opatrný průzkum, plížení nebo rychlé vpádnutí dovnitř a boj.

SWADE mechanika: Běžné setkání. S Mburuem se vyjednávat nedá, nejde ho ani zastrašit. Když postavy objeví nebo se samy rozhodnou ho konfrontovat, boj je nevyhnutelný. Informace od Kleió (jméno) ho však mohou oslabit.

PROSTŘEDÍ:

- Chodba spojující zahrady s Lvincem: nepřilíš vysoká, spíše kruhová, metr vysoká i široká, hliněná, svažuje se od vstupu dolů.
- Lvinec: prostorné doupě, s ocelovou mříží, zajištěnou zvenčí západkou (lvi to otevřít nedokážou, ale postavy ano)
- Místnost krotitele: Mburu sedí většinu dne i noci bez jediného zvuku u stolu, zařvání lvů ho může vyrušit a pak netrpělivě chodí po místnosti pomalým tempem.
- Chodba s celami **vězňů:** hlavní chodba podzemí, do které se z Mburuovy místnosti vchází krátkou chodbou se zatáčkou. Po stranách chodby jsou dřevěné, zrezlým železem pobité dveře cel, otevíratelné závorou
- Cely: Všechny cely jsou prázdné až na jednu. V další jsou stopy ne tak dávného ubytování ... zdi jsou poškrábané starým jazykem Zhemri, kletby i výkřiky ... jedno užitečné kouzlo, když tomu postava věnuje cca hodinu času.

- Centrální místnost podzemí, kde se setkávají chodby: ze schodiště shora, chodba s celami, chodba do noclehárny posádky, chodba do Lvince, a výpádová chodba pod městem do Starého Města a za hradby.
- Vstup do přízemí věže: za dveřmi, po točitých schodech se dá vyjít do přízemí věže, kde to dveřmi ústí do místnosti stráží

SCÉNA 15 – PŘÍZEMÍ VĚŽE, PRVNÍ PATRO A CESTA VZHŮRU

Co se děje: Přízemí je makabrální scénou toho, v co se proměnili původní obyvatelé věže. Letargičtí nemrtví strážci jsou více méně neteční ke svému okolí, dokud je něco nevyburcuje – ať již přítomnost neopatrných vetřelců nebo poplach vyvolaný samotným Yarou. Sedí ti lan lavicích a stoličkách, postávají kolem stolů v panoptikálním živém obrazu, jakoby zmrazení v čase. Při bližším pohledu je vidět, že nejsou zcela nehybní. Nepohybují se příliš rychle, ani když jsou vyburcováni, ale dokáží být vytrvalí.

Při průniku zdola a vyvolání poplachu může vstoupit na scénu Shakab, Perahiah nebo oba. Jestliže byl poplach vyvolán dříve, tak se mohou skrývat mezi strážemi a dělat „nemrtvé“, nebo přijít po schodišti shora, jestliže poplach teprve bude spuštěn bojem zde. Právě tady má hráčům dojít, že věž už není klasická posádka, ale systém starých reflexů a několika zoufalých živých rozhodnutí.

Kdo je na scéně: Zombie strážci, možná Shakab a Perahiah, případně Vanka.

Co lze zjistit: Při nahlédnutí po příchodu zdola a nakouknutí dveřmi je možné (ověření Nenápadnosti) si místnost prohlédnout, než by postavy vzbudily rozruch. Při příchodu shora, je možné zkusit (ověření Atletiky) místností proběhnout dříve, než strážce zareagují, otevřít bránu

Alternativy postupu: Boj, tichý průnik, rozdělení družiny, nebo krátké vyjednávání s Perahiahem.

SWADE mechanika: U Perahiaha se může hodit krátký Sociální Konflikt. Když ho hráči osloví na jeho původ a ztracenou svobodu, lze se vyhnout jednomu krvavému střetu.

PROSTŘEDÍ:

PŘÍZEMÍ (STRÁŽNÍ PATRO):

- Hlavní místnost: vyplňuje skoro celé spodní patro věže. Vede z ní brána ven – ta je zevnitř zajištěná závorou, kterou lze nadzvednout (Ověření Síly – úspěch se zvýšením bez zdržení, jinak jedno kolo, které může dát strážným čas zareagovat). Jsou zde dveře do uzavřeného točitého schodiště, které vede jak dolů, do podzemí, tak vzhůru do vyšších pater.
- Vybavení: stoly, židle, lavice, harampádí, zbraně
- Obyvatelé: dříve tady běžně byla jen část posádky a další byli v ubikacích v podzemí. Nyní se tu však shromáždili všichni, protože nepotřebují odpočívat. Drží tu svou „Denní hlídku“, ovšem to znamená posedávání na židlích a lavicích u stolů. Občas pomalé přecházení po místnosti.

PRVNÍ (BÝVALÉ SERVISNÍ) PATRO:

- Výška: Toto patro je vysoké 15 metrů.
- Dveře ze schodiště: dvoje dveře na různé strany.

- Nepoužívaná kuchyň: do této místnosti si Shakab s Perahiahem občas uskladňují donesené zásoby
- Skladiště: sem nikdo nechodí, je zde akorát prachem pokryté harampádí.
- Chodba: úzká chodba přes celou šířku věže; z ní dveře do každé místnosti tohoto patra.
- Ruiny staré Alchymistické laboratoře:
 - Z ní vede velké jednostranné okno do místnosti s Behemontem – sloužilo pro pozorování objektu experimentů.
- Ruiny staré Observatoře:
 - Odsud je možné pozorovat oblohu, i když je nad ní strop a další patra Věže. Magicky je zajištěno, že si v ní postavy připadají, jako by byly venku na čerstvém vzduchu pod hvězdným nebem.
- Místnost s Behemontem:
 - Stará cela pokusných objektů
 - Sem ústí propadlo z Yarovy komnaty
 - Místnost je prázdná 4x4 metry
 - Je zde pouze uvězněný Behemont, relikv ze starých časů a také Yarův vězeň a objekt jeho pokusů.

PROSTŘEDÍ:

TŘETÍ (DEINÓINO) PATRO:

- Hlavní místnost: Komnata Vizí je popsána v následující kapitole.
- Místnost za druhými dveřmi ze schodiště: Zpola zasypaná při dávné katastrofě, je plná harampádí, prachu, pavučin (od běžných pavouků) a jdou zahlédnout dveře po levé ruce od vchodu.
- Zadní místnost: Bývalá zbrojnice. Tato místnost je plná zbrojí a zbraní, připravených pro původní strážce Věže. Dá se tu najít takřka jakákoli nemagická zbraň a zbroj, kromě plné plátové rytířské.
- Obyvatelé: Neškodní pavouci.

SCÉNA 16 – KOMNATA VIZÍ DEINÓ

Co se děje: Nastává mystický okamžik dobrodružství. Postavy se setkávají s Deinó, a i když mohou být nejprve zmatené (pokud nedostali od Kleió informaci o přítomnosti vězněné čarodějnice), nejspíše si uvědomí, že Deinó není jejich nepřítel. Poznají, že tu nejspíše není dobrovolně, ale že je vězněm, kterého Yara využívá. Jak přesně, to nemusí být hned zřejmé (a může se to plně ukázat až v Yarově komnatě). Postavy se musí rozhodnout, zda budou chtít Deinó pomoci, a zda případně následně využijí její nabídku.

Podají-li se Deinó osvobodit, vyjví rituál pro vyvolání Yag-Koshi a Yarovo pravé jméno. Obojí může Yaru velmi oslabit, ale Deinó to bude stát život.

Yara nechal Deinó v této komnatě, protože ji potřebuje živou, snící vize, které z ní vysává a kterými se krmí a obnovuje. Nemůže ji jen zavřít dolů do cely, protože by z ní pak nedostal použitelné vize. To je jeho nutný kompromis — a to dává postavám šanci.

Kdo je na scéně: Deinó, postavy, případně Vanka.

Co lze zjistit: Z vizí v zrcadle je možné se dozvědět více z minulosti. Například o Conanově a Taurusově starém vpádu. Také lze nahlédnout původ a význam Úlomku Srdce slona. Lze se dozvědět i to, jak je Yaru skutečně možné porazit – získat postup rituálu na vyvolání Yag-Koshi, které vyústí ve zlomení Yarova pouta s Úlomkem, a také získat Yarovo pravé jméno pro jeho oslabení.

Alternativy postupu: Postavy mohou a nemusí přistoupit k osvobození Deinó. Případně mohou zkoušet různé postupy (a když budou dobré a mohou dle tebe vést k cíli, neváhej je ocenit). Také mohou přijmout nebo odmítnout (i přes její prosby) Deinóinu oběť.

SWADE mechanika: V případě potřeby je možný Dramatický Úkol.

Důsledky: Jestliže postavy zničí liány a osvobodí Deinó, přestanou proudit její vize k Yarovi a ten bude po chvíli varován. Spustí se odpočet pro vyvolání poplachu, při kterém k sobě přivolá své služebníky. Postavy by se pak neměly příliš zdržovat, aby stihly něco podniknout, než se více „probere“ z lotosového opojení a bude lépe chráněn.

KOMNATA VIZÍ A JEJÍ PRINCIP

Komnata Vizí není jen kulisou – zde dochází k jednomu z nejdůležitějších setkání v celém dobrodružství. Scéna je komplexní – Deinó, držená a omámená liánami, její vize vystupující ze zrcadla, strážící oči v zrcadle – a i když vše dává smysl, je třeba hrát scénu s rozmyslem, aby hráči nebyli zahlceni, neztratili se v možnostech a nejistotě.

Postavy po vstupu do místnosti nevidí vše, hlavní část scény je „za rohem“, a také na ně vše rovnou nepůsobí. Když však pohlédnou prvně za roh, popiš jim tuto podivnou komnatu v celé její zvláštní kráse. Postavy si mohou udělat základní přehled a mohou je napadnout

první možnosti – současně ale zjistí, že rychlý přesun k Deinó není možný. Pohyb je možný jen pomalý a trpělivý, i když postavy mohou mít obavu ze zahlédnutí „očima v zrcadle“. Také na ně také začínají působit vize, které se zhmotňují i do nebezpečných protivníků a překážek.

Když se postavám podaří dostat k Deinó, mohou ji osvobodit ze zajetí lián (i když to není bez rizika otravou šarlatovým lotosem), a pak si vyslechnout její příběh ... a zvolit další cestu.

CO SE DÁ VYŽÍST, ZAHLÉDNOUT NEBO ZJISTIT

VŠÍMAVOST:

- Popínavé liány jsou s tělem Deinó propojeny.
- Stonky lián vedou do podlahy a skrz ni.
- V zrcadle se střídají obrazy, které většinou neodrážejí to, co se děje v místnosti.
- Chvilkami se však nakrátko objeví se skutečný odraz z místnosti – netrvá to však nikdy dlouho.
- Ze zrcadla hledí „strážní oči“ patřící starému muži, se svraštěnými víčky, a protkané krvavými žilkami.
- Když vize zmizí ze zrcadla, objeví se v místnosti – průsvitná a nehmotná.

OKULTISMUS:

- Liány fialového lotosu nejen tělo poutají, ale také omamují svými šťávami, a současně vyživují, aby přeživalo – bez nich Deinó dlouho na živu nevydrží.
- Velké černé zrcadlo zobrazuje vize, které Deinó „sní“.
- Vyvolané vize zašumí i prostředí místnosti, než je v Deinóině snění nahradí vize jiná.

PROSTŘEDÍ

Místnost zabírá skoro celou plochu daného patra věže. Je bohatě vybavena, jako by to bývala královská komnata – tlustý koberec, hodně stolečků se zbytky dřívě krásného nádobí, paravánů, taburetů, a dalšího malého nábytku. Jiné dveře do této místnosti nevedou.

V zadní části místnosti je lenoška, na které pololeží, polosedě Deinó, částečně držená v této pozici liánovitými stonky šarlatového lotosu. Deinó má otevřené, ale šedě zakalené „nevidoucí“ oči. Je stará, neupravená, vyhublá, její kůže je svraštělá. Chvillemi se třese jakoby tiše vzlykala, nebo se ztuhlá jakoby v děsu celá napne. Neregistruje nikoho a nic v místnosti, dokud není osvobozena.

Popínavé liány šarlatového lotosu poutají Deinó na jejím lůžku, svými šťávami v ní vyvolávají vize, které z ní následně vysávají a přenášejí svými stonky o patro níž, k Yarovi, kterého jimi živí, hojí a uzdravují. Kromě toho, že Deinó omezují v pohybu, také zajišťují její přežívání – bez nich bych již dávno takovéto zacházení nevydržela a zemřela.

Za lenoškou je velké, mírně vyduuté černé zrcadlo, které většinu času neukazuje odrazy místnosti a obraz neodpovídá tomu, co by v něm mělo být vidět (viz dále).

Není to prostá dekorace – nejen, že se v něm také zjevují Deinóiny vize, ale také slouží jako strážící zrcadlo, ze kterého do místnosti hledí „Yarovy Oči“, sledující místnost ve snaze zachytit případné vetřelce. Je magické a nerozbitné. Jsou v něm vidět výjevy z minulosti Věže, Deinóiny sněné vize – uvězněný Yag-Kosha, Yara v plné síle, plno služebníků, Mburu a Ivi, zahlédnout lze i mladého Rustema, v noční scéně pavouka ve věžičce, mnoho vězňů v podzemních kobkách a jejich mučení, a tak dále. Výjevy se rychle střídají, každý je v zrcadle necelé jedno kolo. Pak mizí a v zrcadle se na okamžik objeví skutečný obraz z místnosti. Vize je vysátá a její slabý odraz se přenesení i do prostoru místnosti ... je však nehmotná a zůstává jen dokud není nahrazena další vizí.

Oči hledící ze zrcadla zaznamenají každý „rychlejší pohyb“ po místnosti a odmění ho „úderem“, který odmrští vetřelce dál od Deinó a ještě ji může, bude-li v pokusech pokračovat, zraňovat.

PO OSVOBOZENÍ DEINÓ

Je-li Deinó zbavena lián šarlatového lotosu, její oči se projasní, probere se a je možné s ní promlouvat. Současně však mizí i výživa, kterou ji liány poskytovaly, a Deinó začne umírat – žádné Léčení to nemůže zastavit. Deinó není schopna pohybu, rozhodně nemůže chodit, ani se plazit. I jen zvednutí hlavy či ruky je pro ni vysilující.

Deinó prozradí postavám, že dokud má Yara Úlomek Srdce slona, tak i když je oslabený a zchromlý, stále ke v podstatě nesmrtelný a nezranitelný.

Může také vyjevit mnohé z původního příběhu, který se tu udál při návštěvě Conana a Tauruse. A také jak Yag-Kosha – mimozemský trosečník, kterého tu Yara věznil – vzal po svém osvobození Conanem velkou část Yarovy moci sebou. Magie, kterou Yag-Kosha pro Yaru zbudoval, vyprchala a Věž sama se málem rozpadla, než se na poslední chvíli podařilo Yarovi Srdce slona rozbít a Věž stabilizovat. Zaplatil za to však strašnou cenu – zůstal zmrzačen, zraněn a oslaben a dlouho se potácel na hranici života a smrti. Zůstal mu jen malá úlomek Srdce.

Deinó také prozradí, že když v přítomnosti Yary vyvolají pomocí rituálu, ducha Yag-Koshi, bude Yarovo pouto s Úlomkem Srdce slona přerušeno.

Dále pak, že zná Yarovo pravé jméno, i když ho nemohla doposud použít. Vložil na ni však kletbu, že jestliže ho někdy vyjeví, tak sama zemře – tak to Yara zařídil.

Budou-li se postavy zdráhat takové možnosti za daných podmínek využít, ukaž jim, že Deinóiným největším přáním skutečně je vydat se touto cestou – zapřísahá postavy, aby si to jméno vyslechli a použili ho proti Yarovi – sama Deinó se tak bude cítit vysvobozená.

SH rada: Nehraj komnatu jako hlavolam s jedním tajným klíčem, ani jako bitevní pole. Hráči mají mít pocit, že se setkali s živým magickým systémem. Odměňuj nápady, zkoušení i využití Podporování.

DRAMATICKÝ ÚKOL: OSVOBOZENÍ DEINÓ

V případě, že hráči nemají chuť zkoušet situaci řešit herně, můžeš jim nabídnout odehrání osvobození Deinó jako Dramatický Úkol.

Dramatický Úkol – Náročný: jedna z postav se snaží v rituálu zlomit magii zrcadla a moc šarlatového lotosu a Deinó osvobodit od lián. Na to je třeba získat ve čtyřech kolech šest Cílových Žetonů (za každého dalšího aktéra o jedno kolo méně – ve dvou aktérech jen 3 kola).

V každém kole si postava (či postavy) hází na Okultismus nebo svou sesílací dovednost, což reprezentuje boj s vůlí Zrcadla a odstraňování lián šarlatového lotosu. Ostatní (ti bez Okultismu i sesílací dovednosti) mohou aktéry podporovat, nebo se mohou snažit je bránit před útoky výhonků šarlatového lotosu, které na ní útočí, a vizemi, kterou jsou na ně směřovány.

Kritický neúspěch některého z hlavních aktérů by znamenal smrt Deinó. U podporujících nebo bránících postav tento důsledek kritického neúspěchu nehrozí – pouze případné Roztřesení hlavního aktéra (tím, jak do něj vrazí, nešikovně ho zasáhnou při útoku či obraně atd.)

Po čtyřech kolech se vyhodnotí výsledek – zda se postavám podařilo nasbírat dostatek Cílových Žetonů.

- **Úplný úspěch (6+ Cílových žetonů):** Postavám se podařilo Deinó osvobodit a zachránit tak šetrně, že není ohrožena na životě a může pomoci.
- **Částečný úspěch (4-5 Cílových Žetonů):** Deinó je osvobozena, ale umírá. Stihne postavám vyjevit Rituál i Yarovo jméno, ale ne mnoho navíc.
- **Selhání (méně než 4 Cílové Žetony):** Deinó se nepodařilo osvobodit a ta během osvobozování umírá. Neprobrala se a nestihla tak postavám vyjevit ani rituál, ani Yarovo pravé jméno.

RITUÁL VYVOLÁNÍ YAG-KOSHI

„Jděte děti, jděte a skončujte s tím bídným stvořením. Povolte ducha Yag-Koshi. Učiňte následující:

V přítomnosti Yary a Úlomku Srdce slona, pozůstatku po prastarém artefaktu, s jehož pomocí Yara kdysi Yag-Koshu věznil, soustředěně pronášejte následující slova, dokud jejich síla Úlomek dostatečně nenaplní, a Yag-Koshu nepřivolá. Tak bude čarodějná moc zlomena.“

Thul Yag-Kosha, arkh velum
Yaar-neth kora, shem talum

ZÍSKÁNÍ YAROVA PRAVÉHO JMÉNA

Když se Deinó s postavami případně rozloučí, z posledních sil, viditelně uvolněná a spokojená, i když unavená a slabá zavře oči a vysloví Yarovo pravé jméno.

„Kdykoli uslyší se silou vyslovené své pravé jméno, nohy mu podklesnou, ruce zemdlí a strach a třes mu vstoupí do těla a myslí. Jeho jméno zní ...

Y'ar-Gho'thoth



SCÉNA 17 – PŘEDPOKOJE YAROVÝCH KOMNAT

Co se děje: Ve stejném patře jako Yara, v předpokojích jeho komnaty, přebývají oba jeho živí strážci, kteří se o něj starají, když jsou zrovna ve Věži a ne za pochůzkami a úkoly, ze kterými je Yara často vysílá.

Oproti dřívějšímu uspořádání, kdy Yara obýval celé patro, je menší z místností upravena pro Shakaba a Perahiaha (nežijí v přízemí s nemrtvou posádkou). Jestliže přicházejí postavy cestou shora, přes střechnu, případně nedošlo ke spuštění poplachu, budou Shakab a Perahiah příchodem postav zaskočení a překvapeni. Jinak se pravděpodobně stáhnou do Yarovy komnaty a tato bude prázdná.

Rozhodni se, zda v době průniku do Věže budou přítomni oba živí služebníci, nebo jen jeden, nebo budou oba mimo Věž. Zohleďni přitom logiku dosavadního průběhu i aktuální situaci družiny – také například jestli jste měli během sezení již dost bojů, je možná tento těsně před závěrem vynechat a například akcentovat možnost vnitřního zlomení Perahiaha, jeho závislost a snahu postav ho přesvědčit nebo se ho zbavit bez boje. Oproti tomu Shakab je věrný Yarovi z podstaty a jinak než bojem se překonat nedá.

Kdo je na scéně: možná Shakab, možná Perahiah, případně Vanka.

Co lze zjistit: Tyto místnosti jsou obývané živými služebníky Yary. V místnostech jsou zbytky jídel, pití, jsou zde připravená místa na spaní, i když ně nějak luxusní. Najdou se zde i nedávno použité prostředky na čištění zbrojí a zbraní.

Alternativy postupu: Jestliže Do Yarovy komnaty je možné se dostat i přímo ze schodiště – tento vchod je však skrytý a nepoužívají ho ani Yarovi pomocníci. Je možné, že některá z vizí Kleió, jestliže s ní postavy měly možnost hovořit a vyptávat se jí na podrobnosti, toto mohla zmínit – i když spíše krypticky a nejasně.

Jestliže postavy budou hledat, záleží na tom kolik času tomu budou ochotní věnovat – rychlé nalezení je obtížný úkol, ve kterém může pomoci například kouzlo jako Najdi magii. Jinak je třeba uspět v hodu na Všíímavost se zvýšením.

SWADE mechanika: Jestliže budou Shakab či Perahiah zde, je možné použít Sociální Konflikt nebo případně běžné setkání a boj.

SCÉNA 18 – YAROVA KOMNATA

Co se děje: Finále v Yarově komnatě. Yara je zchromlý, oslabený a částečně omámený vdechováním Černého lotosu, ale stále je to velký soupeř, když dojde na střet. potřebuje čas nebo zaváhání družiny, aby mohl uplatnit svoji moc. Pokusí se vyjednávat, nabízet bohatství, stará tajemství, záchranu Rustemovy dcery (o jejím únosu ví, i když s ním nemá nic společného, což může postavám napovědět o jeho širokých schopnostech a znalostech) nebo slibovat podíl na moci, která podle něj není mrtvá, jen spí, výměnou za pomoc.

Kdo je na scéně: Yara, postavy, úlomek Srdce slona, případně Vanka nebo doznívající ozvěny ducha Deinó.

Co lze zjistit: Úlomek nese paměť zdravého Yary, ozvěnu Yag-Koshi a obraz oné jediné noci. Postavy mohou vidět stříbrnou věž, Yaru před pádem i vlastní pokušení v pokřiveném odrazu.

Alternativy postupu: Přijmout hru, lhát Yarovi, zkusit rychlé finále silou nebo přenést hlavní boj na vztah mezi úlomkem, Yarou a Deinó.

SWADE mechanika: Možný Sociální Konflikt, jestliže vyjednávání, Dramatický Úkol rituálu a běžné setkání.

CO SE DÁ VYČÍST, ZAHLÉDNOUT NEBO ZJISTIT

VŠÍMAVOST:

- Yara by rád působil jako pán nad osudu druhých, ale to, že místnost je přeplněna léčivými, utišujícími kadidly a improvizovanými pomůckami k přežití, dává tušit, že není při plné síle.
- **(při úspěchu se zvýšením)** Některé detaily komnaty jsou mlhavé, jako překryté iluzí.

CHYTROST:

- Při pokusu o přiblížení se k Yarovi si postava hází na Chytrou, zda prohlédne iluzi, překrývající propadlo, které Yarovu část místnosti od postav odděluje.

OKULTISMUS:

- Úlomek Srdce slona není jen běžný artefakt; je také zdroj Yarovy moci, působí pokušení zvědavým a zprostředkovává zkreslené vize minulosti.
- Yara je ve snícím módu, částečně omámený lotosem.

PŘESVĚDČOVÁNÍ, ZASTRAŠOVÁNÍ, POPICHOVÁNÍ:

- Lze získat čas tím, že Yara bude reagovat. Ale Yara se nenechá snadno obehřát, snaží se vždy o rozdělení družiny a cílí na nejtěžavější duši ve skupině.

Boj s Yarou: Yara při boji využívá prostředků své komnaty a schopností, které jsou uvedené v popisu jeho postavy. Yara je smrtící nepřítel, ale má také své slabiny:

- Jestliže je rituálně vyvolán Yag-Kosha (Rituál – 5 vítězných žetonů), je přerušeno Yarovo spojení s Úlomkem Srdce slona a silou, kterou z něj čerpá – Úlomek zrudne a začne ho pálit v ruce.

- Jestliže je rituálně vyřčeno v Yarově přítomnosti jeho pravé jméno (Rituál – 1 vítězný token), je Yara až do konce svého dalšího kola Zranitelný a Rozptýlený.

Rituál vyvolání Yag-Kosha: rituál je pro postavy Dramatický Úkol, který může provádět jedna i více postav současně; je prováděn pomocí akce Sesilatelská dovednost nebo Okultismus (musí však být trénovaný). Za každý úspěch a každé zvýšení postavy dostanou jeden Cílový Žeton. Vyvolání je dosaženo po nasbírání celkově aspoň 5 Cílových Žetonů.

Rituál vyřčení Yarova jména: rituál je pro postavy Dramatický Úkol, který může provádět jedna i více postav současně; je prováděn pomocí limitované akce

PROSTŘEDÍ

Centrum moci celé věže. Tady by mělo být cítit, že Yara kdysi vládl obrovskou mocí, ale i to, že dnes se drží života spíš zuby nehty a je velmi vyčerpaný. Vstupuje se do ní buď tajnými dveřmi z centrálního schodiště, nebo jedním z vchodů z komnaty Shakaba a Perahiaha.

Není to tak překrásná komnata, jakou bývala kdysi, když ji navštívil Conan. Stále se však jedná o nádheru, se kterou se postavy jen tak někde nesetkají. Komnata je obložena ebenovým dřevem a její velká část je zaplněna kouřem z černého lotosu. Na stole u stěny je možné vidět zbytky po alchymistických pokusech. Kousek od středu, směrem dál od vchodu, pak stojí kovové lože, vystlané hedvábnými poduškami a polštáři, a na něm leží sám Yara a v ruce svírá Úlomek Srdce slona.

- **Černý lotosový dým:** Kdo vstoupí do komnaty a není na látku zvyklý, hází ještě před iniciativou Vitalitu s postihem -4 (ano, je to tvrdé).
 - Úspěch se zvýšením = žádné negativní projevy a imunita na černý lotos po dobu 1 dne;
 - Úspěch = žádné negativní projevy;
 - Neúspěch = Unavený a Rozptýlený v prvních 3 kolech;
 - Kritický neúspěch = Vyčerpaný na 1 hodinu.
- **Iluze:** Celá místnost je zahalena a pozměněna iluzemi. Hlavní z nich jsou následující:
 - Maskované propadlo: ústí o 15 metrů níž v prostoroře vedle skladiště prvního patra.
 - Neviditelní pomocníci Shakab a Perahiah
 - Mistrovské Vize: odnesou okolní zdi i střechnu věže a s postavami se točí celý svět v závratí.

Poznámky pro SH: Yara vetřelce hned nekonfrontuje. Pozoruje je přivřenýma, částečně omámenýma očima a na rtech má povznesený, bolestivý úsměv. Jeho klid a jistota nadřazenosti jsou děsivější než zuřivost. S Úlomek v ruce a se svými ochrannými kouzly se cítí v bezpečí. Jestliže je však v družině nějaký Cimmeřan, který byt' jen vzdáleně zjevem připomíná Conana spočine na něm hněvivým pohledem. To bude jeho první cíl v případě boje.



SCÉNA 19 – ÚNIK Z VĚŽE

Poznámka: k této scéně dochází jen v případě, že se Yara s postavami nedomluvil při vyjednávání a ty ho následně v boji porazily, což způsobilo zánik Věže.. Jinak tuto scénou vynech.

Co se děje: Po Yarově smrti nebo po zlomení jeho moci se začne věž hroutit. Nemusí se zřítit celá, ale rozvibruje se, v kovu praská, steny pukají, nemrtví se probírají nebo se naopak hroutí a některá místa věže na okamžik zazáří starým stříbrem. Tedy je na místě rychlý útěk z Věže.

Kdo je na scéně: Postavy, případně Vanka, zbylí nemrtví strážci, vzdálený hlas Deinó nebo pak venku Haraskos.

Co lze zjistit: Co z bohatství věže je skutečné a co mizí spolu s ní, kdo přežije a kdo si odnese jen pověst.

Alternativy postupu: Prchat dolů, zachránit spojence, sebrat kořist, nebo riskovat o pár úderů srdce víc kvůli úlomku či jinému tajemství.

SWADE mechanika: Dramatický Úkol. Každé kolo může znamenat jedno patro, jednu velkou překážku nebo jedno bolestné rozhodnutí mezi rychlostí, kořistí a pomocí druhým.

V každém kole dostanou postavy kartu iniciativy – komplikace mohou znamenat části padající věže, nebo setkání s nepřáteli, kteří komplikují útěk. Únik je pomocí hodů na Atletiku (samotný útěk), Umění Přežít (hledání cesty neznámým), Boj/Atletika/Střelba (při potřebě odstranit z cesty nepřátele), Sesilatelská Dovednost (dle popisu hráče). Jedná se o 3 kola. Každá z postav musí nasbírat aspoň 4+ Cílových Žetonů, aby se zachránila bez následků. S aspoň 3 Cílovými Žetony unikne potlučená a Vyčerpaná. Méně než 3 Cílové Žetony, podobně jako Kritický neúspěch zde vede k případnému zavalení v podzemí zbořeně věže a potřeba hledání cesty ven „jinudy“.

Poznámky pro SH: Tady už nezdržuj zbytečnými boji. To je scéna souboje s časem, zvrženým prachem, krátícím se dechem, kde je důležité každé rozhodnutí.

KONEC DOBRODRUŽSTVÍ

Na konci této části postavy unikly z bortící se věže, nebo z ní odcházejí po dohodě s Yarou, s odměnou a novým úkolem.

V případě vyřízení Yary a jeho věže by v souladu s atmosférou původního filmu *Barbar Conan* i s typickými zákonitostmi tohoto světa mohly být postavy následně – například po prohýřené a spokojené noci v Maulu – konfrontováni pro své zločiny královskou gardou, vedenou Haraskosem, se záměrem jejich předvedení před krále. Ten by pro ně měl, výměnou za přimhouření očí nad jejich zločiny ve městě, důležitý úkol ...

DALŠÍ ARENJUNSKÉ SCÉNY

V rámci dobrodružství mohou postavy podnikat mnoho různých akcí, ať již při zjišťování informací, shánění výbavy, průzkumu města, sledování podezřelých a v dalších situacích. Hodí se mít pro takové příležitosti k dispozici scény, které je možné použít a daný prostor dobrodružství některou z nich oživit. Nejsou to scény složité, nebo pro dobrodružství vysloveně důležité, mohou však pomoci Správci Hry v momentech, kdy se hráči rozhodnout zkusit něco, co hlavní scény dobrodružství neřeší.

Zde přinášíme několik takových scén. Při přípravě si můžeš doplnit další, které se ti mohou hodit v různých situacích, dle tvého oblíbeného stylu a potřeb.

NÁVRHY NA DALŠÍ ARENJUNSKÉ SCÉNY:

- Noc ve Starém Městě
- Přepadení na nočním Bazaru
- Naháněná po ulicích a střeších

SCÉNA – NOC VE STARÉM MĚSTĚ

Co se děje: Jestliže se postavy rozhodnou pátrat v ruinách Starého Města v noci, případně tam číhat přes noc na stygijce, jdoucí ke svému skladišti, nebo tam i jen prostě přenocovat, setkají se nejspíše s přízraky Zhemri ze starých časů, kterých se obávají i zamorští. Postavy by se měly před takovým rozhodnutím minimálně setkat s náznaky nebo i přímými informacemi o tom, že „do Starého Města se nechodí“ a „noc ve Starém Městě patří dávno mrtvým“. Ať už si z toho postavy nic nedělají, náznaky a informace ignorují, nebo (ač informovaní) se rozhodnou překonat vlastní strach pro splnění své části dohody, může dojít k některé z dále popsanych událostí.

Důležitá podrobnost je, že nic z „přízračného světa“ není vidět či slyšet, pokud postava skutečně nestojí přímo ve Starém Městě. Pozorování z hradeb, nebo z povzdálí nic zvláštního neukazuje a neprozrazuje. Tady jestliže jedna postava stojí za vnější hranicí Starého Města a další již vkročila „dovnitř“, jsou jejich vnímané zážitky odlišné.

Kdo je na scéně: jen přízračné postavy Zhemri; Thutothmesovi pomocníci ruinami za noci nechodí (když vysloveně nemusí).

Podrobnosti scény: Scéna by neměla být zbytečně dlouhá – postavy spaří noční přízračné scenérie, které dobře osvětlují důvody, proč arenjunští do Starého Města nechodí; nocí se ozývají z ulic i ze zbořených budov zvuky, připomínající „běžný denní život“; postavám se zjevují přízraky, které však s hmotným světem interagují jen výjimečně. Když budou postavy otálet, dlouho se ve městě zdržovat nebo usilovně pátrat, případně přímo vstupovat do přízračných budov, může dojít i ke střetu – zhmotní se jeden či několik přízraků do „fyzické podoby“, což může vyústit v boj. Pro postavy je hlavním problémem, že tu není moc co vyhrát – při boji mohou

dojít samy úhony, ale poražené přízraky se rozplývají, aniž by po nich něco hmatatelného zbylo. Fyzický svět přitom omezuje postavy od plného průniku do „přízračných částí města“ a interakce s „přízračnými postavami“ (jestliže se tyto nezhmotní, nebo postavy samy neodhmotní).

Co lze zjistit: Noční Staré Město je strašidelné místo. Jeho přízračná část se o živé nestará a ignoruje je, pokud nejsou opravdu příliš dotěrní – pak se pokusí uštvět výchovný políček. Necítí však vůči živým žádnou zlobu či nenávisť.

Co lze získat: Prakticky nic. Zkušenost s přízračným místem je cenná hlavně v tom, že mnoha postavám, ukotveným v realitě, může ukázat, že „existuje i svět za tím známým fyzickým“.

SWADE mechanika: Boj, bude-li to reakce přízračného města vyžadovat.

PROSTŘEDÍ:

- Noční Staré Město: do běžných míst ruin Starého Města se za noci občas promítají přízračné obrazy „starých budov“ a prostředí, tak jak byly za dávných dob Zhemri.
- Vnitřek některé budovy: budou-li se ji postavy snažit procházet, tak není možné (bez pokročilejší magie či artefaktů, které postavy nejspíše nemají k dispozici) do přízračných budov a jejich částí vstoupit – fyzický svět stále blokuje cestu jako za denního světla
- S ustupujícím měsícem jsou vždy přízračné síly silnější – za novoluní pak nejsilnější. Oproti tomu za úplňku se neprojevují.
- Přízračné projevy vnímají pouze postavy, které se přímo nacházejí ve Starém Městě. Zpoza jeho hranic nic vidět ani slyšet není.

Poznámky pro SH: Přízračné Staré Město je možná háčkem pro nějaké dobrodružství v budoucnu (Tajemství Zhemri), zde je pouze jako kulisa, která může dát postavám dříve nezažité pocity tajemna a strachu.

SCÉNA – PŘEPADENÍ NA NOČNÍM BAZARU

Co se děje: K této scéně může dojít v situaci, kdy se postavy rozhodly v nočních hodinách zajít na Noční Bazar a budou terčem přepadení.

Jaké mohou být motivace k návštěvě Nočního Bazaru?

- Postavy chtějí prodat něco z kořisti ze Skladiště. Byly za Azimem a ten pro ně domluvil kupce a předání na Nočním Bazaru.
- Postavy prohledaly pokoj unesené Kleió a shánějí informace o Nočních stínech. Dostaly echo o možném zdroji informací, který se s nimi setká v noci na Nočním Bazaru.
- Postavy shánějí informace o Stygijcích v Arenjunu a jejich kontakty v důsledku zprostředkovaly setkání

s někým „znalým“, kdo je ochotný se s postavami setkat na Nočním Bazaru.

Kdo je na scéně: Postavy, útočná skupina Černé pochodně, možná Khepra a Nefru.

Podrobnosti scény: Zde se jedná o scénu, která je důsledkem toho, že postavy sháněly informace a v důsledku vzbudily pozornost Nočních stínů nebo Stygijců – a ti se rozhodli, že nechají postavy „zpracovat“ (ať již důkladně vystrašit či zlikvidovat – záleží na intenzitě ohrožení, kterou od postav cítí, a na stylu vaší hry).

Zvolili však řešení, které má od nich samotných odvést pozornost – pošvaly na postavy zlodějské bratrstvo Černá pochodně; ti vyslali útočnou skupinu, které se pokusí postavy cestou na Noční Bazar přepadnou v uličkách nedaleko od bazaru.

Jestliže jsou informováni i Stygijci, je možné, že se přidají Khepra a Nefru, kteří budou situaci „sledovat“ ze střeš a možná se dle průběhu rozhodnou zasáhnout, nebo jen podají zprávu Thutothmesovi. Zapojení je možné například jako smrtící útok v případě, kdy postavy někoho z útočníků zajmou a budou ho chtít vyslyšet přímo na ulici – pak by se Khepru pokusil nadálku vězně umlčet.

Co lze zjistit: Jestliže postavy útočnou skupinu porazí a zůstane nějaký přeživší, mohou se pokusit ho vyslyšet. Takový výsledek může přinést (dle úspěšnosti) například takovéto informace:

- Útočníci byli z Černé pochodně.
- Měli za úkol postavy vystrašit / zmlátit / zabít.
- Byli najatí jako výkonná síla, i když podnět přišel „zvenku“, ne z jejich bratrstva
- Podnět přišel před velmi krátkou dobou a na přípravu bylo málo času
- O postavách nevěděli skoro nic, měli jen jejich hrubý popis a základní informace

Co lze získat: Informace, drobné vybavení od útočníků.

SWADE mechanika: Boj; může vyústit v Honičku – když budou postavy utíkat, nebo naopak pronásledovat unikající lidi z Černé pochodně nebo Khepru s Nefru, jestliže ti zaútočili a postavy si jich všimly. Nezapomeň, že boj v noční tmě má své specifické těžkosti (postihy), což může vést k tomu, že zásahy jsou obtížnější.

PROSTŘEDÍ:

- Uličky Nočního Bazaru: křivolaké úzké uličky, obklopené bloky domů s plochými střechami různé výšky, tvaru a vybavení.

Poznámky pro SH: Noční Bazar je zvyklý na různé noční scény a lidé se nevyplaší a nezačnou chodit ven jen proto, že na ulici probíhá přepadení či boj.

SCÉNA – NAHÁNĚNÁ PO ULICÍCH A STŘECHÁCH

Co se děje: Postavy mohou v různých situacích někoho sledovat, nebo naopak být sledováni, mohou pronásledovat utíkající cíl, nebo být samy pronásledováni. V těchto případech dochází k tomu, že postavy utíkají po střechách a je třeba zjistit, jestli svůj cíl dokáží sledovat, zda ho dohoní nebo zda samy pod pronásledovatelem uniknou.

Kdy k tomu může dojít?

- Postavy mají podezření a chtějí nenápadně sledovat svůj kontakt (Azima, Rustema, někoho z konexí atp.)
- Došlo k přepadení na Nočním Bazaru a postavy se rozhodly před útočníky utéct.
- Po přepadení na Nočním Bazaru postavy honí poslední přeživší útočníky.
- Postavy vyslyšely zajaté útočníky, Khepra a Nefru zasáhly a postavy je upozorují a chtějí pronásledovat.

Kdo je na scéně: Postavy, někdo z kontaktů, nebo útočníci z Černé pochodně, nebo Khepra a Nefru.

Podrobnosti scény: Jestliže honička probíhá dole na ulicích, vstupují do ní zákruty uliček, látkové stánky, dřevěné krámky. Postavy i cíle mohou při běhu uklouznout, zakopnout, srazit se s kolemstojícími nebo s budovami kolem.

Probíhá-li honička na střechách, dochází často k přelézání, seskakování mezi střechami různé úrovně, přeskakování uliček, když se přes ně Honička přesune z jedné strany na druhou.

SWADE mechanika: Honička (pěšmo) – rozložení karet honičky, postup v rámci jednotlivých kol, vyhodnocování postupu a jednotlivých akcí v průběhu Honičky. Započtení jednotlivých schopností, Břitů a případné vybavy. I při Honičce je třeba započítat případné postihy za špatné osvětlení – jestliže se odehrává v noci, což ji může pro všechny účastníky dost komplikovat.

PROSTŘEDÍ:

- Uličky a střechy Arenjunu: úzké uličky, ploché střechy domů různé výšky, tvaru a vybavení.

Poznámky pro SH: Honička po střechách nebo uličkami Arenjunu může být atmosférická. Doporučujeme ji však příliš neprodlužovat – možných akcí není příliš široké spektrum a je pravděpodobně, že během několika kol se rozhodne, za díl uteče a zmizí, nebo je dostižen.

VI. Časová osa a hodiny

Některé události v dobrodružství Věž mrtvého slona se dějí i mimo přímý rámec přítomnosti postav. Časová osa a hodiny jsou nástroj, dávající Správci Hry představu o tom, kdy a za jakých okolností mohou nastat pro jednotlivé aktéry posuny v jejich plánech, situacích a jednání.

JAK TIKAJÍCÍ HODINY POUŽÍVAT

K této otázce jsou možné dva přístupy:

- Hodiny slouží jen pro Správce Hry, aby mu usnadňovaly rozhodování o tom, kdy může nastat která situace v závislosti na jednání a úspěších postav.
- Hodiny jsou společným nástrojem, které jsou tu jak pro Správce Hry, tak také pro hráče, aby jim dávaly zpětnou vazbu na jejich volby, úspěchy i nezdary při odehrávání dobrodružství.

Cílem není hráče deprimovat, ani je dostat pod silný tlak tím, že uvidí, jak se hodiny blíží svému naplnění – je dobré si toto s hráči vyjasnit před hrou, a pak i jim budou hodiny pomáhat v rozhodování jako další zdroj informací.

Důležitá myšlenka je: netrestej hráče „mimo obraz“. Každý větší posun by měl mít ve fikci nějaký viditelný důsledek, o kterém se hráči dozvědí, nebo který se pro jejich postavy projeví.

KDY POSUNOUT HODINY

Posuň hodiny některého aktéra o 1 pokaždé, když nastane některá ze situací:

- Postavy tráví významnou část dne bez úmyslu postupu k cíli – naplní den zábavou, dlouhým odpočinkem či jinou činností, která nesouvisí ani vzdáleně s tématem a scénami dobrodružství.
- Ve městě (nebo posléze ve Věži) spustí poplach, způsobí velký rozruch, významně přitáhnou pozornost okolí.
- Zanechají po sobě důležitou stopu, kterou mohou jiní aktéři najít, či zdroj, o který s nimi soupeří i další.
- Když v rámci vývoje děje dává smysl, aby protivníci v mezidobí také nějak jednali.

Jedno posunutí hodin neznamená vždy přesně stejný čas. Někdy jde o několik hodin, jindy o půl dne nebo noc. Důležitější než přesný kalendář je rytmus příběhu.

KDY HODINY NEPOSOUVAT

Hodiny typicky neposouvej když:

- Postavy se bez větších odkladů a zdržení přesouvají v rámci děje mezi scénami.
- Postavy krátce odpočívají po dokončení scény nebo i déle po celodenní aktivitě.
- By posun jen trestal aktivní hru bez dramatického přínosu.

DOPADY TIKÁNÍ HODIN

Posun hodin by se měl projevit:

- Novými stopami, ale také zmizením nebo zhoršením dostupnosti předchozích stop.
- Komplikací situace – na místě bude více stráží; dveře, které byly dříve otevřené, budou nyní zavřené; ty, co byly zavřené, budou nyní zamčené či jinak zajištěné; získání některé informace bude stát více peněz či dalších zdrojů;
- Změnou rozestavení sil – objeví se nový protivník, nebo některý ze stávajících změní svou pozici;
- Ztrátou příležitosti – informaci, která byla ke koupi, již nikdo neprodává; vzácný zdroj si mezi tím odnesl někdo jiný (a možná po sobě zanechal stopy);
- Někdo udělá první krok místo postav – někdo může vykonat zamýšlenou akci místo postav; postavy nemusí být první, kdo se rozhodne proniknout do Věže;

Každý z aktérů má kromě obecných zdrojů spouštění hodin i některé pro sebe specifické, které jsou uvedeny v jeho popisu.

Některé spouštěče nemusí tiknout hodiny automaticky, ale jen určitou pravděpodobností – opakování dané činnosti pak zvyšuje šanci, že k tiknutí skutečně dojde.

Zde uvedené hodiny mají možné jak obecné, výše uvedené spouštěče, tak i specifické, platné pro jednotlivé aktéry. Řiď se přitom i svým vlastním úsudkem a logikou daných situací, kdy je vhodné ten který spouštěč přetavit v tiknutí hodin. Některé hodiny může například posunout dlouhé vyčkávání postav (Thutothmesův plán, Vančina netrpělivost), na další hodiny však taková liknavost nebude mít nejspíš žádný vliv (Haraskos, Noční stíny).

Kdybys měl pocit, že tě tikání hodin víc zatěžuje, než ti hry usnadňuje, vždycky ho můžeš přestat používat a důsledcích akcí postav se rozhodovat dle vlastní úvahy. Hodiny mají hlavně upozorňovat na to, že nějaké dopady je dobré vzít v úvahu.

YARA A JEHO LIDÉ

Yara v tomto příběhu typicky není hybatelem dění, vystupuje spíše pasivně. Je zchromlý, slabý a většinu času stále tráví ponořen do Deinóiných vizí a dýmu lotosového prášku. Věž ale ani tak úplně nespí. Styk se světe, venku zprostředkovávají Yarovi jeho dva služebníci – Shakab a Perahiah. Sledují okolí, sbírají zprávy, někdy jsou i dlouhé měsíce mimo Arenjun na výpravě za důležitým úkolem. Když Yara na základě zpráv od nich či z vizí usoudí, že se někdo o Věž zajímá až příliš, může vydat pokyn ho sledovat, zastrážit nebo i zlikvidovat.

CO MŮŽE SPUSTIT JEHO HODINY

- Opakované a intenzivnější vyptávání se na Věž v Maulu nebo Hadí Jámě;
- Výrazné zmínky o Conanovi, zejména ve spojitosti s jeho dobrodružstvím ve Věži;
- Nápadný, o to více opakovaný pohyb kolem vnější zdi a případně nad zahradami věže;
- Poplach při průniku do Věže.

YAROVY HODINY – 4 TIKY

1. tik – Yara zpozorní; Perahiah nebo Shakab začnou o postavách zjišťovat víc. Postavy mohou získat pocit, že je někdo ve městě sleduje, mohou se dozvědět, že se na ně někdo se vyptával.

2. tik – Zastrášení nebo tiché varování; Postavy mohou zahlédnout některého z Yarových lidí, který se nebude obávat konfrontace s nimi, ale nebude ji ani vyhledávat. Někdo, s kým o Yarovi nebo věži mluvili, skončí zbitý, zmizelý či mrtvý. Cílem není ještě otevřený útok, ale dát najevo, že Věž úplně nespí.

3. tik – Aktivní obrana; Yara nařídí svým lidem vetřelce odstranit, odvést nebo jim nastražit léčku. Perahiah se Shakabem mohou nachystat přepad, i když se ho třeba nebudou účastnit osobně; Věž bude více připravená – lvi v zahradách Istivější; stráž v přízemí pohyblivější.

4. tik – Věž je vzhůru; Pokud postavy vstoupí do Věže až teď, mají proti sobě mnohem bdělejší obranu: pohyb v nitru Věže je méně bezpečný, živí ochránci jsou připraveni a Yara už o vetřelcích ví, nebo je aspoň očekává.

THUTOTHMES A STYGIJCI

Thutothmes je nejaktivnější „soupeř“ a chystá se ovládnout Věž mrtvého slona sám pro sebe. Shání proto informace a připravuje vlastní plán. Má vlastní zdroje, má pomocníky a je ochoten obětovat Kleió, pokud mu to otevře cestu dál. Činy postav mohou jeho plány pozměnit i urychlit.

CO MŮŽE SPUSTIT STYGIJSKÉ HODINY

- Vyptávání se na stygijce;
- Odhalené pátrání ve Starém Městě;
- Vykradení stygijského skladiště ve Starém Městě;
- Snaha prodat ukradené zásoby v Arenjunu;
- Pokus o osvobození Kleió a dále pak i její samotné osvobození, jestliže se o nich nedozví současně;
- Přímý střet se stygijci;
- Odhalení stygijských plánů s Věží;
- Když se postavy nebudou pokoušet osvobodit Kleió, může to způsobit dotikání hodin až ke spuštění pokusu o ovládnutí Věže.

THUTOTHMESOVY HODINY – 6 TIKY

1. tik – Plán začíná; Kleió je unesena. Stygijci shromažďují vybavení, jedy a informace. Thutothmes

ještě není připraven jednat otevřeně, ale jeho plán se dává do pohybu.

2. tik – Bdělost; Thutothmes či jeho lidé zaznamenají existenci postav jako možných problémistů. Jestliže to situace vyžaduje a postavy ještě nebyly vyhodnoceny jako významný protivník, mohou se s nimi sami střetnout (například v ruinách Starého Města).

3. tik – Posilování a přesun sil; Do skladiště nebo do Barascasovy vily přicházejí další lidé, Khepra a Nefru se více zapojují, hlídky jsou bdělejší. Pokud postavy váhají, může dojít k zajištění Vanky při jejím pokusu o vyloupení skladiště, nebo bude obtížnější dostat se ke Kleió či k dalším zdrojům.

4. tik – Útok na postavy; Thutothmes pošle na postavy Noční stíny s cílem se jich zbavit. Tento útok má být dostatečně silný, aby postavy buď zlikvidoval, nebo je definitivně odradil od zájmu o stygijské záležitosti.

5. tik – Převzetí Kleió od Barascase; Thutothmes se chystá Kleió převzít osobně nebo přes své nejbližší. Po tomto kroku je záchrana složitější a její vysvobození už není jen „akce proti únosům“, ale přímé narušení jeho hlavního plánu.

6. tik – Spuštění průniku do Věže; Thutothmes zahájí vlastní akci proti Věži. To nemusí znamenat, že do ní skutečně pronikne hluboko, ale jistě způsobí rozruch: mrtvé stygijce, poplach, vyčerpané pasti, probuzené obránce, nebo naopak odvedení části pozornosti. Jak přesně dopadne jeho pokus rozhodneš ty – v popisu Části 4 jsou některé naše nástiny a možnosti vyhodnocení.

HARASKOS A MĚSTSKÉ PRÁVO

Kapitán Haraskos sleduje situace ve Městě Zlodějů, snaží se mít přehled o důležitých aktérech a hrozbách, i když ví, že jeho možnosti jsou velmi omezené a zločinci budou před ním mít vždy náskok. Představuje tlak světa zákona a pořádku. Sám se do Věže nejspíš neodváží (snad jedině, kdyby tam byla Kleió).

Jeho hodiny jsou užitečné k tomu, aby dobrodružství nepůsobilo, že se odehrává ve vakuu.

CO MŮŽE SPUSTIT JEHO HODINY

- Intenzivní a opakované vyptávání se na Věž;
- Otevřené násilí v Maulu, na bazarech nebo jinde ve městě;
- Zpozorování postav ve Starém Městě či jiné podezřelé chování a jednání;
- Neúspěšné získávání informací;
- Únos Kleió;
- Vyšetřování únosu Kleió;
- Významný rozruch kolem Věže či pokus o průnik;

HARASKOSOVY HODINY – 4 TIKY

1. tik – Zájem; Haraskos si všimne, že se něco děje. Slyší jména, sleduje cizince, klade otázky;

2. tik – Kontakt; Dá o sobě postavám vědět. Může je vyslechnout, varovat, zdržet nebo jim nabídnout neoficiální dohodu.

3. tik – Dohled; Hlídky si všímají více. Některá místa jsou méně průchozí, svědkové opatrnější, Haraskos může chtít protislužbu nebo výměnu informací.

4. tik – Zásah; Pokud se situace vyhrotí, Haraskos se pokusí něco „uzavřít“. Ne nutně správně. Může zdržet nesprávné lidi, přikázat zátah, zkazít jemnou operaci nebo naopak v pravou chvíli odklonit strážce a dělat, že nic neviděl.

NOČNÍ STÍNY

Zlodějské bratrstvo Nočních stínů je do dění kolem Věže mrtvého slona zapleteno skrze únos Rustemovy dcery Kleió, a případně mohou reagovat na pokusy postav únos vyšetřovat a Kleió osvobodit. Dále mohou být Thutothmesem použiti na odklizení nepohodlných svědků, zastrašení vetřelců a podobné práce.

Jejich hodiny nemusí být tak rozsáhlé jako u Thutothmese, ale jsou výborné pro lokální tlak a přepady.

CO MŮŽE SPUSTIT JEJICH HODINY

- Vypytávání se na jejich zlodějské bratrstvo;
- Neutajené vyšetřování únosu Kleió;
- Dotazy na Barascase a únosy žen;
- Pátrání po Barascasově vile, když její polohu postavy zjišťují vypytáváním se nebo Vytěžením Konexí;
- Thutothmesovo zadání směrem k postavám;

HODINY NOČNÍCH STÍNŮ – 4 TIKY

1. tik – Opatrnost; Zjistí, že se někdo vypytává. Mohou používat Všímavost při pokusech o Nenápadné akce postav (a tím jim dávat aktivní opozici).

2. tik – Krytí stop; Přesun lidí, změny skrýší, odstraňování stop a svědků.

3. tik – Přepad nebo zastrašení; Pokusí se postavy přepadnout, varovat nebo odradit, nejlépe nečestně a mimo dohled autorit. A nejspíše pomocí jiného bratrstva.

4. tik – Úklid; Pokud se situace vyvíjí špatně, stáhnou se, klidně prodají spojence, aby si zachránili vlastní kůži. Do konce dobrodružství se pak nezapojí.

VANKA

Vanka má vlastní agendu a kdyby postavy do města nedorazily, stejně by její snahy směřovaly k pokusu o vyloupení Věže. Setkání s postavami pak může Vance nabídnout alternativu v podobě spolupráce – zde bude záležet na chování a jednání postav vůči ní, zda bude mít pocit, že ji přijímají, oceňují, potřebují.

Vanka má specifické hodiny – slouží jak pro sblížení a otevření se postavám, tak pro nastínění její nedůvěry a odcizení, až po opuštění družiny a vydání se po vlastní

cestě. Aniž bys na sebe nakládal příliš mnoho agendy, můžeš vývoj snadno sledovat.

CO MŮŽE SPUSTIT JEJÍ HODINY POZITIVNÍM SMĚREM

- Postavy jí pomohou ve stygijském skladišti;
- Postavy jí nabídnou, aby pokračovala s nimi a vyjeví jí, že mají zájem o Věž mrtvého slona;
- Postavy berou vážně její případné návrhy a připomínky k plánům, oceňují její přínos;
- Postavy se k ní chovají s respektem a uznáním;
- Postavy se pokusí zachránit Kleió;

CO MŮŽE SPUSTIT JEJÍ HODINY NEGATIVNÍ REAKCE

- Postavy nedoceňují její přínos pro družinu
- Postavy (nebo aspoň významná část z nich) viditelně nesohlasí s jejím zapojením do družiny;
- Postavy neberou vážně její případné návrhy a připomínky k plánům;
- Postavy dávají najevo, že od ní potřebují jen její poznámky a znalosti;
- Postavy se chovají z jejího pohledu nemorálně v rámci některých situací a scén;
- Postavy nechťejí zachraňovat Kleió;

VANČINY HODINY – ŠKÁLA SE 7 TIKY

Vančiny hodiny nejsou na rozdíl od ostatních na začátku hry prázdné, ale startují na hodnotě 4. tiku – Indiferentní.

1. tik – Loajální spojenec; Vanka dá družině k dispozici vše co o Věži ví. Seznámí postavy s plnou historií, tak jak ji zná a se všemi poznámkami otce a výsledky vlastního výzkumu.

2. tik – Angažovaný člen družiny; Aktivně dává návrhy v rámci plánování, vyjeví některé informace z otcových poznámek. Nemá problém pro členy družiny riskovat.

3. tik – Uvolněná očekávání; Neskryvání svého původu a prozrazení existence otcových poznámek. Do boje se po boku družiny opatrně zapojí.

4. tik – Indiferentní; S postavami se čerstvě poznala nebo je jejich vztah jak na houpačce a znovu dospěl do tohoto stavu.

5. tik – Uzavřená; Spíše uzavřená a nepřesvědčená o síle a prospěchu spolupráce. Drží se zpět, aktivně se nezapojuje, ale snaží se být nápomocná, když je o pomoc požádána. V tomto stavu by se sama od sebe k postavám nepřidala, ale jestliže s nimi již je, tak zůstává.

6. tik – Uraženost a hněv; Uzavření se do sebe, mlčenlivost a případná odmítavá reakce až pasivní agresivita. Začíná pochybovat o smysluplnosti společné cesty. Tady se více projeví její nedospělá a zraněná duše, když se bude s postavami otevřeně hádat, rozporovat jejich názory.

7. tik – Vlastní cesta; Ať již viditelně nebo nepozorovaně družinu opustí a dál pokračuje svou vlastní cestou. Další den se pak pokusí proniknout do Věže – kde nejspíše selže, otázkou je kde; možná bude zajata a držena v podzemní cele.

VII. Aplikace SWADE – Kde v modulu použít mechaniky

Pravidla Savage Worlds dávají SH k dispozici řadu mechanik, které lze s úspěchem používat pro práci s tempem a gradací hry.

- Vytěžení Konexí je z těchto mechanik nejpřímochařejší – postavy se snaží po dobrém či po zlém získat informace či pomoc od ostatních obyvatel a používají k tomu své sociální dovednosti, případně peníze nebo tvrdé pěsti.
- Sociální Konflikt pomáhá odehrání sociálních střetů, kdy se postavy snaží ve významném bodě dobrodružství někoho přesvědčit o své pravdě, nebo přicházejí s žádostí o pomoc či naopak čelí u autorit zlému obvinění. Mechanika dává hráčům prostor pro použití argumentů a dříve získaných informací ve prospěch postav (*aneb: jak se může hodit informace či drb, získaná dříve pomocí Vytěžení Konexí, ve složitě při s místní autoritou*).
- Rychlé Setkání se typicky hodí v situaci, kdy chcete odehrát komplexnější situaci podle nápadů hráčů, popisů postupů a několika hodů. Hráči dají dohromady svůj plán, roli a příspěvní každé z postav a velmi rychle je možné určit průběh a zda se cíl postav zdařil. Současně umožňuje Správci Hry pracovat s vývojem děje podle průběžných výsledků, které mohou od postav vyžadovat potřebu změnit původní plán, rychlou reakci a přizpůsobení se novým podmínkám. Z nenápadné akce se tak někdy může v případě smůly či opomenutí stát útěk o život, a opatrný plán průzkumu a zjišťování informací může při realizaci přinést nečekanou eskalaci.
- Dramatický Úkol je vhodné použít do vypjatých scén, kde jsou sázky vysoké a současně cíle a možné výsledky dobře strukturované a popsatelné. Typicky v něm jde i o časový faktor, jako například v situaci, kdy chcete vyhodnocovat, zda se postavám podaří zastavit mocný rituál, zachránit obyvatele hořícího domu nebo naladit se ve spěchu na mocný artefakt dávné civilizace, aby ho bylo možné použít.
- Honička nastává v situaci, kdy se jedna strana rozhodne, že už nechce v boji či vyjednávání pokračovat a pokusí se zachránit útekem. Typické ve městě budou honičky pěšmo.

Možné, ale jistě ne vyčerpávající, příklady použití v rámci tohoto dobrodružství jsou uvedeny dále. Není nutné používat všechny, naopak, může být zajímavé si vytipovat pro svou hru jen ty, které se pro styl a tempo družiny zdají nejzajímavější. To umožní různým skupinám zážitky průchodu, odpovídající jejich potřebám.

VYTĚŽENÍ KONEXÍ V ARENJUNU A MAULU

Jako nejběžnější se pro toto dobrodružství zdá případná snaha postav získat nějaké informace o chodu Arenjunu, případně specificky Mlatu, o významných figurách, potenciálních nebezpečích a zdrojích, které by tu mohly postavy potkat či získat. Neboj se hráčům poskytnout při jejich snaze a troše štěstí zajímavé informace, stejně jako drby a pověsti, které mohou o Yarovi, jeho věži, stygijcích a dalších osobách a místech získat.

Toto budou pravděpodobně nejčastější snahy postav o získání vhodných informací a úspěch by měl vést k odhalení, které jim v jejich plánování a dalším postupu výrazně pomohou, ať již aby se vyhnuly některých nebezpečím, nebo si vůbec zvolily cestu, kterou se chtějí dát.

Samostatnou kapitolou by pak mohlo být shánění vybavy, jako vhodného lana s kotvičkou, různých extraktů z lotosů pro využití v rámci průniku do Věže či „kontaktů na někoho, kdo by mohl vědět o někom, kdo má dobré informace.“

V jednotlivých scénách, u jednotlivých míst a postav jsou vedené možné dodatečné informace, které je možné s pomocí Vytěžení Konexí získat.

Jedním z cenných výsledků může být spojení s Rustemem, jakožto poskytovatelem informací o místech a lidech (zná někoho, kdo by mohl mít informaci o ...; nejspíš ví, kde by se dalo sehnat ...). Případně s Vankou, jestliže ji do své hry zapojíš.

SOCIÁLNÍ KONFLIKT V HADÍ JÁMĚ

Had'a a celé prostředí Hadí Jámy je k cizincům indiferentní – počkají si, jak se hosté předvedou, a jestli z nich kouká aspoň nějaká zábava, když už třeba ně peníze. Můžeš určit, zda bude Had'a, její lidé, a případně i celé prostředí Hadí Jámy pro postavy spíše přátelským spojencem, nevraživým soupeřem nebo nezaujatým neutrálním pozorovatelem. I zde by měl být odměňován respekt, hrdost a rovná záda, to je to, čeho si místní cení.

SOCIÁLNÍ KONFLIKT S VANKOU

Vanka je rozhodnuta do Věže jít, má to jako své dlouhodobé poslání. Také je rozhodnuta nespolutracovat s Rustemem a jeho lidmi. Tady se hraje o to, zda bude spojenec pro akci, soupeř ve stylu „kdo bude první“, nebo dočasný partner, který se však může trhnout, když k tomu bude vhodná příležitost. Odměňuj hráče, kteří s ní jednají jako se skutečným člověkem, ne jen jako s konkurencí. A čím vyšší úspěch, tím větší šance, že Vanka bude držet partu po celou dobu.

Při tomto vyjednávání záleží hodně na zvolených argumentech – Vanka je opravdu rozhodnutá a je poměrně nedůvěřivá k cizím postavám a zejména k Cimmeřanům. Přesto je možné ji přesvědčit, jestliže o to postavy opravdu stojí.

SOCIÁLNÍ KONFLIKT U YARY

Vyjednávání s oslabeným Yarou je silnější než okamžitý přechod do bojové scény. Zde se může hrát o to, zda bude Yara ochoten s postavami vyjednávat, zda se například nechá přesvědčit, aby uvažoval o jejich angažování do svých plánů.

RYCHLÉ SETKÁNÍ V MAULU

Nejlépe funguje pro drobné obchůzky, hledání, seznamování se s maulskou realitou, shánění výbavy a případně rychlá menší akce a stažení se. Například střet s kapsáři či několika pobudy, kteří na cizince zkouší pár triků. Pomáhá udržet svižný začátek a vyhnout se zdoluhavému řešení každého kapsáře a jeho dopadení a vyhýbat se případným zásekům, kdy hráči nevědí, jak a kam se vydat pro ty které informace, součástí výbavy a další potřebné ingredience.

Může vést dle výsledku k různým situacím, jak ve střetu s městskou mocí, tak se zlodějskými bratrstvy, případně upoutat pozornost Yarových nohsledů. Také není vyloučené zapojení Honičky, když budou postavy někoho v důsledku akcí pronásledovat, nebo před někým utíkat.

RYCHLÉ SETKÁNÍ VE STARÉM MĚSTĚ

Hledání vstupu do stygijského skladiště, jestliže postavy nemají dostatek informací z vytěžených konexí či jiných zdrojů, může být vhodné odehrát právě jako Rychlé setkání: Vnímavost, Nenápadnost, Sesilatelská dovednost či Umění přežít se tu mohou dobře uplatnit.

RYCHLÉ SETKÁNÍ V KATAKOMBÁCH

Procházení podzemních katakomb od vstupu do podzemí až po dosažení stygijského skladiště, může být odehráno také jako Rychlé Setkání, zde nejlépe několika fázově, kde se výsledek jedné fáze bude projevovat do potřebných postupů a obtížnosti fáze další. Dobře se zde uplatní třeba Vnímavost pro odhalení pastí, Umění přežít pro nalezení cesty labyrintem, Boj/Atletika/Střelba pro vypořádání se různou podzemní havětí, Okultismus pro čtení značek, kterými si stygijsci značí cestu.

RYCHLÉ SETKÁNÍ PŘI OSVOBOZOVÁNÍ KLEIÓ

Osvobození Kleió je možné odehrát jako Rychlé Setkání. Zde je opět několik navazujících fází – zjišťování informací, přiblížení se k vile, vlastní osvobození – což směřuje k několika stupňovému Rychlému setkání. Podrobnosti jsou uvedené v příslušné kapitole.

RYCHLÉ SETKÁNÍ V ZAHRADÁCH VĚŽE

Průnik přes zeď, postup přes vnější zahrady, překonání vnitřní zdi a postup mezi nemrtvými lvy je také možné odehrát jako Rychlé Setkání: pozorování, skrývání se, tiché přesuny, využití prostoru a časového tlaku. Opět je možné použít nejlépe několika fázový Rychlé Setkání.

DRAMATICKÝ ÚKOL V KOMNATĚ VIZÍ

Tohle je hlavní mystický bod modulu. Podporuje spolupráci celé družiny a dává scéně pocit řešení živého problému, ne jen kliknutí na správu páku.

DRAMATICKÝ ÚKOL RITUÁLU VYVOLÁNÍ KOSHI

Dojde-li ke střetu s Yarou a postavy od Deinó znají jeho slabiny, je možné Rituál vyvolání Yag-Koshi hrát jako Dramatický Úkol – postava či postavy se zde snaží o vyvolání v situaci, kdy na ně může Yara již svými kouzly a schopnostmi útočit, a jde o to, jak rychle se postavám podaří rituál dokončit a Yaru oslabit.

DRAMATICKÝ ÚKOL PŘI ÚTĚKU Z VĚŽE

Udrží závěr napínavý a plný voleb v případě, že postavy přemohly Yaru, věž se hroučí a ony musí rychle utíkat i přes zaplněné přízemí. Je lepší než série malých bojů po epickém finále.

Zde se hraje o úspěšné završení dobrodružství. Zohledni, zda se postavy jen snaží dostat pryč z věže, nebo zda chtějí například pobrat nějaké cennosti, pobrat něco z Yarovy knihovny, či získat nějaká tajemství, která v komnatě či věži jsou.

HONIČKA PO STŘECHÁCH

Někdy se může sledování cíle městem, nebo boj v ulicích Arenjunu změnit na Honičku, když se jedna strana rozhodne, že je čas pokusit se spasit život útekem. V takových případech Honička pomůže rozhodnout, zda se únik podařil, nebo byl(i) prchající zastaven(i). Honička v tmavé noci má své obtíže v postizích na hody.

HONIČKA U BARASCASOVY VILY

Jestliže se situace u vstupu do soutěsky vyvine tak, že některá ze strážů utíká pro pomoc a postavy ji chtějí zastavit, je vhodné použít pravidla Honičky pro určení, zda to postavy stihly dříve, než stráž doběhla k vile a varovala ostatní.

VIII. Nepřátelé, Monstra a šelmy

Běžné nepřátele a monstra najdeš zde. Níže uvedené profily pokrývají všechny hlavní běžnější protivníky, s nimiž se může družina v modulu potkat.

MAULSKÝ RVÁČ NEBO KAPSÁŘ

Role: Statista. Použij pro první potíže v Maulu, nohsledy a pouliční bandity.
Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k4, Duch k6, Síla k6, Vitalita k6.
Dovednosti: Atletika k6, Boj k6, Zastrasování k6, Všímavost k4, Nenápadnost k6, Zlodějství k6.
Odvozené hodnoty: Pohyblivost 6; Obrana 5; Tuhost 5.
Soužení: Chamtivost, Protivnost.
Výzbroj: Nůž (Síla+k4) nebo obušek (Síla+k4), občas krátký luk nebo prak.
Zvláštní schopnosti:

- Přesila: Za každého spojence v kontaktu s cílem, získává +1 k Zastrasování proti obětem.

TROGLODYT

Role: Statista. Obyvatel katakomb pod Starým Městem.
Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k6, Duch k6, Síla k6, Vitalita k6.
Dovednosti: Atletika k6, Boj k6, Všímavost k6, Nenápadnost k6.
Odvozené hodnoty: Pohyblivost 6; Obrana 5; Tuhost 7 (2).
Soužení: Hloupý.
Břity: Bojové Reflexy, Tlupa
Výzbroj: Oštěp (Síla+k6, Dosah 3/6/12) nebo velký kyj (Síla+k8), dýka, kožená zbroj (+2).
Zvláštní schopnosti:

- Kousnutí/pařáty: Síla+k4.
- Vidění ve tmě: Ignoruje postihy za Osvětlení za Šera a Tmy až do vzdálenosti 10".
- Tuhý: Druhé Roztřesení mu nezpůsobuje Zranění.
- Zápach: Kdokoli se k němu poprvé přiblíží, musí uspět v hodů na Vitalitu, jinak je Rozptýlený z návalu nevolnosti.



PŘÍZRAK ZHEMRI

Role: Statista. Přízrak z dávných časů národa Zhemri.
Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k6, Duch k6 (+2), Síla k8, Vitalita k10.
Dovednosti: Atletika k8, Boj k8, Zastrasování k8, Všímavost k8, Přesvědčování k6, Nenápadnost k6.
Odvozené hodnoty: Pohyblivost -; Obrana 6; Tuhost 9 (Ignoruje 1 Zranění).
Břity: -
Zvláštní schopnosti:

- Pařáty: Síla+k4
- Vidění ve tmě: Přízrak ignoruje postihy za Osvětlení za Šera a Tmy až do vzdálenosti 10".
- Nehmotný: Přízrak se může zneviditelnit a odhmotnit kdykoli chce a je pak zranitelný jen magickými útoky.
- Let: Pohyblivost 10.
- Nakažení: Kdokoli zabít tímto nemrtvým povstane sám jako přízrak v následujícím kole.
- Slabost (Denní světlo): Jestliže se přízrak dostane na místo přímo ozářené slunečním svitem, nemůže útočit a ke Zranitelný.

ZOMBIE STRÁŽCE VĚŽE

Role: Statista. Bývalý strážce Věže: letargický, dokud ho něco neprobere.
Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k4, Duch k6 (+2 na zotavení z roztřesení), Síla k8, Vitalita k6.
Dovednosti: Atletika k6, Boj k8, Zastrasování k6, Všímavost k4.
Odvozené hodnoty: Pohyblivost 6; Obrana 6; Tuhost 9 (2).
Břity: Nemrtvý.
Soužení: Povinnost.
Výzbroj: Kopí (Síla+k6, Dosah 1) nebo krátký meč (Síla+k6), shnilá zbroj (+2), někdy štít.
Zvláštní schopnosti:

- Dřímající hrozba: Dokud není vyrušen, nevypadá jako aktivní protivník.
- Posádková kázeň: Vedle další strážce má +1 k Duchu proti strachu a Testům.
- Přesila: až 5 jich koordinovaně útočí na jeden cíl, pak mají všichni bonus +4 k útoku (Přesila).

STYGIJSKÝ HADÍ STRÁŽCE

Role: Divoká karta. Velký had škrtič používaný jako skrytá hlídka nebo děsivá překážka.
Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k4 (A), Duch k8, Síla k6, Vitalita k10.
Dovednosti: Atletika k6, Boj k8, Všímavost k10, Nenápadnost k8.
Odvozené hodnoty: Pohyblivost 4; Obrana 5; Tuhost 9 (velmi tuhá kůže a pevné svaly); Velikost 3
Zvláštní schopnosti:

- Až 3 (různé) akce v jednom kole bez postihu za multiakci.
- Kousnutí: Síla+k10;
- Úder ocasem: Síla+k10 nebo mrštění sudu, bedny či jiné části výbavy skladiště (2k8 útok na dálku).
- Pokus o Obtočení – bonus +4 na Zapas; Vydrží 3 Zranění.
- Složené monstrem: v jednom kole může samostatně konat hlava (kousnutí), smyčky těla (obtočení) a ocas

ČLEN BRATRSTVA – NOČNÍ STÍN / ČERNÁ POCHODĚŇ

Role: Statista. Použij pro setkání v Barascasově vile nebo ve městě.
Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k6, Duch k8, Síla k8, Vitalita k8.
Dovednosti: Atletika k8, Boj k8, Zastrasování k6, Všímavost k6, Nenápadnost k6, Zlodějství k6.
Odvozené hodnoty: Pohyblivost 6; Obrana 6; Tuhost 8(2).
Soužení: Loajálnost, Přísaha, Povinnosti.
Břit: Zabiják
Výzbroj: Nůž (Síla+k4), krátký meč (Síla+k6), kuše (2k6).
Zvláštní schopnosti: Neviditelnost (ninja schopnost), Útok ze zálohy (1k6).

BARASCASŮV ĀLOVĚK

Role: Statista. Strážce vily nebo osobní stráž Barascase.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k6, Duch k6, Síla k6, Vitalita k8.

Dovednosti: Atletika k6, Boj k6, Všímavost k6, Nenápadnost k6.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 6; Obrana 5; Tuhost 8(2).

Soužení: Loajalita.

Výzbroj: Meč (Síla+k8) nebo kopí (Síla+k6, Dosah 1, obrana +1).

JEDO VATÝ HAD

Role: Statista. Velký jedovatý had obývající vnější zahrady věže.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k4 (A), Duch k6, Síla k4, Vitalita k6.

Dovednosti: Atletika k8, Boj k8, Všímavost k12, Nenápadnost k8.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 4; Obrana 6 (+4); Tuhost 5; Velikost -3

Zvláštní schopnosti:

- Kousnutí (útok +4 proti velikosti 1): Síla+k4 a jed.
 - Jed: Vitalita -2; úspěch = Rozptýlený do konce dalšího kola; neúspěch = (navíc) Roztřesený a Unavený (jed); kritický neúspěch = Vyčerpaný.
- Malý cíl: Útoky proti hadovi mají postih -4.
- Tichý lovec: +2 k Nenápadnosti v trávě, keřích a větvích stromů.

ZOMBIE STRÁŽCE VĚŽE

Role: Statista. Bývalý strážce Věže; letargický, dokud ho něco neprobere.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k4, Duch k6 (+2 na zotavení z roztřesení), Síla k8, Vitalita k6.

Dovednosti: Atletika k6, Boj k8, Zastrasování k6, Všímavost k4.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 6; Obrana 6; Tuhost 9 (2).

Břity: Nemrtvý.

Soužení: Povinnost.

Výzbroj: Kopí (Síla+k6, Dosah 1) nebo krátký meč (Síla+k6), shnilá zbroj (+2), někdy štít.

Zvláštní schopnosti:

- Dřímající hrozba: Dokud není vyrušen, nevypadá jako aktivní protivník.
- Posádková kázeň: Vedle další strážce má +1 k Duchu proti strachu a Testům.
- Přesíla: až 5 jich koordinovaně útočí na jeden cíl, pak mají všichni bonus +4 k útoku (Přesíla).

ZOMBIE LEV

Role: Statista. Hlavní obrana zahrad. Tichý, silný a děsivý právě tím, že nepůsobí jako běžně oživlá mrtvola.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k4 (A), Duch k10 (+2 na zotavení z Roztřesení), Síla k12, Vitalita k8.

Dovednosti: Atletika k10, Boj k8, Všímavost k8, Nenápadnost k10+2.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 8; Obrana 6; Tuhost 9.

Břity: Parkourista. Bojový Běs

Zvláštní schopnosti:

- Vidění ve tmě: Lvi ignorují postihy za Osvětlení za Šera a Tmy.
- Kousnutí a drápy: Síla+k6.
- Skok: Když se lev pohnul aspoň 4 palce v přímce před útokem, přidává +4 k poškození nebo může po zásahu automaticky provést Test Síly proti cíli a srazit ho k zemi.
- Šelma cvičená na pach: Na Mburua a na některé známé pachy nereaguje jako na běžnou kořist.
- Velikost 1: Hmotnost 200 kg.
- Slabost pro Kleió ... té by nikdy neublížili.
- Zastavující slovo: když postavy znají jejich jméno od Kleió, mohou je efektivně jeho vyřčením zastavit či přimět se stáhnout dál.

PAVOUČÍ HLÍDAČ

Role: Divoká Karta. Obřídí samotářský strážce na střeše Věže, jediný potomek původního strážce, který zabil Tauruse a byl zabit Conanem.

Vlastnosti: Obratnost k10, Chytrost k4 (A), Duch k6, Síla k10, Vitalita k8.

Dovednosti: Atletika k10, Boj k8, Zastrasování k10, Všímavost k8, Střelba k10, Nenápadnost k10.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 8; Obrana 6; Tuhost 6; Velikost 2

Břity: Wall Walker.

Zvláštní schopnosti:

- Až 3 akce v jednom kole bez postihu za multiakci.
- Kousnutí: Síla+k6 a jed (když je cíl zásahem Roztřesený nebo Zraněný).
 - Jed: Vitalita -4; úspěch = Rozptýlený do konce dalšího kola; neúspěch = navíc Omráčený, 1 Zranění; kritický neúspěch = 2 Zranění a Únava.
- Síť: Dostřel 3/6/12; při zásahu je cíl Zamotaný, při Zvýšení je Držený.
- Hororová silueta: Při prvním nečekaném zjevení v temné místnosti věžičky na střeše může vyžádat hod Ducha proti Strachu.

BEHEMONT

Role: Divoká karta. Nemrtvá gorila s nefunkčními křídly na zádech.

Vlastnosti: Obratnost k10, Chytrost k6, Duch k6, Síla k12, Vitalita k12.

Dovednosti: Atletika k12, Boj k8, Všímavost k6, Nenápadnost k4.

Odvozené hodnoty: Pohyblivost 8; Obrana 6; Tuhost 10 (+2); Velikost 3

Zvláštní schopnosti:

- Kousnutí: Síla+k6
- Úder pěstí: Síla+k8 (Obouručný bojovník)
- Chycení útoku: Když je na ní veden útok zbraní nablízko, může si hodit na Atletiku; když hodí aspoň stejně jako je hodnota útoku, podařilo se jí zbraň/ruku se zbraní zachytit a není zraněna.
- Odhození: (chytne, zvedne a odhodí, nejspíše s úderem o stěnu) – opositní hod na Atletiku, nebo Sílu (s postihem -2)



IX. Důsledky a návaznosti na kampaň

Možné dopady a důsledky pro shrnutí a další hru:

- Záchrana Rustemovy dcera Kleió může přivolat pozornost Nočních stínů a jejich pomstychtivost.
- Thutothmes, Khepra nebo Nefru, jestliže přežijí, se mohou stát protivníky, se kterými se postavy střetnou opakovaně; jejich příběh nemusí končit jedním dobrodružstvím.
- Vanka může vyjít z dobrodružství jako spojenec, rival, dlužník nebo jako někdo, kdo jednou postavám zachrání život a jindy je využije pro svůj prospěch.
- Osvobození Deinó – jestliže postavy přijmou její oběť, je Deinó volná a mizí. Vzhledem ke svému původu se vrací do svého původního domova a může se ještě objevit v dalších dobrodružstvích; také může vzpomínka na ni postavám zprostředkovat čas od času nějakou vizi
- Úlomek Srdce slona, jestliže byl pomocí rituálu vyvolání Yag-Koshi vyrván z moci Yary, je po určité době horký a aktivní, postupně však chladne a pohasíná; zůstane-li ve zborcené Věži, může se po nějaké době opět aktivovat, někdo ho může najít a zkusit použít.
- Když Yara padne, Arenjun získá novou legendu: někdo se vrátil z věže, kam se kdysi vydal Taurus a Conan. A to je zpráva, která ve Městě zlodějů nikdy nezůstane jen mezi několika lidmi.
- Pád věže určitě vyvolá zájem vícero organizací o ty, kteří se ho účastnili – mohou mít s postavami své (často protichůdné) zájmy.

Poznámka k vedení: Věž mrtvého slona nehraj jako průchod vybíjeným podzemím. Funguje nejlépe jako sled výrazných scén a rozhodnutí. Odměňuj plánování, nápady a správné načasování víc než slepé vybití každého místa.

Poznámka ke stylu: Když váháš mezi návodným popisem a atmosférou, dej přednost atmosféře – ale jen tehdy, pokud už hráči mají dost informací, aby mohli udělat další smysluplná rozhodnutí.